

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**La aplicación del Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en
los estudiantes del 1er grado “A” de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar
Vallejo” - 2024**

Para optar el grado académico de Maestro en:

Didáctica y Tecnología de la Información y Comunicación

Autora:

Bach. Yamileth Cecilia PONCE FRANCIA

Asesor:

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**La aplicación del Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en
los estudiantes del 1er grado “A” de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar
Vallejo” - 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

**Dr. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA
PRESIDENTE**

**Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO
MIEMBRO**

**Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA
MIEMBRO**



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Escuela de Posgrado
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 008-2025- DI-EPG-UNDAC

La Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:
Yamileth Cecilia PONCE FRANCIA

Escuela de Posgrado:
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA Y TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Tipo de trabajo:
TESIS

TÍTULO DEL TRABAJO:
LA APLICACIÓN DEL DUOLINGO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO "A" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34047 "CESAR VALLEJO" - 2024

ASESOR (A): Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS

Índice de Similitud:

04%

Calificativo
APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software similitud.

Cerro de Pasco, 14 de enero del 2025



Firmado digitalmente por BALDEON
DIEGO Jheysen Luis FAU
20154605046 softMotivo: Soy el
autor del documento Fecha:
18.01.2025 13:15:50 -05:00

DOCUMENTO FIRMADO DIGITALMENTE
Dr. Jheysen Luis BALDEON DIEGO
DIRECTOR

DEDICATORIA

Dedico este logro a mis padres, quienes siempre creyeron en mí y me sacaron adelante con su ejemplo de superación y entrega. Gracias a ellos, hoy puedo alcanzar esta meta, pues en los momentos más difíciles siempre estuvieron impulsándome. Su orgullo por mí ha sido una fuerza que me ha llevado hasta aquí. Esto es por ustedes, por el valor que tienen, por la fortaleza que admiro y por todo lo que han hecho de mí.

A mi hermana, que siempre ha estado a mi lado, apoyándome y motivándome. Gracias por fomentar en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfar en la vida. A todos ustedes, espero no defraudarlos y seguir contando siempre con su valioso, sincero e incondicional apoyo.

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos a Dios, a mis maestros, a mis padres y hermanos, quienes han sido mi inspiración y motivación constante, brindándome las energías necesarias para avanzar en mi formación personal y académica.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo," durante el año 2024. La investigación fue de tipo aplicada y nivel explicativo, empleando un diseño preexperimental con preprueba y posprueba en un solo grupo. La población total estuvo constituida por 99 estudiantes de primer grado de secundaria, y se seleccionó una muestra intencionada de 25 estudiantes de la sección "A". Para la recolección de datos, se utilizaron un cuestionario validado por juicio de expertos para evaluar la variable independiente (Duolingo) y pruebas de desempeño para medir la variable dependiente (rendimiento académico). Ambos instrumentos presentaron índices de confiabilidad superiores a 0.90 mediante el Alfa de Cronbach. El trabajo de campo incluyó ocho sesiones de aprendizaje utilizando Duolingo, con actividades centradas en vocabulario, comprensión auditiva, frases comunes, y práctica de conversación. Los datos recolectados fueron analizados mediante estadística descriptiva e inferencial, aplicando la prueba t de Student para muestras relacionadas. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en el rendimiento académico en los estudiantes, con un incremento promedio de 5.36 puntos entre la preprueba y la posprueba, confirmando la hipótesis planteada ($p < 0.05$). Se concluye que el uso de Duolingo tiene un impacto positivo en el aprendizaje del inglés, favoreciendo el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes del primer grado de secundaria.

Palabras claves: Duolingo, rendimiento académico, inglés, tecnología educativa, aplicación educativa.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the influence of the Duolingo application on the academic performance in English of 1st Grade "A" students at Educational Institution N° 34047 “Cesar Vallejo” during 2024. The study was of applied type and explanatory level, employing a pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. The total population consisted of 99 first-grade secondary students, with an intentional sample of 25 students from section "A." Data collection involved a questionnaire validated by expert judgment to assess the independent variable (Duolingo) and performance tests to measure the dependent variable (academic performance). Both instruments demonstrated reliability indices exceeding 0.90 through Cronbach's Alpha. The fieldwork included eight learning sessions using Duolingo, with activities focused on vocabulary, listening comprehension, common phrases, and guided conversation practice. The data collected were analyzed using descriptive and inferential statistics, applying the Student's t-test for related samples. The results showed a significant improvement in students' academic performance, with an average increase of 5.36 points between the pretest and posttest, confirming the proposed hypothesis ($p < 0.05$). It is concluded that the use of Duolingo positively impacts English learning, fostering the development of linguistic competencies among first-grade secondary students.

Keywords: Duolingo, academic performance, English, educational technology, educational application.

INTRODUCCIÓN

El presente informe tiene como propósito presentar los resultados de la investigación titulada: " **La aplicación del Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" - 2024**". En el contexto educativo actual, el aprendizaje del inglés como segunda lengua ha adquirido una relevancia fundamental debido a su papel en la comunicación global y el acceso a oportunidades académicas y laborales. La tecnología, como herramienta de apoyo educativo, ha revolucionado la enseñanza de idiomas, ofreciendo recursos interactivos y motivadores que facilitan el aprendizaje.

En este escenario, la plataforma Duolingo se presenta como una herramienta tecnológica innovadora que puede contribuir significativamente al desarrollo de competencias lingüísticas en inglés. Esta investigación busca determinar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en los estudiantes del primer grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo." El rendimiento académico, considerado un indicador clave del aprendizaje, es esencial para evaluar el impacto de las estrategias tecnológicas aplicadas en el aula.

El estudio parte de la premisa de que la integración de plataformas interactivas como Duolingo en las sesiones de aprendizaje no solo mejora el acceso a los contenidos educativos, sino que también promueve un entorno de aprendizaje dinámico y participativo. Este enfoque permite a los estudiantes desarrollar competencias de manera autónoma y significativa, lo cual es crucial en una sociedad altamente globalizada y dependiente del conocimiento del inglés como lengua extranjera.

La investigación se estructura en cuatro capítulos conforme al esquema establecido por la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Estos se detallan a continuación:

Capítulo I: Problema de Investigación. Este capítulo plantea el problema de investigación, formula los objetivos generales y específicos, y presenta la justificación y las limitaciones del estudio.

Capítulo II: Marco Teórico. Incluye los antecedentes del estudio, fundamentos teóricos y científicos, y la definición de términos básicos. También desarrolla la formulación de hipótesis y la operacionalización de las variables de estudio.

Capítulo III: Metodología y Técnicas de Investigación. Describe el tipo y nivel de la investigación, los métodos utilizados, y el diseño de investigación. Además, detalla la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: Resultados de la Investigación. Presenta el trabajo de campo, organiza los datos obtenidos en tablas y gráficos, realiza la prueba de hipótesis con los métodos estadísticos correspondientes, y analiza e interpreta los resultados, finalizando con una discusión.

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación, aportando evidencia empírica sobre el impacto positivo de Duolingo en el rendimiento académico en inglés.

ÍNDICE

Página

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y planteamiento del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	4
1.2.1. Delimitación espacial	5
1.2.2. Delimitación temporal	5
1.2.3. Delimitación de contenidos	5
1.2.4. Unidades de observación	5
1.3. Formulación del problema	6
1.3.1. Problema general	6
1.3.2. Problemas específicos	6
1.4. Formulación de objetivos.....	6
1.4.1. Objetivo general	6
1.4.2. Objetivos específicos.....	6
1.5. Justificación de la investigación	7

1.5.1.	Aspectos teóricos:.....	7
1.5.2.	Aspectos prácticos:.....	7
1.5.3.	Aspectos sociales:.....	8
1.5.4.	Aspectos metodológicos:.....	8
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	9
1.6.1.	Limitación de muestra:	9
1.6.2.	Limitación temporal:	9
1.6.3.	Limitación de recursos tecnológicos:	9
1.6.4.	Limitación de control de variables externas:.....	10
1.6.5.	Limitación metodológica:.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes del estudio.....	11
2.1.1.	Local	11
2.1.2.	Nacional.....	13
2.1.3.	Internacional	15
2.2.	Bases teóricas – científicas	18
2.2.1.	Tecnologías Digitales en la Educación.....	18
2.2.2.	Impacto de la Gamificación en el Aprendizaje	30
2.2.3.	Duolingo como Herramienta de Aprendizaje de Idiomas	37
2.2.4.	Fundamentos Teóricos del Aprendizaje de Idiomas	49
2.2.5.	Rendimiento Académico	67
2.2.6.	Área de Inglés en el Currículo Nacional del Perú	76
2.3.	Definición de términos básicos.....	86
2.3.1.	Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).....	86

2.3.2.	Aplicaciones Móviles Educativas.....	86
2.3.3.	Gamificación	87
2.3.4.	Competencia Comunicativa.....	87
2.3.5.	Rendimiento Académico	87
2.3.6.	Comprensión Oral	87
2.3.7.	Expresión Oral.....	87
2.3.8.	Comprensión Lectora	88
2.3.9.	Interacción Escrita	88
2.3.10.	Aprendizaje Basado en Tareas (TBL)	88
2.3.11.	Motivación en el Aprendizaje	88
2.3.12.	Evaluación Formativa.....	89
2.4.	Formulación de hipótesis	89
2.4.1.	Hipótesis general	89
2.4.2.	Hipótesis específicas	89
2.5.	Identificación de variables	89
2.5.1.	Variable Independiente.....	89
2.5.2.	Variable Dependiente	90
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	90
2.6.1.	Aplicación del Duolingo.....	90
2.6.2.	Rendimiento Académico en el Área de Inglés	91

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	93
3.2.	Nivel de investigación.....	93
3.3.	Métodos de investigación	94

3.4.	Diseño de investigación	95
3.5.	Población y muestra	96
3.5.1.	Población	96
3.5.1.	Muestra	97
3.5.2.	Muestreo	97
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	98
3.6.1.	Técnica	98
3.6.2.	Instrumento	98
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	99
3.7.1.	Selección de los instrumentos de investigación	99
3.7.2.	Validación de los instrumentos de investigación	100
3.7.3.	Confiabilidad de los instrumentos de investigación	101
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	103
3.8.1.	Procesamiento de datos	103
3.8.2.	Análisis de datos	103
3.9.	Tratamiento estadístico	104
3.10.	Orientación ética, filosófica y epistémica	105
3.10.1.	Orientación ética	105
3.10.2.	Orientación filosófica	106
3.10.3.	Orientación epistémica	106

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	107
4.1.1.	Solicitud de Permiso	107
4.1.2.	Preprueba	108

4.1.3.	Intervención.....	108
4.1.4.	Posprueba	109
4.1.5.	Aplicación de Instrumentos.....	109
4.1.6.	Resultados esperados.....	109
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	110
4.3.	Prueba de hipótesis	121
4.3.1.	Prueba de normalidad.....	121
4.3.2.	Prueba de hipótesis general	122
4.3.3.	Prueba de la primera hipótesis específica.....	123
4.3.4.	Prueba de la segunda hipótesis específica	125
4.3.5.	Prueba de la tercera hipótesis específica	126
4.3.6.	Prueba de la cuarta hipótesis específica	127
4.4.	Discusión de resultados.....	129
4.4.1.	Comparación general con antecedentes.....	129
4.4.2.	Resultados del rendimiento académico global	129
4.4.3.	Análisis por dimensiones específicas	130
4.4.4.	Contrastes y limitaciones.....	131
4.4.5.	Implicaciones educativas.....	131

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1. Aplicación del duolingo.....	91
Tabla 2. Rendimiento académico en el área de inglés	92
Tabla 3. Población de estudiantes	97
Tabla 4. Muestra de estudiantes.....	97
Tabla 5. Validez de expertos: cuestionario de aplicación del duolingo.....	100
Tabla 6. Validez de expertos: prueba de rendimiento académico	101
Tabla 7. Criterios de confiabilidad en alfa de cronbach	102
Tabla 8. Resultados del alfa de cronbach para el cuestionario de aplicación del duolingo .	102
Tabla 9 . Resultados del alfa de cronbach para prueba de rendimiento académico.....	103
Tabla 10. Percepción de uso de duolingo	110
Tabla 11. Nivel de la dimensión frecuencia de uso	111
Tabla 12. Nivel de la dimensión progreso en la plataforma	112
Tabla 13. Nivel de la dimensión rendimiento en actividades	113
Tabla 14. Nivel de la dimensión motivación y compromiso	114
Tabla 15. Nivel de la dimensión autonomía en el aprendizaje	115
Tabla 16. Nivel de rendimiento académico en inglés	116
Tabla 17. Nivel de la dimensión comprensión lectora en inglés	117
Tabla 18. Nivel de la dimensión comprensión auditiva en inglés	118
Tabla 19. Nivel de la dimensión expresión oral en inglés	119
Tabla 20. Nivel de la dimensión interacción escrita en inglés.....	120
Tabla 21. Prueba de normalidad de variables de estudio.....	121
Tabla 22. Diferencias de rendimiento académico en inglés para muestras relacionadas	123
Tabla 23. Diferencias de la dimensión comprensión lectora para muestras relacionadas ...	124

Tabla 24. Diferencias de la dimensión comprensión auditiva para muestras relacionadas .	126
Tabla 25. Diferencias de la dimensión expresión oral para muestras relacionadas	127
Tabla 26. Diferencias de la dimensión interacción escrita para muestras relacionadas	128

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pagina
Figura 1 Distribución porcentual de la percepción de Uso de Duolingo	111
Figura 2. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Frecuencia de uso	112
Figura 3. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Progreso en la plataforma.....	113
Figura 4. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Rendimiento en actividades..	114
Figura 5. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Motivación y compromiso....	115
Figura 6. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Autonomía en el aprendizaje	116
Figura 7. Distribución porcentual de Rendimiento Académico en inglés	117
Figura 8. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Comprensión lectora en inglés	118
Figura 9. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Comprensión auditiva en inglés	119
Figura 10. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Expresión oral en inglés	119
Figura 11. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Interacción escrita.....	121

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y planteamiento del problema

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha evolucionado significativamente con la incorporación de tecnologías digitales, ofreciendo nuevas herramientas que pueden optimizar el proceso de aprendizaje y mejorar los resultados académicos. Una de estas herramientas es Duolingo, una aplicación de aprendizaje de idiomas que utiliza técnicas de gamificación para motivar a los estudiantes y mejorar sus competencias lingüísticas. Dado que el rendimiento académico en inglés es un aspecto fundamental en el desarrollo educativo en los estudiantes, esta investigación se centra en analizar la influencia de la aplicación Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado “A” de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” en el año 2024.

A medida que la globalización avanza, el dominio del inglés se convierte en una habilidad esencial para el desarrollo académico y profesional, especialmente en contextos donde el acceso a recursos educativos en este idioma es limitado (Crystal, 2012). En Perú, el Ministerio de Educación ha promovido el aprendizaje del inglés

desde niveles tempranos, reconociendo que es una competencia clave para mejorar la calidad educativa y la inserción de los estudiantes en un mundo cada vez más interconectado (MINEDU, 2016). Sin embargo, en instituciones públicas de zonas menos urbanizadas, como la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” ubicada en Yanacancha, Pasco, los recursos y métodos tradicionales de enseñanza pueden no ser suficientes para alcanzar niveles óptimos de aprendizaje.

En este contexto, surge la necesidad de evaluar estrategias innovadoras que complementen el trabajo del docente y capten el interés de los estudiantes, fomentando una participación activa en el proceso de aprendizaje. La incorporación de aplicaciones digitales como Duolingo, que están diseñadas para promover la autonomía y motivación del estudiante, representa una oportunidad para que los estudiantes desarrollen sus habilidades en inglés de una manera interactiva y accesible (Godwin-Jones, 2018). Este estudio busca examinar si Duolingo puede ofrecer beneficios tangibles en el rendimiento académico en los estudiantes del primer grado de secundaria de la mencionada institución educativa.

Existen investigaciones que respaldan el uso de aplicaciones de aprendizaje de idiomas en el contexto educativo. Por ejemplo, Yang y Wang (2020) concluyeron que Duolingo tiene un impacto positivo en la adquisición de vocabulario y la fluidez oral en estudiantes de secundaria, al facilitar un aprendizaje flexible y adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante. Por su parte, García Botero et al. (2019) encontraron que el uso de Duolingo no solo aumentó la motivación en los estudiantes, sino que también mejoró su desempeño en pruebas de comprensión lectora en inglés.

En una revisión de aplicaciones de aprendizaje de idiomas, Rosell-Aguilar (2018) destaca que Duolingo permite a los estudiantes practicar de manera autónoma y recibir retroalimentación instantánea, lo cual es fundamental para reforzar el

aprendizaje. Asimismo, estudios como el de Loewen et al. (2019) sostienen que el aprendizaje móvil, especialmente a través de plataformas de gamificación como Duolingo, mejora la retención de información debido a su enfoque interactivo y repetitivo. Estas investigaciones sugieren que el uso de Duolingo podría ser una intervención efectiva para mejorar el rendimiento académico en inglés de los estudiantes peruanos.

Además, investigaciones sobre el rendimiento académico en inglés de estudiantes en el Perú han mostrado la existencia de una brecha considerable entre los niveles de competencia esperados y los obtenidos. Por ejemplo, el informe de Educación y Desarrollo de Lenguas del Banco Mundial (2017) señala que solo un pequeño porcentaje de estudiantes de secundaria en áreas rurales alcanzan un nivel básico de comprensión en inglés. Esto sugiere la importancia de explorar herramientas complementarias como Duolingo que puedan atender esta brecha.

A pesar de los esfuerzos del Ministerio de Educación para mejorar la enseñanza del inglés en Perú, muchos estudiantes aún enfrentan dificultades para alcanzar un rendimiento académico satisfactorio en esta área, especialmente en zonas rurales y de menores recursos. La falta de metodologías actualizadas y la escasez de recursos educativos específicos para la enseñanza del inglés impactan negativamente el proceso de aprendizaje, limitando las oportunidades de desarrollo académico de los estudiantes (Banco Mundial, 2017). Estas dificultades resaltan la necesidad de implementar estrategias innovadoras que promuevan un aprendizaje más accesible y efectivo.

La gamificación, como enfoque educativo, ha sido ampliamente estudiada y se ha comprobado que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011). En el caso de Duolingo, la gamificación permite que los estudiantes de inglés, especialmente aquellos en entornos menos favorecidos, puedan

participar activamente en su aprendizaje y mejorar sus competencias lingüísticas de forma lúdica y repetitiva (Loewen et al., 2019). Esto justifica la necesidad de investigar si dicha aplicación puede realmente mejorar el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo."

En síntesis, el bajo rendimiento académico en inglés en los estudiantes de la mencionada institución representa un desafío educativo que podría ser abordado mediante el uso de Duolingo. Evaluar la efectividad de esta aplicación en el contexto peruano es relevante, ya que sus resultados podrían contribuir a implementar recursos educativos digitales en otras instituciones de características similares, fortaleciendo así la enseñanza del inglés a nivel nacional.

Por lo tanto, la presente investigación tiene como propósito determinar si la aplicación de Duolingo influye en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo." A través de un diseño preexperimental con preprueba y posprueba, se evaluará el rendimiento académico en inglés antes y después de la implementación de Duolingo, con el fin de obtener resultados que puedan sustentar el uso de esta herramienta en contextos educativos similares.

Ante lo expuesto, esta investigación busca responder la siguiente pregunta: ¿De qué manera la aplicación de Duolingo influye en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" en el año 2024?

1.2. Delimitación de la investigación

La presente investigación se llevará a cabo con el propósito de analizar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria. Para precisar el alcance de este

estudio, a continuación, se detallan las delimitaciones en los aspectos espacial, temporal, de contenidos y de las unidades de observación.

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo,” ubicada en el distrito de Yanacancha, en la provincia de Pasco, región Pasco, Perú. Este espacio educativo permitirá observar directamente el impacto de Duolingo en un contexto específico y analizar su efectividad en una institución pública de la región.

1.2.2. Delimitación temporal

El estudio se llevará a cabo durante el año académico 2024 (04 semanas de experimentación), comprendiendo un período suficiente para implementar la aplicación de Duolingo como herramienta de aprendizaje en el área de Inglés y realizar evaluaciones antes y después de su uso. Este período temporal permitirá medir los efectos de la intervención de manera sistemática.

1.2.3. Delimitación de contenidos

El contenido de esta investigación se enfocará en evaluar el impacto de la aplicación de Duolingo sobre el rendimiento académico en inglés, específicamente en habilidades como el vocabulario, comprensión lectora, y gramática. Además, se analizarán los elementos de motivación y autonomía que esta herramienta puede fomentar en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. No se abordarán otros aspectos de rendimiento académico en diferentes áreas curriculares ni se incluirán otros idiomas que no sean inglés.

1.2.4. Unidades de observación

Las unidades de observación estarán conformadas por los estudiantes del 1er grado "A" de secundaria de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo.” Este

grupo específico de 25 estudiantes será evaluado para determinar los cambios en su rendimiento académico en inglés antes y después de la implementación de Duolingo.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera la aplicación de Duolingo influye en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado “A” de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes de la aplicación de Duolingo?
- ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" después de la aplicación de Duolingo?
- ¿Cuál es la diferencia en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes de la aplicación de Duolingo.
- Medir el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" después de la aplicación de Duolingo.

- Comparar el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

1.5. Justificación de la investigación

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha cobrado gran importancia en el contexto educativo actual, debido a la creciente necesidad de que los estudiantes adquieran competencias en este idioma para acceder a mayores oportunidades académicas y profesionales. Sin embargo, en instituciones educativas públicas, el rendimiento académico en inglés de los estudiantes suele presentar dificultades. Esta investigación pretende contribuir al conocimiento teórico y práctico sobre el uso de herramientas digitales, específicamente Duolingo, en el aprendizaje del inglés y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. A continuación, se detallan las justificaciones en distintos aspectos.

1.5.1. Aspectos teóricos:

Desde un enfoque teórico, esta investigación aportará al conocimiento sobre la aplicación de tecnologías digitales en el aprendizaje de idiomas, especialmente en contextos educativos de menores recursos. La literatura existente señala que herramientas como Duolingo pueden influir positivamente en el aprendizaje de lenguas extranjeras (García Botero et al., 2019; Yang y Wang, 2020), sin embargo, los estudios en contextos latinoamericanos y rurales son limitados. Esta investigación contribuirá a ampliar la base teórica en este campo, proporcionando datos empíricos sobre la efectividad de Duolingo en mejorar el rendimiento académico en inglés de estudiantes peruanos en secundaria.

1.5.2. Aspectos prácticos:

En términos prácticos, los resultados de este estudio podrán servir como una guía para docentes y directivos escolares interesados en implementar estrategias de

aprendizaje digital en sus clases de inglés. Si se comprueba la efectividad de Duolingo, la institución podría considerar su inclusión como recurso complementario para mejorar el rendimiento académico en inglés. Asimismo, esta investigación podría motivar a otras instituciones educativas de similares características a explorar el uso de herramientas digitales como parte de sus metodologías de enseñanza.

1.5.3. Aspectos sociales:

En el ámbito social, este estudio busca contribuir al desarrollo de competencias en inglés en estudiantes de zonas rurales, promoviendo así la equidad en el acceso a oportunidades de aprendizaje de calidad. Al mejorar el rendimiento académico en inglés, los estudiantes estarán en mejores condiciones de acceder a materiales educativos en inglés y podrán desenvolverse en entornos más competitivos, lo cual impacta positivamente en su desarrollo personal y profesional. Esta investigación tiene el potencial de reducir la brecha educativa existente entre estudiantes de áreas rurales y urbanas en el Perú.

1.5.4. Aspectos metodológicos:

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación empleará un diseño preexperimental con preprueba y posprueba, lo que permitirá evaluar de forma directa el impacto de Duolingo en el rendimiento académico en inglés. Esta metodología contribuirá al desarrollo de estudios experimentales en educación, especialmente en el campo de la enseñanza de idiomas, donde el uso de aplicaciones digitales aún se encuentra en fases exploratorias. Los resultados podrán servir como referencia para futuras investigaciones que busquen evaluar intervenciones tecnológicas en el aprendizaje de idiomas.

1.6. Limitaciones de la investigación

Si bien esta investigación busca aportar conocimiento valioso sobre el impacto de la aplicación Duolingo en el rendimiento académico en inglés de estudiantes de secundaria, existen ciertas limitaciones que deben considerarse y que pueden influir en los resultados y la generalización de los hallazgos. A continuación, se detallan las principales limitaciones previstas para este estudio.

1.6.1. Limitación de muestra:

La investigación se realizará con una muestra limitada a 25 estudiantes de la sección "A" del primer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo." Debido a que la muestra es pequeña y seleccionada de manera intencional, los resultados podrían no ser representativos de toda la población estudiantil en contextos similares, limitando la posibilidad de generalizar los hallazgos a otras instituciones educativas o niveles de educación.

1.6.2. Limitación temporal:

Este estudio se llevará a cabo durante un solo año académico (2024), lo que podría limitar la observación de los efectos a largo plazo de la intervención con Duolingo. Aunque se podrá medir el impacto inmediato en el rendimiento académico en inglés, no se podrá determinar si estos efectos se mantienen o evolucionan en el tiempo, lo que sería relevante para evaluar el verdadero alcance de la aplicación en el aprendizaje de idiomas.

1.6.3. Limitación de recursos tecnológicos:

La implementación de Duolingo requiere acceso a dispositivos móviles o computadoras y una conexión estable a Internet. En un entorno rural como Yanacancha, Pasco, los estudiantes pueden enfrentar limitaciones tecnológicas, lo cual podría afectar la continuidad o calidad del uso de la aplicación. Esto también podría limitar la

participación de algunos estudiantes en la intervención, influyendo en los resultados del estudio.

1.6.4. Limitación de control de variables externas:

Aunque el diseño preexperimental contempla la evaluación del rendimiento académico antes y después de la intervención, será difícil controlar otros factores externos que podrían influir en el aprendizaje de los estudiantes, tales como el apoyo adicional en casa, la asistencia a clases de refuerzo o el interés personal de los estudiantes en aprender inglés. Estas variables podrían afectar los resultados, dificultando la atribución exclusiva de cualquier cambio en el rendimiento académico a la aplicación Duolingo.

1.6.5. Limitación metodológica:

Al emplear un diseño preexperimental con preprueba y posprueba, existe la posibilidad de que los estudiantes mejoren sus resultados en la posprueba simplemente por familiarización con el tipo de evaluación, en lugar de un aprendizaje real a través de Duolingo. Aunque se intenta minimizar este efecto, es importante reconocer que el diseño metodológico podría influir en la interpretación de los resultados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Local

Lastra & Toribio (2021) desarrollaron un estudio titulado “*La herramienta Web ‘ESL Buzz’ y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Particular ‘Euclides’, Cerro de Pasco, 2018*”, cuyo objetivo fue determinar la influencia de la herramienta web ESL Buzz en el aprendizaje del vocabulario en inglés. La investigación se llevó a cabo empleando un diseño preexperimental, utilizando el método científico, experimental de campo, documental y bibliográfico. La población consistió en estudiantes de la Institución Educativa Particular "Euclides" y se aplicó un tratamiento estadístico descriptivo e inferencial. Los resultados mostraron un incremento de 10 puntos en el posttest respecto al pretest, evidenciando una mejora significativa en los niveles de aprendizaje del vocabulario. Concluyeron que el uso de ESL Buzz tuvo un efecto positivo en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, confirmado estadísticamente con un valor de $p = 0.001$

< 0.05 . Este estudio destaca la efectividad de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de idiomas en contextos educativos.

La investigación titulada *"Software Scratch y la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2018"* realizada por Cristobal & Guillermo (2018), tuvo como objetivo determinar la influencia del uso del software educativo Scratch en la mejora de la comprensión auditiva del inglés. Este estudio se desarrolló bajo un diseño preexperimental con preprueba y posprueba, aplicando el software Scratch como intervención didáctica. La población estuvo constituida por los estudiantes del tercer grado de secundaria, seleccionándose una muestra específica para el análisis. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de comprensión auditiva tras la aplicación del software, demostrando que esta herramienta influye positivamente en el aprendizaje. Se concluyó que el uso del software Scratch es efectivo para desarrollar competencias auditivas en inglés, destacándose su potencial como recurso educativo innovador en contextos escolares.

Aquino (2023) realizó la investigación titulada *"El software 'Everybody Up' para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del Colegio Excelenti – Huancayo; 2018"*, con el propósito de determinar la influencia de este software en el aprendizaje del inglés. El estudio, de tipo aplicado y diseño cuasiexperimental, involucró a 26 estudiantes del segundo grado "B" del nivel primario. Para la recolección de datos se emplearon un cuestionario de opinión con 15 preguntas y una prueba de rendimiento con 20 ítems, ambos validados por juicio de expertos y con índices de confiabilidad de 0.878 y 0.821, respectivamente. Los resultados indicaron una influencia significativa del software en el aprendizaje, lo que se confirmó con la prueba de hipótesis, donde $t_o = 13.315/$ superó a $t_c = 1.708/$. Se concluyó que

el uso del software "Everybody Up" contribuyó de manera positiva y significativa al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes participantes.

2.1.2. Nacional

Huachalla (2019) desarrolló el estudio titulado *“Uso de la plataforma online Duolingo y su influencia en las competencias lingüísticas del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa de la UGEL 01 San Juan de Miraflores”*, con el objetivo de determinar la influencia del uso de Duolingo en las competencias lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Educativa N° 6071 República Federal de Alemania. La investigación, de enfoque cuantitativo, fue de tipo aplicada y diseño cuasi-experimental. Se elaboró una prueba objetiva para medir la variable competencias lingüísticas, la cual fue validada y aplicada a los estudiantes. Los resultados mostraron que el uso de Duolingo influyó significativamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas en inglés de los participantes, lo que permitió confirmar la hipótesis planteada. Se concluyó que la plataforma online Duolingo es una herramienta efectiva para mejorar las competencias lingüísticas en el idioma inglés en contextos educativos.

Nolasco (2022) llevó a cabo el estudio titulado *“Plataforma Duolingo para mejorar la comprensión de textos orales en inglés en los estudiantes del primer grado de la IES José Carlos Mariátegui - Ilave, 2022”*, con el objetivo de determinar si el uso de Duolingo influye positivamente en la comprensión de textos orales en inglés. La investigación empleó un diseño cuasi-experimental, aplicando pretest y posttest a una muestra de 18 estudiantes de las secciones A y B, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico, de una población base de 92 estudiantes. El programa incluyó 10 sesiones de aprendizaje con estrategias motivacionales para fortalecer la comprensión oral en inglés. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la comprensión

de textos hablados en inglés tras el uso de la plataforma Duolingo. Se concluyó que esta herramienta tecnológica contribuye de manera efectiva al desarrollo de competencias orales en inglés en estudiantes de primer grado.

Pillaca (2023) desarrolló la investigación titulada *“Gamificación educativa ‘Duolingo’ y comprensión lectora en el idioma inglés en una Institución Educativa, Callao - 2022”*, con el objetivo de determinar la relación entre la gamificación educativa mediante Duolingo y la comprensión lectora en inglés en estudiantes de una institución educativa pública del Callao. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico y nivel correlacional, con una muestra de 90 estudiantes de tercer grado de secundaria. Para la recolección de datos se utilizaron un cuestionario para medir la gamificación educativa y un test para evaluar la comprensión lectora en inglés. Los resultados descriptivos mostraron que la gamificación educativa se ubicó en un nivel medio (61%) y la comprensión lectora en un nivel en proceso (52%). Mediante el análisis estadístico de Rho Spearman, se halló una relación positiva moderada de 0.513, con un nivel de significancia de $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Se concluyó que existe una relación significativa entre la gamificación educativa con Duolingo y la comprensión lectora en inglés en el contexto estudiado.

Guimac (2023) realizó el estudio titulado *“Efecto del Duolingo en el aprendizaje del vocabulario inglés en una Institución de Bagua Grande, 2023”*, cuyo objetivo fue demostrar el efecto de la plataforma interactiva Duolingo en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de secundaria. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño preexperimental, desarrollándose a través de ocho sesiones de aprendizaje que integraron el uso de esta herramienta tecnológica. Los resultados evidenciaron que Duolingo tuvo un efecto positivo en la mejora del aprendizaje del vocabulario inglés en los estudiantes participantes. Se concluyó que el

uso de esta plataforma constituye una alternativa efectiva para fortalecer el aprendizaje del inglés en el contexto educativo peruano.

Luperdi (2018) llevó a cabo el estudio titulado “Dominio del inglés y el uso de TIC como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios”, cuyo objetivo fue determinar la influencia del dominio del inglés y el uso de TIC por parte de los docentes en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho. La investigación utilizó el método hipotético-deductivo, con un diseño no experimental y transversal. La población estuvo conformada por 60 estudiantes del segundo ciclo, seleccionados mediante muestreo no probabilístico de carácter censal. Se aplicó la técnica de encuesta utilizando cuestionarios con escala tipo Likert, cuya validez se confirmó mediante juicio de expertos y confiabilidad por el Alfa de Cronbach. Los resultados evidenciaron una influencia significativa de las variables estudiadas en el aprendizaje, como lo demuestran un valor de significancia bilateral de $p = 0.000$, una diferencia de medias de 12.500 y un valor de $t = -15.732$. Se concluyó que el dominio del idioma inglés y el uso de TIC como estrategias de enseñanza mejoraron el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios analizados.

2.1.3. Internacional

Bernal & Valencia (2020) desarrollaron el estudio titulado “Optimización del aprendizaje del inglés en niños de primaria con el uso de Duolingo”, con el propósito de demostrar la incidencia del uso de esta plataforma en el aprendizaje del idioma inglés en niños de primaria, integrándolo en las clases bajo la orientación de un docente en formación. La investigación utilizó teorías relevantes que destacaron el papel de Duolingo como facilitador en la enseñanza del inglés, complementado con la experticia docente en el aula. Para recolectar datos, se emplearon un diario de campo, encuestas y

cuestionarios, que permitieron evaluar el conocimiento del idioma en términos de gramática y vocabulario, así como explorar diversas perspectivas de esta experiencia pedagógica. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en el aprendizaje del inglés, especialmente en gramática y vocabulario, junto con cambios positivos en la actitud y valores de los estudiantes. Se concluyó que la inclusión de Duolingo en las aulas puede potenciar el aprendizaje del inglés y contribuir al desarrollo integral de los educandos.

Rojas et al. (2022) llevaron a cabo el estudio titulado *“El uso de Duolingo para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”*, con el objetivo de analizar la influencia de esta herramienta en la adquisición de competencias comunicativas en inglés, basadas en los estándares del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). La investigación tuvo un enfoque cuantitativo descriptivo y contó con una muestra de 332 estudiantes de grado 11° de cuatro instituciones educativas en Boyacá y Duitama, Colombia. Para recolectar datos, se emplearon cuestionarios pre y posprueba, con los cuales se midieron las competencias comunicativas antes y después de implementar una unidad didáctica basada en Duolingo en el grupo experimental, comparada con otras estrategias utilizadas en el grupo de control. Los resultados indicaron que Duolingo favoreció significativamente la enseñanza del inglés y aumentó la motivación de los estudiantes, concluyendo que esta herramienta es una estrategia efectiva en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Rodríguez (2018) desarrolló la investigación titulada *“Implementación de la plataforma virtual duolingo.com en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés”*, con el objetivo de optimizar las competencias comunicativas, sociolingüísticas y pragmáticas en inglés de un grupo de 39 estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Teresa Calderón de Lasso, en Palmira, Colombia. La metodología se

fundamentó en la Investigación-Acción, mediante la implementación de una secuencia didáctica mediada por la plataforma Duolingo, que abarcó ocho sesiones. Se realizaron encuestas de conocimientos previos, observaciones durante las clases y un grupo focal posterior a la intervención para analizar factores clave como la participación estudiantil y la ejecución de actividades en el aula de lengua extranjera. Los resultados evidenciaron que la inclusión de Duolingo en las clases mejoró significativamente la interacción y el interés de los estudiantes, logrando un impacto positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés dentro del contexto escolar.

Cortez et al. (2018) realizaron la investigación titulada *“Integrando Duolingo como herramienta tecnológica para la mejora del aprendizaje del idioma inglés”*, con el objetivo de evaluar la eficacia de esta plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en los cursos reticulares del Instituto Tecnológico Superior del Sur de Guanajuato (ITSUR). La metodología incluyó un diseño experimental con dos grupos experimentales y dos grupos testigo. En los grupos experimentales se monitoreó el puntaje de los alumnos en Duolingo para medir su nivel de interés y se aplicaron encuestas en dos fases para evaluar su satisfacción. Además, se analizó la mejora en las puntuaciones del examen TOEFL. Los resultados mostraron que Duolingo despertó inicialmente el interés de los estudiantes por aprender inglés; sin embargo, este interés disminuyó con el tiempo. En cuanto al desempeño académico, no se evidenció un impacto significativo en la mejora de las puntuaciones del TOEFL, concluyendo que, aunque Duolingo es útil para motivar a los estudiantes al inicio, no genera mejoras sustanciales en los niveles avanzados del aprendizaje del inglés.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Tecnologías Digitales en la Educación

Definición y características de las TIC en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo han transformado significativamente las metodologías y prácticas de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a estudiantes y docentes acceder a herramientas y recursos que amplían y enriquecen la experiencia educativa. Según Cabero y Llorente (2013), las TIC se refieren a un conjunto de recursos, herramientas, dispositivos y programas informáticos y de telecomunicaciones que permiten la creación, almacenamiento, procesamiento, transmisión y presentación de la información. Este concepto, aplicado en la educación, abarca herramientas digitales como ordenadores, internet, dispositivos móviles y aplicaciones que favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

La integración de las TIC en el sistema educativo no solo se ha limitado a la incorporación de tecnologías, sino que también ha llevado a la transformación de los roles tradicionales del docente y el estudiante. Para Bartolomé (2015), las TIC en la educación implican un cambio de paradigma donde el estudiante asume un rol activo y constructivo en su proceso de aprendizaje, mientras que el docente se convierte en un guía y facilitador de experiencias de aprendizaje enriquecidas tecnológicamente. Este cambio fomenta la autonomía y el aprendizaje activo de los estudiantes, quienes ahora pueden acceder a contenido educativo en diversos formatos y adaptado a sus necesidades (Prensky, 2012).

En términos de características, las TIC en la educación ofrecen interactividad, flexibilidad, accesibilidad y la posibilidad de personalizar el aprendizaje, cualidades que impactan de manera positiva en el rendimiento y motivación de los estudiantes

(Coll y Monereo, 2010). La interactividad, por ejemplo, permite a los estudiantes interactuar con el contenido y participar activamente en su propio aprendizaje a través de simulaciones, juegos educativos y plataformas de aprendizaje en línea (Salinas, 2013). Esta característica ha sido clave para la incorporación de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo, que han demostrado ser efectivas en ambientes educativos (Sánchez et al., 2014).

Además, la flexibilidad es una de las grandes ventajas de las TIC, ya que facilita el acceso al conocimiento en cualquier momento y desde cualquier lugar. La posibilidad de aprender a través de dispositivos móviles o plataformas en línea permite a los estudiantes gestionar su tiempo de manera autónoma y adecuar su ritmo de aprendizaje, lo cual es especialmente beneficioso en contextos de educación a distancia o semipresencial (Gisbert y Esteve, 2011). Este aspecto ha cobrado particular relevancia en los últimos años, especialmente durante la pandemia de COVID-19, cuando la educación a distancia se convirtió en la principal modalidad de enseñanza en muchos países (UNESCO, 2020).

Por otro lado, la accesibilidad que ofrecen las TIC permite que estudiantes de diversas geografías y contextos socioeconómicos puedan acceder a información y recursos educativos que de otro modo estarían fuera de su alcance (Selwyn, 2011). La UNESCO (2019) ha señalado que la inclusión digital es esencial para reducir la brecha educativa y fomentar la equidad en el acceso al aprendizaje. Sin embargo, esta misma accesibilidad plantea el desafío de asegurar una infraestructura adecuada y el desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes, quienes deben adaptarse y aprovechar estas herramientas de manera eficaz (Area y Ribeiro, 2012).

Finalmente, la personalización del aprendizaje es una característica clave de las TIC, ya que permite que el contenido educativo se adapte a las necesidades individuales

de cada estudiante. Herramientas como las plataformas de aprendizaje adaptativo y las aplicaciones de inteligencia artificial pueden ajustar el nivel de dificultad, ritmo y formato del contenido según el progreso y preferencias del estudiante (Watson, 2013). Según Valverde y Garrido (2014), la personalización del aprendizaje mejora la implicación y motivación de los estudiantes, ya que estos se sienten más identificados con los contenidos y métodos empleados.

Las TIC en la educación representan una transformación profunda en la forma en que se accede, procesa y distribuye el conocimiento. Sus características de interactividad, flexibilidad, accesibilidad y personalización han demostrado tener un impacto positivo en la calidad del aprendizaje y en el desarrollo de competencias de los estudiantes. No obstante, para que las TIC sean efectivas en el ámbito educativo, es fundamental contar con una infraestructura adecuada, capacitación docente y estrategias pedagógicas que aprovechen sus ventajas de manera significativa (Cabero, 2014).

Importancia de las TIC en el aprendizaje de idiomas

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado el aprendizaje de idiomas, proporcionando a los estudiantes herramientas innovadoras que facilitan y enriquecen el proceso de adquisición de una lengua extranjera. Según Pérez Cañado (2019), las TIC no solo incrementan la motivación de los estudiantes al permitir un aprendizaje más interactivo y dinámico, sino que también facilitan el acceso a una amplia gama de recursos auténticos y contextos de uso del idioma, elementos fundamentales en el aprendizaje efectivo de lenguas extranjeras. Esto es especialmente relevante en contextos donde la exposición al idioma objetivo fuera del aula es limitada.

El uso de TIC en el aprendizaje de idiomas permite un acceso constante a contenido multimedia, como videos, audios, y textos interactivos que simulan

situaciones de la vida real y ayudan a los estudiantes a familiarizarse con el idioma de manera práctica y contextualizada (Godwin-Jones, 2020). Además, estos recursos favorecen el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas principales: comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita. Las aplicaciones de aprendizaje de idiomas, por ejemplo, han demostrado mejorar las competencias auditivas y orales gracias a la inclusión de ejercicios de escucha y pronunciación, los cuales han mostrado ser efectivos para reforzar el aprendizaje y la retención de vocabulario (Rosell-Aguilar, 2018).

Asimismo, las TIC fomentan un aprendizaje personalizado, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y se enfoque en aquellas áreas que necesitan mayor atención (Winke y Goertler, 2018). Esto se debe a que muchas plataformas y aplicaciones de aprendizaje de idiomas están diseñadas para adaptar el contenido según el nivel de competencia y progreso del usuario, lo que maximiza la efectividad del aprendizaje. Según Lai y Zheng (2018), esta capacidad de personalización es clave en la adquisición de lenguas extranjeras, ya que cada estudiante tiene necesidades y habilidades diferentes que requieren una atención individualizada.

Las herramientas digitales también han facilitado la enseñanza y el aprendizaje colaborativo en el campo de los idiomas. Plataformas como Google Classroom y Microsoft Teams permiten a los estudiantes y docentes interactuar en tiempo real, compartir recursos, y trabajar juntos en proyectos y ejercicios de idiomas. Esto, a su vez, refuerza el aprendizaje colaborativo y las competencias comunicativas al brindar a los estudiantes oportunidades de practicar el idioma de manera interactiva y en un entorno seguro (Wang et al., 2019). La posibilidad de recibir retroalimentación inmediata y de participar en actividades grupales en línea refuerza la construcción del conocimiento y favorece una mayor comprensión de los matices del idioma.

Además de la personalización y el aprendizaje colaborativo, el acceso a contextos auténticos a través de las TIC es otro de los beneficios clave en la enseñanza de idiomas. Según Bradley y Thouësny (2018), el uso de videos, podcasts y contenido cultural digital permite a los estudiantes estar en contacto directo con las variedades lingüísticas y culturales del idioma meta, algo que sería difícil de lograr en entornos sin tecnología. Este contacto constante con el idioma en contextos reales no solo enriquece el aprendizaje, sino que también mejora la competencia comunicativa y cultural, preparando a los estudiantes para interactuar de manera efectiva en situaciones reales fuera del aula.

La investigación también ha mostrado que las TIC pueden reducir la ansiedad que algunos estudiantes experimentan en el aprendizaje de idiomas (MacIntyre y Gregersen, 2018). Esto se debe a que las herramientas digitales ofrecen un entorno de aprendizaje más privado y menos intimidante en comparación con las clases presenciales, lo que permite a los estudiantes practicar y cometer errores sin temor al juicio inmediato de sus compañeros. El uso de aplicaciones y plataformas en línea ha permitido a los estudiantes mejorar sus habilidades lingüísticas con una mayor confianza, contribuyendo a su autonomía y autoconfianza en el uso del idioma (Dewaele et al., 2019).

La importancia de las TIC en el aprendizaje de idiomas radica en su capacidad para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo que sea más accesible, personalizado, y alineado con las necesidades de los estudiantes. Las TIC ofrecen un entorno de aprendizaje flexible y dinámico que fomenta la motivación, la autonomía y la competencia comunicativa, cualidades esenciales para una adquisición efectiva de lenguas extranjeras. No obstante, para aprovechar plenamente estos beneficios, es crucial que los docentes reciban la capacitación adecuada en el uso de

herramientas digitales, de manera que puedan guiar a los estudiantes en el aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles de manera óptima (Stockwell y Hubbard, 2020).

Aplicaciones móviles en la educación

Las aplicaciones móviles han transformado el campo de la educación, permitiendo que el aprendizaje sea más accesible, personalizado y dinámico. Según Crompton y Burke (2018), el uso de aplicaciones educativas en dispositivos móviles permite que los estudiantes accedan a contenido y recursos de aprendizaje en cualquier momento y lugar, lo cual promueve un enfoque de aprendizaje ubicuo. Este enfoque, caracterizado por la posibilidad de acceder a contenido sin limitaciones de tiempo o espacio, ha ampliado el alcance del aprendizaje y ha facilitado la adquisición de conocimientos y habilidades fuera del entorno formal del aula.

Una de las principales ventajas de las aplicaciones móviles en la educación es su capacidad de ofrecer una experiencia de aprendizaje interactiva y atractiva. En un estudio reciente, Sung et al. (2020) concluyeron que las aplicaciones móviles educativas aumentan la motivación de los estudiantes al integrar elementos de gamificación, tales como puntos, recompensas y niveles, que hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo. Estos elementos no solo incrementan la participación del estudiante, sino que también mejoran la retención de información, lo cual ha sido demostrado en diversas investigaciones (Kim et al., 2018). Por ejemplo, aplicaciones de aprendizaje de idiomas como Duolingo o Memrise utilizan juegos interactivos que fomentan la práctica constante y la memorización de vocabulario, fortaleciendo así las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Además, las aplicaciones móviles en la educación facilitan un aprendizaje adaptativo, permitiendo que el contenido y la dificultad se ajusten de acuerdo con el

progreso del estudiante (Hwang et al., 2018). Esta adaptabilidad contribuye a personalizar el aprendizaje, abordando las necesidades individuales y ritmos de cada usuario. Según Chen et al. (2019), las plataformas adaptativas han demostrado ser particularmente beneficiosas para los estudiantes con dificultades de aprendizaje, ya que les permiten avanzar a un ritmo adecuado y mejorar en áreas específicas. Este aspecto es crucial para promover la inclusión en el aula, ya que cada estudiante recibe una atención personalizada que maximiza sus oportunidades de éxito.

Otro beneficio importante de las aplicaciones móviles es su capacidad para fomentar la colaboración entre estudiantes. Aplicaciones como Google Classroom y Microsoft Teams permiten la creación de espacios de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes pueden trabajar en proyectos de manera conjunta, compartir ideas y recibir retroalimentación en tiempo real (Alharthi et al., 2020). Este tipo de interacción promueve el aprendizaje colaborativo y permite a los estudiantes desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación, competencias esenciales en el siglo XXI. Según Wu et al. (2020), el aprendizaje colaborativo en entornos digitales también fomenta la construcción conjunta de conocimientos y el intercambio de ideas, lo cual enriquece la experiencia educativa.

A pesar de sus múltiples beneficios, el uso de aplicaciones móviles en la educación también enfrenta ciertos desafíos. Uno de los principales es la necesidad de contar con una infraestructura tecnológica adecuada, incluyendo acceso a dispositivos y conectividad de calidad, lo cual no siempre está disponible en todas las regiones o instituciones educativas (UNESCO, 2019). Esta limitación plantea un reto para la implementación equitativa de aplicaciones móviles, especialmente en contextos de bajos recursos. Además, existe el riesgo de que el uso excesivo de estas aplicaciones pueda reducir la interacción física y directa entre estudiantes y docentes, lo cual sigue

siendo un componente importante en el desarrollo de habilidades socioemocionales (Katz y Nandi, 2020).

Además, la capacitación docente en el uso de aplicaciones móviles es esencial para asegurar su efectividad en el proceso educativo. Los docentes necesitan familiarizarse con las herramientas tecnológicas para poder integrar adecuadamente las aplicaciones en sus métodos de enseñanza y aprovechar sus beneficios al máximo (Rodríguez et al., 2019). Según esta investigación, aquellos docentes que reciben capacitación específica en el uso de tecnologías educativas son más propensos a utilizarlas de manera efectiva y a mejorar los resultados de aprendizaje en sus estudiantes.

Las aplicaciones móviles en la educación ofrecen una serie de ventajas que pueden enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, incluyendo accesibilidad, adaptabilidad, y la promoción del aprendizaje colaborativo. Sin embargo, para maximizar el impacto de estas herramientas, es fundamental abordar los desafíos de infraestructura y capacitación, asegurando que todos los estudiantes y docentes tengan las competencias y recursos necesarios para utilizar las aplicaciones móviles de manera eficaz. Esta tecnología representa un recurso invaluable en la educación moderna, siempre que se implemente con estrategias adecuadas y en un entorno inclusivo.

Características y beneficios de las aplicaciones móviles educativas

Las aplicaciones móviles educativas se han convertido en herramientas esenciales para el aprendizaje moderno debido a sus características interactivas, accesibles y personalizables. Estas aplicaciones permiten que el aprendizaje sea más dinámico y motivador, gracias a su capacidad para adaptarse a las necesidades específicas de cada estudiante (Hwang y Fu, 2019). Además, su portabilidad y fácil

acceso hacen que sean ideales para el aprendizaje ubicuo, brindando a los estudiantes la oportunidad de aprender en cualquier momento y lugar (Sung et al., 2020).

Una de las características más destacadas de las aplicaciones móviles educativas es la interactividad. A través de interfaces amigables y funciones multimedia, los estudiantes pueden interactuar con el contenido de manera activa, lo que les permite tener un papel protagónico en su propio aprendizaje (Kim et al., 2018). La interactividad no solo mejora la retención de información, sino que también facilita la comprensión de conceptos complejos a través de simulaciones, animaciones y juegos educativos (Crompton et al., 2018). Esta característica resulta particularmente efectiva en aplicaciones de aprendizaje de idiomas, donde los estudiantes pueden practicar pronunciación y vocabulario en un entorno de bajo riesgo, sin temor a cometer errores en público.

Además, las aplicaciones móviles educativas suelen incluir elementos de gamificación que transforman el proceso de aprendizaje en una experiencia entretenida y motivadora. Según Figueroa et al. (2021), la gamificación en estas aplicaciones incrementa el compromiso de los estudiantes al integrar puntos, recompensas y niveles, los cuales promueven un sentido de logro y progresión. Esta motivación intrínseca es crucial para el éxito académico, ya que ayuda a mantener la atención de los estudiantes y fomenta una participación constante en el aprendizaje (Bai et al., 2019). Las aplicaciones que incorporan gamificación han demostrado tener un impacto positivo en el rendimiento académico, ya que permiten a los estudiantes practicar y reforzar sus conocimientos de manera regular y divertida.

La personalización es otra característica fundamental de las aplicaciones móviles educativas. Estas herramientas pueden adaptar el contenido y los ejercicios en función del progreso y nivel de cada usuario, ofreciendo así una experiencia de

aprendizaje individualizada (Chen y Hwang, 2020). La personalización permite que los estudiantes se enfoquen en sus áreas de dificultad y avancen a su propio ritmo, lo cual mejora la eficacia del aprendizaje. Según Rodríguez et al. (2019), la personalización no solo optimiza el proceso de aprendizaje, sino que también contribuye a reducir la ansiedad y frustración en los estudiantes, quienes pueden sentirse más seguros al trabajar en un entorno que se adapta a sus necesidades y preferencias.

Otro beneficio relevante de las aplicaciones móviles educativas es la accesibilidad. En contextos donde el acceso a recursos educativos es limitado, las aplicaciones móviles pueden ser una solución práctica y asequible. Como señala UNESCO (2019), el uso de aplicaciones educativas ha demostrado ser efectivo para reducir la brecha educativa en comunidades con recursos limitados, ya que permite a los estudiantes acceder a contenido educativo de calidad con solo un dispositivo móvil. Además, muchas aplicaciones ofrecen contenido multilingüe y ajustado a diversas capacidades, lo que hace que sean inclusivas y accesibles para una mayor diversidad de estudiantes (Lu et al., 2019).

Las aplicaciones móviles educativas también promueven la autonomía en el aprendizaje, una habilidad crucial en la educación moderna. Según Liaw et al. (2020), al tener acceso constante a recursos y ejercicios en sus dispositivos móviles, los estudiantes pueden aprender de manera independiente y desarrollar habilidades de autorregulación. Esta autonomía fomenta un aprendizaje más profundo y significativo, ya que permite a los estudiantes tomar el control de su proceso educativo y practicar habilidades de gestión del tiempo y responsabilidad.

Limitaciones y desafíos de las aplicaciones móviles en contextos educativos

Aunque las aplicaciones móviles educativas ofrecen múltiples beneficios, su implementación y efectividad en contextos educativos enfrentan varias limitaciones y

desafíos. Uno de los principales problemas es el **acceso desigual a la tecnología**, ya que no todos los estudiantes cuentan con dispositivos móviles adecuados o acceso a internet de calidad. Según UNESCO (2019), la brecha digital sigue siendo un obstáculo considerable en muchos países, especialmente en áreas rurales y comunidades de bajos ingresos, donde el acceso a dispositivos móviles y redes de alta velocidad es limitado. Esta desigualdad tecnológica crea una barrera importante para la adopción equitativa de aplicaciones educativas, limitando su alcance y efectividad en estos entornos.

Además, el **costo de las aplicaciones y los dispositivos** puede ser un impedimento en contextos de recursos limitados (Crompton et al., 2020). Aunque algunas aplicaciones son gratuitas, muchas de las más avanzadas requieren suscripciones o pagos dentro de la aplicación para acceder a todas sus funcionalidades. Este modelo freemium puede restringir el acceso de ciertos estudiantes, exacerbando la desigualdad en el uso de herramientas educativas. Estudios han mostrado que los estudiantes en entornos de bajos recursos tienen menos probabilidades de utilizar aplicaciones educativas de pago, lo que impacta directamente en su experiencia de aprendizaje (Kim y Jung, 2019).

Otro desafío importante es la **falta de capacitación y competencias digitales en los docentes**. Para que las aplicaciones móviles se integren de manera efectiva en el currículo, es esencial que los docentes cuenten con las habilidades y conocimientos necesarios para utilizarlas y adaptarlas a sus estrategias pedagógicas (Rodríguez et al., 2020). Sin embargo, en muchos sistemas educativos, los programas de capacitación docente en tecnología siguen siendo insuficientes. Un estudio de Alhassan (2021) encontró que la falta de habilidades digitales en los docentes era uno de los principales obstáculos para el uso efectivo de aplicaciones móviles en el aula. La falta de capacitación no solo limita el uso de las aplicaciones, sino que también puede llevar a

una implementación ineficaz, donde las herramientas digitales no se utilizan con todo su potencial educativo.

Asimismo, existe el riesgo de que el uso excesivo de aplicaciones móviles pueda **reducir la interacción social y la comunicación cara a cara** entre los estudiantes. Según Katz y Nandi (2020), el uso prolongado de dispositivos móviles en actividades de aprendizaje puede disminuir el tiempo de interacción física entre los estudiantes, lo que podría impactar en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Este aspecto es particularmente preocupante en los niveles de educación primaria y secundaria, donde el desarrollo de competencias socioemocionales es crucial. Las instituciones deben equilibrar el uso de aplicaciones digitales con actividades que promuevan la interacción social y el trabajo en equipo para evitar estos efectos negativos.

Otro aspecto a considerar es la **distracción potencial que los dispositivos móviles pueden generar** en los estudiantes. Las aplicaciones educativas suelen estar alojadas en dispositivos que también ofrecen acceso a redes sociales, juegos y otras distracciones que pueden interrumpir el proceso de aprendizaje (Yaman et al., 2021). Esta facilidad para alternar entre aplicaciones educativas y de entretenimiento puede afectar la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes. Estudios muestran que los estudiantes que utilizan dispositivos móviles para estudiar suelen tener más interrupciones y menor tiempo de atención en comparación con aquellos que estudian en un entorno menos digital (Sung y Mayer, 2018).

Finalmente, la **seguridad y privacidad de los datos** es otro desafío relevante en el uso de aplicaciones móviles educativas. Muchas de estas aplicaciones recolectan datos personales de los usuarios, incluyendo información de contacto, historial de aprendizaje e incluso ubicaciones geográficas (Mendes et al., 2019). Este almacenamiento de datos plantea riesgos de privacidad, especialmente para estudiantes

menores de edad. Organizaciones como la UNESCO (2020) han llamado a las instituciones educativas y desarrolladores de aplicaciones a implementar políticas y prácticas de seguridad que protejan la privacidad de los estudiantes y cumplan con normativas de protección de datos.

Aunque las aplicaciones móviles tienen el potencial de transformar el aprendizaje y mejorar el acceso a la educación, su implementación en contextos educativos debe abordarse con cautela. Los desafíos relacionados con la brecha digital, la capacitación docente, la privacidad y las distracciones tecnológicas son aspectos que deben ser considerados para maximizar los beneficios de estas herramientas. Es fundamental que tanto las instituciones educativas como los desarrolladores de aplicaciones trabajen en conjunto para superar estas limitaciones y asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de manera equitativa del aprendizaje móvil.

2.2.2. Impacto de la Gamificación en el Aprendizaje

Definición de gamificación en educación

La gamificación en educación se refiere a la aplicación de elementos y principios de los juegos en contextos de aprendizaje para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos,” lo cual implica integrar características como puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación en entornos educativos. En el contexto educativo, estas características se emplean con el propósito de hacer que las tareas de aprendizaje sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes, promoviendo una participación activa y constante en el proceso de aprendizaje (Sailer y Homner, 2020).

La gamificación no busca transformar la educación en un juego, sino utilizar los mecanismos motivacionales de los juegos para mejorar la experiencia educativa

(Hamari et al., 2018). Este enfoque parte de la premisa de que los juegos, al ofrecer desafíos alcanzables, retroalimentación constante y recompensas, fomentan el interés y la perseverancia de los jugadores. Cuando estos elementos se trasladan al aula, pueden ayudar a los estudiantes a sentirse más motivados para alcanzar sus metas académicas, promoviendo un sentido de logro y competencia (Landers, 2019). Esta técnica es particularmente efectiva en entornos de aprendizaje digital y en el uso de aplicaciones educativas, donde las recompensas y el seguimiento del progreso se pueden implementar de manera automatizada (Mora et al., 2018).

Entre los elementos más comunes de la gamificación en educación se encuentran los puntos, que permiten a los estudiantes medir su progreso en tiempo real; los niveles, que segmentan el contenido en secciones o etapas que los estudiantes deben completar para avanzar; y las insignias, que reconocen logros específicos y fomentan un sentido de competencia sana entre los estudiantes (Sánchez et al., 2020). Las tablas de clasificación, por otro lado, permiten a los estudiantes ver cómo se comparan con sus compañeros, lo que puede incentivar un esfuerzo adicional. Sin embargo, también se ha demostrado que es importante implementar estos elementos de manera que se promueva un ambiente de aprendizaje positivo y no un entorno excesivamente competitivo (Toda et al., 2019).

Un beneficio clave de la gamificación en educación es su capacidad para incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes. Según Deci y Ryan (2017), la motivación intrínseca es la inclinación a realizar una actividad por el simple placer de hacerlo, sin necesidad de recompensas externas. La gamificación puede fomentar esta motivación intrínseca al hacer que las actividades de aprendizaje sean más atractivas y significativas, lo cual puede llevar a una mayor autonomía y compromiso de los estudiantes en su propio aprendizaje (Ryan y Deci, 2020). En un estudio realizado por

Seaborn y Fels (2018), se encontró que la gamificación en el aula puede mejorar la motivación intrínseca al aumentar la percepción de competencia y relevancia de las tareas.

Además de la motivación intrínseca, la gamificación puede mejorar el rendimiento académico al proporcionar retroalimentación constante y un sentido de progreso continuo. Como indican Landers y Armstrong (2017), los elementos de juego en el aula permiten que los estudiantes reciban información constante sobre su rendimiento, lo cual les ayuda a identificar áreas de mejora y a ajustar sus estrategias de aprendizaje en consecuencia. Esto, a su vez, favorece el desarrollo de habilidades de autorregulación y autoconocimiento, competencias esenciales para el aprendizaje autónomo y efectivo en el largo plazo.

Sin embargo, es importante señalar que la gamificación también presenta ciertos desafíos en su implementación. Por ejemplo, Kapp (2019) advierte que la gamificación mal diseñada puede tener efectos adversos, como generar ansiedad o frustración si los estudiantes perciben los desafíos como inalcanzables o si la competencia entre pares se vuelve excesiva. Además, la gamificación puede perder su efectividad si se basa únicamente en recompensas externas sin un propósito educativo claro, ya que esto puede fomentar una dependencia en las recompensas externas en lugar de desarrollar una motivación intrínseca genuina (Nicholson, 2018).

Elementos de la gamificación y su aplicación en el aprendizaje de idiomas

La gamificación en el aprendizaje de idiomas implica el uso de elementos de juego que buscan motivar, involucrar y mejorar el rendimiento de los estudiantes en la adquisición de una lengua extranjera. Los elementos clave de la gamificación incluyen puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata, cada uno de los cuales contribuye a fomentar un entorno de aprendizaje más atractivo y

desafiante (Landers, 2019). En el contexto del aprendizaje de idiomas, estos elementos pueden facilitar el desarrollo de habilidades lingüísticas y aumentar la exposición al idioma, lo cual es esencial para la retención y dominio del vocabulario y la gramática.

Los **puntos** son uno de los elementos de gamificación más utilizados en las aplicaciones de aprendizaje de idiomas, ya que permiten a los estudiantes acumular logros en función de su desempeño y progreso en las actividades de aprendizaje. Según Sailer y Homner (2020), el sistema de puntos sirve como un refuerzo positivo que motiva a los estudiantes a completar tareas y a esforzarse por mejorar sus habilidades lingüísticas. Los puntos también ayudan a los estudiantes a visualizar su progreso, lo cual contribuye a su sentido de logro y aumenta su motivación intrínseca para continuar con el aprendizaje. Aplicaciones como Duolingo emplean puntos para recompensar a los estudiantes por completar lecciones y practicar regularmente, lo que incentiva el uso constante de la aplicación y, en consecuencia, una mayor exposición al idioma (Munday, 2020).

Otro elemento fundamental es el uso de **niveles**, que permite segmentar el contenido educativo en etapas alcanzables y estructuradas. Los niveles proporcionan un camino claro hacia la maestría en el idioma, permitiendo que los estudiantes progresen gradualmente a medida que adquieren nuevas competencias. Según Bai et al. (2019), el sistema de niveles es efectivo en el aprendizaje de idiomas porque permite que los estudiantes desarrollen habilidades lingüísticas básicas antes de avanzar a contenidos más complejos, asegurando así una comprensión sólida de los fundamentos del idioma. Este tipo de estructura también permite a los estudiantes sentir que avanzan y que sus esfuerzos son recompensados al alcanzar cada nivel, lo cual refuerza su sentido de competencia.

Las **insignias** son otro elemento motivador que se utiliza para reconocer los logros específicos de los estudiantes y fomentar la participación. En el aprendizaje de idiomas, las insignias pueden otorgarse por logros como completar un número determinado de lecciones, practicar todos los días durante una semana, o dominar una categoría de vocabulario. De acuerdo con Toda et al. (2019), las insignias ayudan a construir un sentido de identidad y pertenencia entre los estudiantes, ya que les permite sentirse reconocidos por su esfuerzo y perseverancia. Además, las insignias pueden incentivar a los estudiantes a alcanzar metas adicionales y a participar activamente en el aprendizaje.

Las **tablas de clasificación** ofrecen a los estudiantes la oportunidad de compararse con sus compañeros y ver cómo se posicionan en términos de rendimiento y progreso. Según Kapp (2019), las tablas de clasificación fomentan la competencia sana entre los estudiantes, motivándolos a esforzarse para mejorar sus habilidades. No obstante, la implementación de este elemento debe ser cuidadosa, ya que una competencia excesiva puede desmotivar a algunos estudiantes y crear ansiedad (Hamari et al., 2018). En el aprendizaje de idiomas, las tablas de clasificación pueden ser efectivas para fomentar la práctica constante y el compromiso, siempre que se utilicen en un entorno que valore tanto el progreso individual como el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, la **retroalimentación inmediata** es un elemento crucial en la gamificación del aprendizaje de idiomas, ya que permite a los estudiantes corregir errores en el momento y entender de inmediato en qué áreas necesitan mejorar. Landers y Armstrong (2017) sostienen que la retroalimentación instantánea es esencial para el aprendizaje efectivo, ya que permite a los estudiantes ajustar sus estrategias de estudio y corregir conceptos erróneos de manera oportuna. En el caso de aplicaciones como Memrise y Duolingo, la retroalimentación inmediata no solo informa a los estudiantes

sobre su desempeño, sino que también les proporciona sugerencias sobre cómo mejorar, lo que facilita el aprendizaje adaptativo y personalizado (Ryan y Deci, 2020).

Los elementos de gamificación como los puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata han demostrado ser efectivos para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. Estos elementos no solo hacen que el aprendizaje sea más interactivo y agradable, sino que también facilitan el desarrollo de competencias lingüísticas a través de una práctica constante y motivadora. Al aplicarse de manera adecuada, la gamificación en el aprendizaje de idiomas puede mejorar la retención, la autonomía y el rendimiento general de los estudiantes en su proceso de adquisición de una lengua extranjera.

Efectos de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes

La gamificación en la educación ha mostrado un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo efectos positivos en la motivación, el compromiso, y el rendimiento académico. Según Sailer y Homner (2020), uno de los principales efectos de la gamificación es el aumento de la motivación intrínseca de los estudiantes, lo cual resulta fundamental para el aprendizaje efectivo. Al incorporar elementos de juego como puntos, niveles y recompensas, la gamificación convierte las actividades de aprendizaje en experiencias atractivas y gratificantes, fomentando en los estudiantes una mayor disposición para participar y perseverar en sus tareas educativas (Dichev y Dicheva, 2018).

Otro efecto destacado de la gamificación es su capacidad para mejorar el **compromiso y la participación activa** de los estudiantes en el aula. Los sistemas gamificados, al proporcionar retroalimentación constante y una estructura de progresión clara, facilitan que los estudiantes se involucren de manera continua en el proceso de aprendizaje. Según Hamari et al. (2020), el compromiso de los estudiantes aumenta

debido a la experiencia interactiva que ofrece la gamificación, permitiéndoles asumir un rol activo en su educación. Este compromiso es especialmente relevante en contextos de aprendizaje en línea y en el uso de aplicaciones móviles, donde la gamificación ayuda a reducir el abandono escolar y a mantener la atención de los estudiantes durante períodos más prolongados (Landers et al., 2019).

Además de la **motivación y el compromiso**, la gamificación puede influir positivamente en el rendimiento académico. Se ha demostrado que los estudiantes que participan en entornos de aprendizaje gamificados suelen obtener mejores resultados en evaluaciones y muestran una mayor retención de conocimientos en comparación con aquellos que aprenden mediante métodos tradicionales (Banfield y Wilkerson, 2019). Esto se debe en parte a que la gamificación promueve la práctica constante y el refuerzo de conocimientos, factores clave para el aprendizaje significativo. En un estudio realizado por Bai et al. (2019), se observó que los estudiantes que utilizan aplicaciones gamificadas para el aprendizaje de matemáticas lograron un incremento notable en su rendimiento debido al refuerzo constante y a la posibilidad de practicar en un entorno seguro y sin presión.

Por otro lado, la gamificación también contribuye al **desarrollo de habilidades socioemocionales** en los estudiantes. La implementación de juegos en el aula permite que los estudiantes colaboren entre sí, participen en actividades grupales y enfrenten desafíos de manera conjunta, lo cual fortalece su capacidad de trabajo en equipo, empatía y comunicación (Toda et al., 2019). Estos efectos se ven potenciados cuando los elementos de gamificación incluyen desafíos colaborativos o sistemas de recompensas que reconocen el esfuerzo grupal. En el contexto de la enseñanza de idiomas, por ejemplo, la gamificación facilita el aprendizaje colaborativo mediante juegos que requieren interacción y comunicación entre los estudiantes, lo cual ayuda a

mejorar sus habilidades lingüísticas y a construir confianza en el uso del idioma (Sánchez et al., 2020).

Sin embargo, es importante señalar que la gamificación también presenta **desafíos y limitaciones**. Uno de los problemas potenciales es la dependencia excesiva de los estudiantes en las recompensas externas, lo cual podría disminuir su motivación intrínseca a largo plazo si la gamificación no se implementa adecuadamente (Nicholson, 2018). La literatura sugiere que la gamificación es más efectiva cuando se enfoca en promover la autonomía, competencia y relevancia de las tareas en lugar de depender exclusivamente de puntos y recompensas para motivar a los estudiantes (Ryan y Deci, 2020). Además, un uso inadecuado de la competencia en la gamificación, especialmente mediante tablas de clasificación públicas, podría generar ansiedad o frustración en algunos estudiantes, afectando su bienestar emocional y su disposición a aprender (Landers y Armstrong, 2017).

Los efectos de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes abarcan desde el aumento de la motivación y el compromiso hasta la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de habilidades socioemocionales. No obstante, para maximizar estos beneficios, es crucial que los docentes implementen la gamificación de manera estratégica y alineada con objetivos educativos claros. Esto asegura que los elementos de juego sean significativos y que el aprendizaje sea el foco principal, evitando los riesgos asociados a una aplicación inadecuada de la gamificación en entornos educativos.

2.2.3. Duolingo como Herramienta de Aprendizaje de Idiomas

Historia y evolución de Duolingo

Duolingo es una de las plataformas de aprendizaje de idiomas más populares y accesibles a nivel mundial, caracterizada por su enfoque gamificado y su modelo

gratuito. Fundada en 2011 por Luis von Ahn y Severin Hacker, Duolingo surgió con el propósito de democratizar el acceso al aprendizaje de idiomas mediante el uso de la tecnología (von Ahn, 2013). La idea inicial era crear una plataforma que permitiera a los usuarios aprender un idioma sin necesidad de pagar, y a su vez, contribuir a la traducción de contenido en la web, un modelo de negocio que posteriormente fue reemplazado por un enfoque centrado en publicidad y servicios premium (Munday, 2020).

Desde sus inicios, Duolingo se distinguió por su diseño interactivo y gamificado, que utiliza puntos, niveles e insignias para motivar a los estudiantes. En una entrevista, von Ahn (2013) destacó que uno de los objetivos principales de la plataforma era mantener a los usuarios comprometidos con el aprendizaje de idiomas a través de técnicas de gamificación. Este enfoque atrajo rápidamente la atención de millones de usuarios, convirtiéndose en una herramienta accesible para personas de diversas edades y niveles de educación (Loewen et al., 2019).

En 2014, Duolingo introdujo la opción de “Duolingo for Schools,” una versión de la plataforma orientada a estudiantes y profesores, que permitía a los docentes realizar un seguimiento del progreso de sus alumnos y asignar tareas específicas (Krashen, 2014). Esta expansión hacia el ámbito educativo formal incrementó su alcance en escuelas y otras instituciones educativas, proporcionando a los docentes una herramienta adicional para apoyar el aprendizaje de idiomas en el aula. Esta adaptación de la plataforma fue un paso significativo hacia la integración de la tecnología en contextos educativos formales, lo cual reflejó la misión de Duolingo de hacer el aprendizaje de idiomas más accesible y efectivo (Loewen et al., 2019).

El crecimiento de Duolingo continuó en los años siguientes, con la incorporación de nuevas funciones y mejoras en la personalización del aprendizaje. En

2017, Duolingo lanzó “Duolingo Plus,” una suscripción que elimina los anuncios y permite la descarga de lecciones para uso sin conexión, lo cual representa una opción atractiva para usuarios que desean una experiencia sin interrupciones (Vesselinov y Grego, 2019). Esta estrategia de monetización permitió a Duolingo mantener su modelo gratuito, mientras generaba ingresos para sostener el desarrollo continuo de la plataforma. Además, esta evolución fue acompañada de mejoras en los algoritmos de la plataforma, que permiten una personalización más efectiva basada en el rendimiento y el progreso de cada usuario.

La evolución de Duolingo también incluyó avances en el uso de inteligencia artificial (IA) para adaptar el contenido de manera personalizada. A partir de 2018, la plataforma comenzó a implementar modelos de aprendizaje automático que analizan los datos de los usuarios para identificar áreas de dificultad y ajustar las lecciones en consecuencia (Loewen et al., 2019). Esta innovación en IA ha hecho que la experiencia de aprendizaje sea cada vez más adaptativa, ayudando a los usuarios a superar sus debilidades específicas en el idioma y mejorando la retención de conocimientos (Krashen, 2020).

En los últimos años, Duolingo ha expandido su oferta de idiomas, incluyendo no solo los idiomas más comunes, sino también lenguas menos difundidas, como el irlandés, el hawaiano y el gaélico escocés, y lenguas ficticias como el klingon y el alto valyrio (Munday, 2020). Esta expansión refleja el compromiso de la plataforma con la diversidad lingüística y cultural, proporcionando acceso a idiomas que rara vez están disponibles en otras aplicaciones de aprendizaje de idiomas. Asimismo, esta expansión ha sido posible gracias a la colaboración con voluntarios que ayudan a desarrollar y mantener los cursos en estos idiomas, permitiendo que la plataforma continúe creciendo sin comprometer su enfoque accesible y gratuito.

A lo largo de su evolución, Duolingo ha recibido reconocimientos y premios por su contribución al aprendizaje de idiomas, destacándose en el ámbito de la tecnología educativa. Sin embargo, su enfoque no ha estado exento de críticas. Algunos estudios sugieren que, si bien la gamificación de Duolingo es efectiva para motivar a los principiantes, su efectividad disminuye en usuarios de niveles avanzados, donde la gramática y las habilidades de producción requieren métodos de enseñanza más complejos (Loewen et al., 2019). A pesar de estas limitaciones, Duolingo sigue siendo una herramienta popular y accesible, que ha demostrado su capacidad de adaptarse y evolucionar con el tiempo.

En conclusión, la historia de Duolingo refleja una trayectoria de innovación y expansión constante en el ámbito del aprendizaje de idiomas. Desde sus inicios con un modelo de traducción, hasta su actual enfoque gamificado y basado en IA, Duolingo ha evolucionado para responder a las necesidades de los usuarios y a los avances tecnológicos, consolidándose como una de las plataformas de aprendizaje de idiomas más influyentes y accesibles a nivel global.

Características de Duolingo en el aprendizaje de idiomas

- ***Estructura y metodología de Duolingo***

Duolingo ha logrado destacarse en el ámbito del aprendizaje de idiomas gracias a su estructura altamente organizada y su metodología basada en la gamificación y el aprendizaje adaptativo. La estructura de Duolingo está diseñada para ofrecer un camino de aprendizaje claro y accesible, compuesto por lecciones cortas y secuenciales que cubren diversos temas de vocabulario, gramática y práctica auditiva. Cada lección se enfoca en unidades específicas del idioma, organizadas en temas como salud, comida, trabajo y otros contextos comunes, lo cual facilita que los usuarios

desarrollen habilidades lingüísticas prácticas y de uso cotidiano (Loewen et al., 2019).

La metodología de Duolingo incorpora principios de aprendizaje espaciado y repetición sistemática, técnicas que han demostrado ser efectivas para la retención de vocabulario y estructuras gramaticales en el aprendizaje de idiomas. Según Vesselinov y Grego (2019), estos principios se implementan a través de ejercicios que revisan de forma periódica el vocabulario y las frases que los usuarios ya han aprendido, lo cual fortalece la memoria a largo plazo. Este enfoque de repetición espaciada permite que los estudiantes mantengan un contacto constante con el contenido previamente aprendido, lo cual es esencial para evitar la pérdida de conocimientos en el tiempo.

Uno de los elementos más característicos de Duolingo es su uso de ejercicios interactivos que requieren que los estudiantes practiquen activamente el idioma en lugar de simplemente memorizar palabras o reglas gramaticales. Los ejercicios de Duolingo incluyen traducción de frases, selección de palabras, escritura y ejercicios de escucha, proporcionando una experiencia de aprendizaje que abarca múltiples habilidades lingüísticas (Munday, 2020). Además, la plataforma utiliza retroalimentación instantánea para corregir los errores de los usuarios en el momento, lo cual permite que los estudiantes ajusten su comprensión de manera inmediata y aprendan de sus equivocaciones. Esta retroalimentación inmediata ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la precisión y la confianza en el uso del idioma, ya que permite que los estudiantes se corrijan y progresen en tiempo real (Loewen et al., 2019).

La metodología de Duolingo también se basa en un enfoque de aprendizaje adaptativo, mediante el cual la plataforma ajusta el contenido en función del desempeño y el progreso de cada usuario. La inteligencia artificial (IA) utilizada por Duolingo analiza los patrones de aprendizaje de los usuarios, identificando las áreas en las que presentan dificultades y adaptando las lecciones para abordar estos puntos específicos (Krashen, 2020). Esta capacidad de adaptación permite que el aprendizaje sea más personalizado y efectivo, ayudando a los estudiantes a superar sus debilidades y enfocarse en mejorar sus habilidades en el idioma de una manera ajustada a sus necesidades individuales.

Otro aspecto central de la estructura y metodología de Duolingo es la incorporación de elementos de gamificación, como puntos, niveles e insignias, que buscan motivar y comprometer a los usuarios en su proceso de aprendizaje (Sailer y Homner, 2020). Estos elementos hacen que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva y lúdica, incentivando a los estudiantes a practicar de forma constante. Según Hamari et al. (2020), la gamificación en Duolingo ayuda a reducir la percepción de esfuerzo en el aprendizaje, lo cual facilita que los usuarios mantengan su compromiso con el estudio del idioma a largo plazo. Además, la presencia de tablas de clasificación y logros personales fomenta un sentido de competencia sana y de autosuperación entre los estudiantes.

La estructura de Duolingo también integra mini-lecciones de gramática en ciertas unidades, explicando reglas básicas del idioma de manera breve y accesible. Aunque la enseñanza de la gramática en Duolingo es menos exhaustiva que en métodos tradicionales, estas explicaciones proporcionan

a los usuarios una comprensión fundamental de las estructuras del idioma que necesitan para completar los ejercicios (Vesselinov y Grego, 2019). Este enfoque minimalista hacia la gramática ha sido criticado en algunos estudios, que señalan que los usuarios de niveles intermedio y avanzado pueden requerir una instrucción más detallada para progresar (Loewen et al., 2019). No obstante, el diseño de Duolingo es efectivo para usuarios principiantes, permitiéndoles adquirir rápidamente habilidades básicas de conversación y comprensión en un nuevo idioma.

La estructura y metodología de Duolingo combinan el aprendizaje adaptativo, la gamificación y los ejercicios interactivos para ofrecer una experiencia de aprendizaje efectiva y accesible. Al centrarse en la repetición espaciada, la retroalimentación inmediata y un enfoque personalizado, Duolingo ha desarrollado un modelo de aprendizaje que promueve la retención de conocimientos y mantiene el interés de los estudiantes. Aunque su metodología puede presentar limitaciones en niveles avanzados, sigue siendo una herramienta eficaz para introducir y reforzar habilidades en un nuevo idioma de manera accesible y atractiva.

- ***Uso de la gamificación y la motivación en Duolingo***

La gamificación es uno de los pilares fundamentales en la estructura de Duolingo, utilizada para mantener la motivación de los usuarios y hacer que el proceso de aprendizaje de idiomas sea entretenido y adictivo. En Duolingo, la gamificación se manifiesta a través de varios elementos como los puntos, los niveles, las rachas diarias (streaks), las insignias y las tablas de clasificación, todos diseñados para incrementar el compromiso y la satisfacción de los usuarios (Sailer y Homner, 2020). Estos elementos

convierten el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica y gratificante, lo cual es crucial para asegurar la constancia y la práctica repetida que son esenciales en el aprendizaje de idiomas.

Uno de los elementos más efectivos de gamificación en Duolingo es el **sistema de puntos**, que recompensa a los usuarios por completar lecciones y ejercicios. Según Hamari et al. (2020), los puntos funcionan como un refuerzo positivo que aumenta la motivación extrínseca de los estudiantes, ya que los usuarios pueden ver su progreso de manera tangible y tienen un incentivo constante para seguir avanzando en el curso. Además, la acumulación de puntos y niveles permite que los usuarios sientan un sentido de logro, lo cual es fundamental para mantener la motivación en el tiempo (Vesselinov y Grego, 2019).

Otro aspecto de la gamificación en Duolingo es el uso de **rachas diarias o streaks**, que registran el número consecutivo de días en que un usuario ha accedido a la plataforma. Este sistema de rachas crea una sensación de compromiso y fomenta el hábito diario de estudiar, lo cual es clave para la adquisición gradual de un nuevo idioma (Loewen et al., 2019). En un estudio sobre el impacto de la gamificación en la motivación, Bai et al. (2019) señalaron que la creación de rachas diarias es una técnica eficaz para mantener a los usuarios involucrados, ya que muchos estudiantes se sienten motivados a no “romper la racha” y, por lo tanto, regresan a la plataforma cada día.

Las **insignias** también desempeñan un papel importante en la motivación de los usuarios de Duolingo. Estas insignias se otorgan por alcanzar ciertos logros, como completar un número determinado de

lecciones o mantener una racha durante varios días consecutivos, y son una forma de reconocimiento visual de los logros del usuario. Toda et al. (2019) argumentan que las insignias no solo sirven como un reconocimiento de los logros individuales, sino que también fomentan un sentido de competencia sana entre los usuarios. La visualización de estas insignias refuerza la motivación intrínseca, ya que los usuarios sienten que sus esfuerzos son reconocidos y recompensados dentro de la plataforma.

Además de estos elementos, Duolingo utiliza **tablas de clasificación** que permiten a los usuarios competir entre sí en función del número de puntos acumulados durante la semana. Estas tablas de clasificación añaden un componente social y competitivo al aprendizaje, lo cual puede ser una poderosa fuente de motivación para los usuarios. Sin embargo, el uso de las tablas de clasificación debe ser equilibrado, ya que, si no se gestiona adecuadamente, puede generar ansiedad en algunos usuarios o hacer que se enfoquen demasiado en la competencia en lugar de en el aprendizaje (Ryan y Deci, 2020). A pesar de esta limitación, las tablas de clasificación en Duolingo han demostrado ser efectivas para motivar a los usuarios a seguir practicando y mejorar su desempeño en el idioma.

La motivación en Duolingo también se refuerza mediante el **diseño visual y la experiencia de usuario (UX)** de la plataforma, que emplea colores vivos, íconos llamativos y mensajes de ánimo para que el aprendizaje sea visualmente atractivo y gratificante. Según Munday (2020), la experiencia de usuario y el diseño visual en Duolingo ayudan a reducir la percepción de esfuerzo, lo cual hace que los usuarios se sientan más dispuestos a participar en las lecciones. La plataforma utiliza mensajes

motivacionales al final de cada lección, que refuerzan el esfuerzo del usuario y les animan a seguir practicando.

La gamificación en Duolingo está diseñada para incrementar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca de los usuarios, utilizando una combinación de puntos, rachas, insignias y tablas de clasificación para hacer que el aprendizaje de idiomas sea una experiencia lúdica y satisfactoria. La metodología de Duolingo refleja una comprensión profunda de la psicología de la motivación y el aprendizaje, lo cual ha contribuido a su popularidad y efectividad como plataforma educativa. Al fomentar un entorno que premia el esfuerzo y celebra los logros, Duolingo logra mantener a sus usuarios motivados y comprometidos, elementos esenciales para el éxito en el aprendizaje de idiomas.

Evaluación del aprendizaje en Duolingo

La evaluación del aprendizaje en Duolingo es una parte fundamental de la plataforma, diseñada para ofrecer a los usuarios una retroalimentación constante sobre su progreso y habilidades lingüísticas. A diferencia de los métodos tradicionales de evaluación, que suelen ser formales y basados en exámenes, Duolingo emplea un sistema de evaluación continua e integrada dentro de sus lecciones y ejercicios. Cada actividad en Duolingo está diseñada no solo para enseñar, sino también para evaluar el nivel de comprensión y retención de los usuarios, lo cual ayuda a personalizar el contenido y a fortalecer las áreas en las que el usuario muestra dificultades (Loewen et al., 2019).

Uno de los métodos de evaluación más destacados en Duolingo es la **retroalimentación inmediata**, que permite a los usuarios conocer sus errores y recibir correcciones en tiempo real. Según Munday (2020), este enfoque es efectivo porque

ayuda a los estudiantes a corregir errores al instante y a aprender de ellos, en lugar de esperar hasta el final de una sesión para recibir un resumen de su desempeño. Esta retroalimentación inmediata se presenta en diferentes formas: correcciones automáticas, indicaciones visuales y explicaciones breves que señalan las reglas gramaticales o vocabulario que han sido mal interpretados. La investigación sugiere que este tipo de retroalimentación puede mejorar significativamente el aprendizaje de idiomas, ya que facilita una comprensión más profunda de los contenidos (Vesselinov y Grego, 2019).

Además de la retroalimentación, Duolingo emplea un sistema de **revisión espaciada** para evaluar el conocimiento a lo largo del tiempo. Este método, también conocido como "repetición espaciada," presenta ejercicios de revisión de manera estratégica, basándose en la ciencia de la memoria, que establece que los estudiantes retienen mejor la información cuando la revisan en intervalos progresivos (Krashen, 2020). La plataforma registra el progreso de los usuarios y analiza las palabras o estructuras gramaticales en las que han cometido errores, asegurándose de que vuelvan a ser presentadas en futuras sesiones. Según Hamari et al. (2020), la revisión espaciada no solo mejora la retención de conocimiento, sino que también actúa como una forma de evaluación, ya que permite a los usuarios ver su mejora a medida que dominan nuevos contenidos y retienen el material anterior.

En Duolingo también se encuentran **pruebas de nivel y tests de progreso** que evalúan el aprendizaje en puntos clave del curso. Estas pruebas permiten que los usuarios realicen una autoevaluación de su nivel en el idioma y proporcionan un indicador más formal de su avance en el dominio del lenguaje (Bai et al., 2019). En el caso de los usuarios que desean obtener una certificación, Duolingo ofrece el Duolingo English Test, un examen estandarizado reconocido por algunas instituciones

académicas como medida de competencia lingüística. El Duolingo English Test es una alternativa accesible a pruebas tradicionales como el TOEFL o IELTS, ya que es asequible, se realiza en línea y evalúa habilidades de lectura, escritura, escucha y expresión oral mediante una plataforma segura y adaptativa (Munday, 2020).

Un aspecto relevante de la evaluación en Duolingo es el uso de **inteligencia artificial (IA)** para personalizar la experiencia de aprendizaje. La IA de Duolingo analiza las respuestas de los usuarios y adapta las lecciones futuras en función de su desempeño, lo cual actúa tanto como método de enseñanza como de evaluación continua (Loewen et al., 2019). Por ejemplo, si un usuario muestra dificultades con ciertas estructuras gramaticales o vocabulario, la plataforma ajustará el contenido para enfocarse en estas áreas, asegurando que el usuario reciba más práctica donde la necesite. Esta personalización permite que la evaluación sea un proceso dinámico y constante, facilitando que los estudiantes reciban una experiencia de aprendizaje que se ajusta a sus necesidades específicas (Krashen, 2020).

La gamificación en Duolingo también juega un rol en la evaluación, ya que permite a los usuarios ver su progreso a través de indicadores como los puntos, las rachas diarias (streaks) y las insignias, que reflejan su compromiso y avance en la plataforma. Aunque estos elementos de gamificación no miden directamente el conocimiento, ofrecen una representación visual del esfuerzo y la constancia, lo cual es importante para la autoevaluación y la motivación del usuario (Hamari et al., 2020). Los estudiantes pueden ver cómo avanzan en comparación con sus objetivos personales, lo cual ayuda a mantener el interés y el compromiso con el aprendizaje del idioma.

Duolingo utiliza un enfoque multifacético para la evaluación del aprendizaje, que incluye retroalimentación inmediata, revisión espaciada, pruebas de nivel y progresión, inteligencia artificial y gamificación. Estos métodos de evaluación están

diseñados para ser tanto informativos como motivadores, ayudando a los usuarios a comprender sus logros y áreas de mejora, y ajustando el contenido para mejorar su experiencia de aprendizaje. Al combinar estas estrategias, Duolingo crea un entorno donde la evaluación es continua, adaptable y altamente efectiva para el aprendizaje de idiomas.

2.2.4. Fundamentos Teóricos del Aprendizaje de Idiomas

Teorías del aprendizaje de lenguas extranjeras

- ***Teoría del aprendizaje significativo***

La teoría del aprendizaje significativo, desarrollada por David Ausubel, sostiene que el aprendizaje ocurre de manera más efectiva cuando el nuevo conocimiento se conecta con conceptos o ideas ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante. Ausubel (1968) argumentó que el aprendizaje significativo es aquel en el que el nuevo contenido no es arbitrario, sino que tiene una relación lógica y coherente con los conocimientos previos, lo que permite que el estudiante lo integre de forma más profunda y duradera. Este enfoque contrasta con el aprendizaje memorístico o mecánico, en el cual la información se retiene sin establecer conexiones significativas, siendo más susceptible al olvido (Ausubel, 1968).

En los últimos años, la teoría del aprendizaje significativo ha sido objeto de análisis y aplicación en distintos contextos educativos, incluyendo la educación en línea y el uso de tecnologías digitales. La investigación de Novak (2018) sobre el aprendizaje significativo en entornos digitales indica que cuando los estudiantes pueden relacionar el contenido digital con sus conocimientos previos, la retención de información y la comprensión mejoran notablemente. En plataformas como Duolingo, por ejemplo, la

teoría se aplica al presentar el vocabulario y la gramática en contextos significativos y relacionados con experiencias cotidianas, permitiendo que los usuarios asocien el nuevo conocimiento con situaciones prácticas (Mayer, 2019).

La clave para un aprendizaje significativo, según Ausubel (1968), radica en la organización de los materiales de aprendizaje de manera que se facilite la conexión con conocimientos previos. Esto requiere una planificación cuidadosa del contenido y el uso de organizadores previos que introduzcan los temas de una forma que facilite la integración cognitiva (Novak, 2018). En este sentido, los organizadores previos se definen como estructuras que presentan información general o de base sobre un tema antes de profundizar en los detalles, lo cual ayuda al estudiante a preparar su mente para asimilar el nuevo conocimiento. Este enfoque es particularmente útil en la enseñanza de idiomas, ya que el aprendizaje de una lengua extranjera implica la construcción progresiva de vocabulario, gramática y pronunciación sobre una base conceptual.

La teoría del aprendizaje significativo también enfatiza la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje, señalando que los estudiantes tienden a involucrarse más en el aprendizaje cuando perciben la relevancia de la información en relación con su vida y experiencias personales (Schunk, 2020). Mayer y Alexander (2019) sostienen que la motivación y el interés personal son factores críticos para que el aprendizaje sea significativo. En aplicaciones de aprendizaje como Duolingo, esta teoría se implementa mediante la gamificación, la cual motiva a los usuarios a seguir

practicando y asociando el contenido con su progreso personal en la plataforma.

Además, el aprendizaje significativo fomenta la comprensión profunda del material en lugar de una simple memorización. En su investigación sobre la aplicabilidad de la teoría de Ausubel, Moreira (2021) destaca que el aprendizaje significativo permite que los estudiantes no solo retengan información, sino que también puedan transferirla a contextos nuevos y resolver problemas de manera efectiva. Esto se ve reflejado en entornos de aprendizaje interactivos, donde los estudiantes no solo deben recordar palabras y frases, sino que también deben aplicarlas en diferentes escenarios, reforzando así la utilidad del conocimiento adquirido y su aplicación en situaciones de la vida real (Novak, 2018).

La teoría del aprendizaje significativo también está estrechamente relacionada con el constructivismo. Según Schunk (2020), el constructivismo y la teoría de Ausubel comparten el enfoque en la construcción activa del conocimiento a partir de experiencias previas. Ambos modelos sugieren que el aprendizaje no es un proceso pasivo, sino una actividad en la que el estudiante debe ser un participante activo, integrando el conocimiento nuevo con el conocimiento existente para construir una comprensión más completa. Esta visión del aprendizaje es fundamental en la educación actual, donde el uso de herramientas digitales y el aprendizaje basado en competencias requieren que los estudiantes adopten un rol proactivo en su propio proceso de aprendizaje.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel sigue siendo relevante en el contexto educativo moderno, especialmente en entornos de

aprendizaje en línea y el uso de aplicaciones educativas. Al enfatizar la importancia de la conexión entre nuevos conocimientos y conocimientos previos, y al reconocer la motivación y la relevancia personal como factores clave, esta teoría proporciona una base sólida para el diseño de experiencias de aprendizaje efectivas. La implementación de esta teoría en plataformas digitales como Duolingo demuestra cómo la tecnología puede facilitar un aprendizaje significativo al presentar contenidos de manera estructurada, motivadora y relacionada con el contexto personal del estudiante.

- ***Teoría del aprendizaje social***

La teoría del aprendizaje social, desarrollada por Albert Bandura, sostiene que las personas adquieren conocimientos y habilidades observando y modelando el comportamiento de otros en su entorno social. Esta teoría, también conocida como aprendizaje observacional o aprendizaje vicario, establece que el aprendizaje no solo ocurre a través de la experiencia directa, sino también mediante la observación de las conductas, actitudes y resultados de las acciones de otras personas (Bandura, 1986). Bandura argumenta que, a través de la observación, los individuos pueden aprender de las experiencias ajenas sin tener que experimentar directamente las consecuencias, lo cual tiene una gran aplicabilidad en contextos educativos y de aprendizaje digital (Bandura, 1986).

Uno de los conceptos clave en la teoría del aprendizaje social es el de modelado, que se refiere al proceso mediante el cual un individuo observa a un “modelo” y replica su comportamiento. Según Bandura (1986), el modelado es especialmente efectivo cuando el observador percibe al

modelo como competente, similar a sí mismo y prestigioso. En el contexto educativo, este proceso puede observarse cuando los estudiantes aprenden imitando a un profesor o a sus compañeros que exhiben comportamientos exitosos en el aula. En entornos digitales, como los ofrecidos por plataformas de aprendizaje colaborativo, la teoría del aprendizaje social se aplica cuando los estudiantes observan y aprenden de las interacciones y logros de otros usuarios (Mayer, 2019).

El aprendizaje social también está mediado por la motivación del observador, un aspecto fundamental en la teoría de Bandura. Según Schunk (2020), la motivación para imitar un comportamiento depende de las expectativas de recompensa o castigo percibidas. Si los estudiantes creen que la adopción de un determinado comportamiento conducirá a un resultado positivo, estarán más inclinados a replicar dicho comportamiento. En el contexto del aprendizaje de idiomas, las plataformas que integran componentes sociales y permiten a los usuarios ver el progreso de otros compañeros pueden incentivar la motivación al establecer un ambiente en el que los logros se comparten y celebran, creando así un sentido de comunidad (Novak, 2018).

La teoría del aprendizaje social también subraya el papel de los refuerzos en el proceso de aprendizaje. Bandura (1986) sostiene que, aunque la observación inicial es crucial, el refuerzo positivo desempeña un papel en la consolidación del comportamiento aprendido. Por ejemplo, en una clase de idiomas, los estudiantes pueden observar a sus compañeros o profesores utilizando correctamente una estructura gramatical y, al imitarla, recibir refuerzos positivos, como elogios o aprobación, que les motivan a

seguir utilizando dicha estructura. En plataformas digitales de aprendizaje, como Duolingo, el refuerzo positivo se incorpora a través de elementos gamificados, como puntos, rachas y logros, que refuerzan el aprendizaje al proporcionar recompensas visibles y tangibles por el progreso (Schunk, 2020).

La autoeficacia es otro concepto fundamental en la teoría del aprendizaje social. Bandura (1997) define la autoeficacia como la creencia de un individuo en su capacidad para realizar una tarea específica. Esta creencia influye en la disposición del individuo para enfrentar desafíos y su perseverancia en la realización de tareas. En el contexto educativo, la autoeficacia se ve reforzada cuando los estudiantes observan a sus compañeros alcanzar metas similares, ya que ello incrementa su confianza en sus propias habilidades. Mayer y Alexander (2019) destacan que la autoeficacia puede potenciarse en entornos colaborativos y de aprendizaje social, donde los estudiantes se ven mutuamente como modelos, lo cual facilita un ambiente de aprendizaje en el que se sienten apoyados y motivados para alcanzar sus propios objetivos.

En la era digital, la teoría del aprendizaje social ha encontrado nuevas aplicaciones. Las plataformas de aprendizaje en línea, los foros educativos y las redes sociales educativas ofrecen oportunidades para que los estudiantes observen, interactúen y aprendan unos de otros sin limitaciones geográficas. Según Moreira (2021), la interacción social en plataformas digitales fomenta la colaboración y el aprendizaje observacional, lo que permite a los usuarios compartir experiencias, resolver problemas y mejorar sus habilidades a través de la observación. Además, estas plataformas

proporcionan un entorno que simula los procesos de aprendizaje social, permitiendo que los usuarios observen las estrategias de aprendizaje y los logros de otros, lo cual resulta en una experiencia de aprendizaje más rica y dinámica.

La teoría del aprendizaje social de Bandura sigue siendo relevante en la educación contemporánea, especialmente en el contexto de la educación digital y colaborativa. La observación de modelos, la motivación y el refuerzo positivo son factores clave que influyen en la adquisición de conocimientos y habilidades. La integración de estos principios en plataformas digitales ha ampliado las posibilidades de aprendizaje social, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las experiencias compartidas y construyan un sentido de autoeficacia en un entorno colaborativo.

- ***Teoría del Conectivismo***

La teoría del conectivismo, propuesta por George Siemens en 2005, surge como una respuesta a las necesidades educativas de la era digital y se centra en la idea de que el aprendizaje es un proceso de conexión entre nodos de información dentro de una red. Siemens (2005) sugiere que el conocimiento ya no reside exclusivamente en la mente del individuo, sino que está distribuido en una red de conexiones que puede incluir a otras personas, tecnologías y bases de datos digitales. En este modelo, el aprendizaje ocurre cuando un individuo conecta y organiza información proveniente de diversas fuentes, lo que resulta en un proceso dinámico y adaptativo que responde a las cambiantes demandas de la sociedad del conocimiento (Siemens, 2005).

El conectivismo también enfatiza la importancia de la alfabetización digital y la capacidad de navegar redes complejas de información como competencias esenciales para el aprendizaje en la actualidad. De acuerdo con Downes (2019), uno de los principales colaboradores de la teoría conectivista, el aprendizaje en la era digital implica la habilidad de encontrar, evaluar y sintetizar información de múltiples fuentes. Esta competencia es especialmente relevante en un contexto en el que los estudiantes tienen acceso inmediato a vastos recursos en línea, y en el que el conocimiento evoluciona rápidamente debido al ritmo de innovación tecnológica. La capacidad de aprender en red es, por lo tanto, una habilidad esencial para el éxito en el mundo actual, donde los individuos deben adaptarse constantemente a la información emergente (Downes, 2019).

Uno de los conceptos clave en el conectivismo es el de nodos y conexiones. Según Siemens (2005), cada nodo representa una fuente de información o conocimiento, y las conexiones entre estos nodos permiten que el aprendizaje fluya a través de la red. En el contexto educativo, este modelo sugiere que el aprendizaje es más eficaz cuando los estudiantes tienen acceso a múltiples fuentes de información y pueden construir sus propias conexiones entre ellas. En entornos digitales, como los cursos en línea masivos y abiertos (MOOCs), los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con recursos de diferentes tipos y de establecer redes de colaboración con otros estudiantes, lo que permite un aprendizaje más enriquecido y diversificado (Goldie, 2016).

La tecnología desempeña un papel crucial en la teoría del conectivismo, ya que facilita la creación y el mantenimiento de redes de aprendizaje. Siemens (2018) argumenta que las tecnologías digitales no solo actúan como herramientas de almacenamiento de información, sino que también son agentes activos en el proceso de aprendizaje, ya que pueden sugerir conexiones y patrones que los estudiantes pueden no haber identificado por sí mismos. Esta capacidad de la tecnología para guiar el aprendizaje conecta el conectivismo con otras teorías contemporáneas, como el aprendizaje adaptativo, en el que las plataformas digitales ajustan el contenido en función del progreso y las necesidades del estudiante (Rodríguez, 2019).

Además, el conectivismo redefine el rol del educador en el proceso de aprendizaje. En lugar de ser la fuente principal de conocimiento, el educador en un contexto conectivista actúa como un facilitador que ayuda a los estudiantes a construir sus propias redes de información y a desarrollar habilidades de autoaprendizaje. Según Czerkowski (2018), el rol del educador en este modelo es guiar a los estudiantes en la búsqueda de información relevante, enseñarles a evaluar la credibilidad de las fuentes y ayudarles a conectar conceptos de manera significativa. Este cambio de rol fomenta un aprendizaje más activo y autónomo, que es crucial en un entorno en el que la información es abundante y de fácil acceso.

Un aspecto innovador de la teoría del conectivismo es su enfoque en el aprendizaje continuo y adaptativo. Siemens (2018) sostiene que el aprendizaje ya no puede considerarse un proceso lineal con un inicio y un fin claro, sino que es un ciclo constante de actualización de conocimientos. En este sentido, el conectivismo destaca la importancia de mantenerse

actualizado y de adaptarse a los cambios, una habilidad vital en un mundo donde la información se renueva a un ritmo acelerado. En plataformas como LinkedIn Learning o Coursera, los usuarios tienen la posibilidad de expandir sus redes y de acceder a contenido actualizado, lo cual refleja los principios conectivistas de aprendizaje adaptativo y continuo (Downes, 2019).

En conclusión, el conectivismo ofrece un marco teórico que redefine el aprendizaje en el contexto de la era digital. Al enfatizar la importancia de las conexiones, la alfabetización digital y el rol facilitador del educador, esta teoría proporciona una visión moderna del aprendizaje que se adapta a las necesidades de un mundo en constante cambio. Las redes digitales y las tecnologías educativas se integran así como parte activa del proceso de aprendizaje, haciendo del conectivismo una teoría relevante y aplicable en entornos de aprendizaje actuales.

Enfoques y métodos en la enseñanza del inglés

- ***Enfoque comunicativo***

El enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas surgió en la década de 1970 como una respuesta a los métodos tradicionales que priorizaban la gramática y la traducción, y se centra en la interacción como el medio fundamental para el aprendizaje de lenguas extranjeras. Este enfoque tiene como objetivo principal desarrollar la competencia comunicativa, definida por Hymes (1972) como la capacidad de los individuos para usar el idioma de manera efectiva en contextos reales y variados. El enfoque comunicativo promueve un aprendizaje en el que la gramática y el vocabulario se integran de forma práctica y funcional,

enfaticando la importancia de la comunicación en situaciones reales (Richards, 2020).

Uno de los principios fundamentales del enfoque comunicativo es que los estudiantes deben estar expuestos a situaciones de comunicación auténticas, donde puedan utilizar el idioma de manera espontánea. Según Richards (2020), el enfoque comunicativo fomenta el aprendizaje activo mediante la participación en actividades que simulan contextos de la vida real, como diálogos, juegos de roles y debates, permitiendo a los estudiantes practicar el idioma en un entorno que refleja su uso en situaciones cotidianas. Este tipo de actividades no solo incrementa la habilidad lingüística del estudiante, sino que también mejora su confianza y competencia cultural al enfrentarse a escenarios comunicativos similares a los que encontrarán fuera del aula (Larsen-Freeman, 2019).

En el enfoque comunicativo, la interacción y el trabajo en grupo desempeñan un papel central en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes suelen trabajar en parejas o grupos, lo cual les permite negociar significados, corregir errores en conjunto y construir conocimiento de manera colaborativa. Este proceso interactivo fomenta un aprendizaje más profundo y facilita el desarrollo de habilidades interpersonales, esenciales en la comunicación efectiva. Según Brown (2018), el aprendizaje colaborativo en el enfoque comunicativo permite a los estudiantes asumir roles activos en su aprendizaje, lo cual se traduce en un mayor compromiso y motivación, factores clave para el éxito en el aprendizaje de idiomas.

El enfoque comunicativo también incorpora el concepto de input comprensible, propuesto por Krashen (1985), que sugiere que los

estudiantes aprenden un idioma de manera más efectiva cuando están expuestos a un nivel de lenguaje ligeramente superior al que pueden producir. Esta exposición a un input comprensible permite que los estudiantes expandan su conocimiento de forma progresiva y sin sentirse abrumados. En un estudio reciente, Ellis (2019) destaca que el input comprensible es esencial para el desarrollo de la fluidez y precisión, ya que permite que los estudiantes adquieran el idioma de manera natural y gradual, reforzando su competencia comunicativa en contextos significativos.

Además, el enfoque comunicativo enfatiza la importancia del feedback inmediato y el aprendizaje basado en tareas. En lugar de centrarse en la corrección gramatical detallada, el feedback en el enfoque comunicativo tiende a enfocarse en la claridad y la efectividad del mensaje, promoviendo una corrección que permita a los estudiantes mejorar su habilidad para comunicarse de manera efectiva (Long, 2018). La retroalimentación que reciben en el contexto comunicativo les ayuda a identificar áreas de mejora sin desmotivarlos, lo cual es crucial para mantener el interés en el aprendizaje de idiomas. Según Nunan (2018), el aprendizaje basado en tareas también fomenta la autonomía y permite que los estudiantes se enfoquen en metas comunicativas claras, al mismo tiempo que desarrollan habilidades lingüísticas específicas.

El enfoque comunicativo se ha consolidado como uno de los métodos más efectivos en la enseñanza de idiomas al promover una inmersión en situaciones de comunicación real y al enfatizar la importancia de la interacción y la colaboración. Este enfoque permite a los estudiantes

desarrollar una competencia comunicativa que les será útil en escenarios de la vida diaria y en contextos multiculturales. La relevancia del enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas es evidente en su capacidad para integrar gramática y vocabulario en un contexto práctico, fortaleciendo no solo la competencia lingüística sino también la confianza de los estudiantes en su habilidad para utilizar el idioma en situaciones auténticas.

- ***Enfoque de inmersión y bilingüismo***

El enfoque de inmersión es una metodología ampliamente utilizada en programas educativos para el aprendizaje de una segunda lengua, donde el idioma objetivo se convierte en el medio principal de instrucción y comunicación. Este enfoque surgió en Canadá en la década de 1960 como una respuesta a la necesidad de desarrollar competencias bilingües y biculturales entre los estudiantes angloparlantes y francoparlantes (Baker, 2019). En un programa de inmersión, los estudiantes no solo aprenden el idioma como materia, sino que también reciben instrucción en otras asignaturas, como matemáticas y ciencias, en el idioma objetivo. Esto fomenta una competencia lingüística funcional en el nuevo idioma al integrarlo en la vida académica y social de los estudiantes (Genesee, 2018).

El enfoque de inmersión se basa en la teoría de que el aprendizaje de un idioma es más efectivo cuando está contextualizado en situaciones reales y significativas. Según García (2020), la inmersión proporciona un entorno en el cual los estudiantes deben utilizar el idioma objetivo de forma constante, desarrollando tanto su fluidez como su precisión a través de la práctica continua. A diferencia de los métodos de enseñanza tradicionales, que a menudo se centran en el aprendizaje explícito de reglas gramaticales,

el enfoque de inmersión permite que los estudiantes adquieran habilidades lingüísticas de manera natural y subconsciente, similar a cómo los hablantes nativos adquieren su lengua materna.

El bilingüismo, por otro lado, se refiere a la capacidad de un individuo para usar dos idiomas de manera competente. Aunque existen diferentes niveles de bilingüismo, los programas de inmersión buscan alcanzar un nivel de competencia suficiente para que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente en el idioma objetivo en contextos académicos y sociales. Cummins (2019) argumenta que el bilingüismo es una habilidad valiosa en el contexto globalizado actual, ya que permite a los individuos acceder a mayores oportunidades de comunicación y desarrollo personal. Además, varios estudios han demostrado que el bilingüismo tiene beneficios cognitivos, como una mayor flexibilidad mental y capacidad de resolución de problemas (Bialystok, 2018).

Una de las características clave del enfoque de inmersión es la exposición prolongada y significativa al idioma objetivo. Los estudiantes en un programa de inmersión pasan una gran parte de su jornada académica utilizando el idioma que están aprendiendo, lo cual promueve la adquisición de vocabulario y estructuras lingüísticas en un contexto funcional (Genesee, 2018). Esta exposición intensa permite que los estudiantes desarrollen una competencia comunicativa que va más allá de la simple comprensión del idioma; también aprenden a utilizarlo para expresar ideas complejas y a interpretar matices culturales en diversos contextos. Baker (2019) destaca que esta inmersión lingüística y cultural es esencial para desarrollar una verdadera competencia bilingüe, ya que el dominio de un idioma implica

no solo conocer sus estructuras gramaticales, sino también comprender su uso en contextos culturales específicos.

El enfoque de inmersión también promueve el desarrollo bicultural al exponer a los estudiantes a las normas, valores y prácticas de la cultura asociada con el idioma objetivo. García (2020) sostiene que este tipo de educación bicultural es crucial en programas de inmersión, ya que permite que los estudiantes no solo aprendan el idioma, sino también aprecien y respeten la diversidad cultural. En un mundo cada vez más interconectado, la competencia bicultural se considera una habilidad esencial, ya que fomenta la empatía y la comprensión intercultural, factores clave en la comunicación efectiva y la ciudadanía global.

Sin embargo, la implementación del enfoque de inmersión no está exenta de desafíos. Uno de los obstáculos principales es la falta de recursos y personal capacitado en algunas instituciones, especialmente en contextos donde el idioma objetivo no es ampliamente hablado. Además, algunos padres y educadores expresan preocupaciones sobre la posibilidad de que la enseñanza en un segundo idioma pueda afectar el desarrollo de la lengua materna (Cummins, 2019). No obstante, investigaciones recientes sugieren que los estudiantes en programas de inmersión suelen alcanzar niveles de competencia comparables o superiores en ambas lenguas (Bialystok, 2018), y que el bilingüismo no solo es beneficioso para el desarrollo lingüístico, sino también para el desarrollo cognitivo y social.

El enfoque de inmersión y el bilingüismo ofrecen un modelo efectivo para la enseñanza de idiomas en contextos educativos formales. Al proporcionar una exposición intensiva y significativa al idioma objetivo y

al promover una educación bicultural, el enfoque de inmersión prepara a los estudiantes para comunicarse eficazmente en un mundo multicultural y multilingüe. La investigación respalda los beneficios del bilingüismo en términos cognitivos y sociales, subrayando el valor de estos programas en la formación de individuos competentes y culturalmente conscientes.

Métodos basados en tecnología

Los métodos basados en tecnología en la enseñanza de idiomas han revolucionado la forma en que los estudiantes aprenden y los educadores enseñan. Con el avance de las tecnologías digitales y el acceso a internet, los métodos de enseñanza han evolucionado hacia enfoques más interactivos y personalizados, que facilitan el aprendizaje en múltiples contextos y adaptados a las necesidades individuales. Según Wang y Vásquez (2018), las tecnologías de aprendizaje de idiomas, como las aplicaciones móviles, las plataformas de aprendizaje en línea y los recursos multimedia, han demostrado ser eficaces para mejorar la competencia lingüística al proporcionar un entorno de aprendizaje flexible e innovador.

Uno de los métodos tecnológicos más populares en el aprendizaje de idiomas es el uso de aplicaciones móviles. Plataformas como Duolingo, Babbel y Memrise utilizan la gamificación y la inteligencia artificial (IA) para hacer que el aprendizaje sea accesible y atractivo para los usuarios. La gamificación, en particular, ayuda a mantener la motivación al presentar el aprendizaje como un juego, donde los estudiantes pueden ganar puntos, desbloquear niveles y obtener recompensas por su progreso. Liu y Shi (2019) señalan que la gamificación en el aprendizaje de idiomas no solo fomenta la participación, sino que también mejora la retención al incentivar la práctica constante, esencial para la adquisición de un nuevo idioma.

Además de las aplicaciones móviles, las plataformas de aprendizaje en línea han ganado popularidad en los últimos años, especialmente con el auge de los MOOCs (Massive Open Online Courses) y las plataformas como Coursera, edX y FutureLearn, que ofrecen cursos de idiomas de nivel básico a avanzado. Estas plataformas permiten a los estudiantes acceder a contenido de alta calidad desarrollado por expertos y universidades de prestigio, lo cual democratiza el acceso a la educación. Godwin-Jones (2018) argumenta que los MOOCs y otros cursos en línea han ampliado el alcance de la educación de idiomas al permitir que los estudiantes de diversas partes del mundo aprendan sin restricciones geográficas, al tiempo que interactúan con compañeros y profesores a través de foros y actividades colaborativas.

La realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV) también están empezando a jugar un papel importante en la enseñanza de idiomas. La RA y la RV proporcionan a los estudiantes experiencias inmersivas que simulan contextos de la vida real, permitiéndoles practicar el idioma en situaciones interactivas y auténticas. Según Lan, Sung y Chang (2019), el uso de RA y RV en la educación facilita un aprendizaje experiencial que mejora la comprensión y retención al involucrar a los estudiantes en un entorno de aprendizaje multisensorial. Un ejemplo de esto es la aplicación Mondly VR, que permite a los estudiantes conversar en un entorno virtual con hablantes nativos, ayudándoles a ganar confianza en sus habilidades comunicativas.

Otra tecnología emergente en el aprendizaje de idiomas es la inteligencia artificial (IA), utilizada para personalizar la experiencia de aprendizaje. La IA permite adaptar los contenidos y actividades según el progreso y las necesidades específicas de cada estudiante, creando un camino de aprendizaje individualizado. Xu y Peng (2020) destacan que el uso de IA en aplicaciones como Busuu y Duolingo ayuda a identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes, lo cual facilita una enseñanza más eficaz

y dirigida. Además, la IA puede analizar grandes cantidades de datos para ofrecer recomendaciones de aprendizaje basadas en el comportamiento del usuario, optimizando el proceso de adquisición del lenguaje.

El uso de chatbots y asistentes de voz también representa una innovación significativa en los métodos basados en tecnología. Herramientas como ChatGPT y asistentes como Google Assistant ofrecen a los estudiantes la oportunidad de practicar sus habilidades de conversación en el idioma objetivo en un formato de conversación interactiva. Según Dos Santos y Hanna (2021), los chatbots pueden simular conversaciones reales, proporcionando retroalimentación inmediata y permitiendo a los estudiantes mejorar su pronunciación, gramática y fluidez en un ambiente seguro y sin la presión de un entorno social.

Finalmente, la integración de herramientas colaborativas en línea como Google Classroom, Zoom y Microsoft Teams ha facilitado el aprendizaje de idiomas en entornos híbridos y en línea. Estas plataformas permiten que los estudiantes y profesores interactúen en tiempo real, compartan recursos, y realicen actividades colaborativas, lo cual fomenta la participación activa y el aprendizaje social. Según Lai y Zheng (2018), estas herramientas no solo facilitan la enseñanza sincrónica, sino que también ofrecen oportunidades para la práctica asincrónica, permitiendo que los estudiantes revisen materiales y realicen ejercicios en su propio tiempo.

Los métodos basados en tecnología en la enseñanza de idiomas han transformado profundamente el panorama educativo, ofreciendo un aprendizaje más accesible, personalizado e interactivo. Desde aplicaciones móviles hasta plataformas de realidad virtual y chatbots, la tecnología permite que los estudiantes se involucren en el aprendizaje de maneras innovadoras y significativas. Estos métodos no solo responden a las demandas del mundo digital actual, sino que también promueven un aprendizaje

continuo, relevante y adaptativo, crucial para el desarrollo de la competencia lingüística en una segunda lengua.

2.2.5. Rendimiento Académico

Definición y Conceptualización del Rendimiento Académico

El rendimiento académico es uno de los indicadores clave en la evaluación del progreso y el éxito de los estudiantes en el ámbito educativo. Este concepto se refiere a la medida en que los estudiantes logran alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos en un determinado plan de estudios, y se evalúa comúnmente a través de pruebas, calificaciones y otros métodos de evaluación. Según García y Weiss (2019), el rendimiento académico no solo se refleja en los conocimientos adquiridos, sino también en la capacidad del estudiante para aplicar estos conocimientos en situaciones prácticas y resolver problemas de manera efectiva. Esto implica que el rendimiento académico es una medida tanto de competencia cognitiva como de habilidades prácticas.

La conceptualización del rendimiento académico ha evolucionado con el tiempo, incorporando no solo habilidades cognitivas, sino también factores emocionales, sociales y conductuales que influyen en el éxito educativo. En el pasado, se consideraba que el rendimiento académico dependía principalmente de las capacidades intelectuales del estudiante; sin embargo, investigaciones recientes, como las de Sánchez et al. (2020), señalan que factores como la motivación, la autoconfianza y el apoyo familiar también son determinantes importantes en el logro académico. Estos estudios han ampliado la definición de rendimiento académico, reconociéndolo como un constructo multidimensional influenciado por una variedad de factores internos y externos.

El rendimiento académico también se conceptualiza como un indicador de calidad educativa. De acuerdo con Muñoz y Reyes (2021), el rendimiento académico permite evaluar la efectividad de los programas educativos y el impacto de las metodologías de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, el rendimiento académico se convierte en una herramienta para los educadores y las instituciones al identificar las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así, permite hacer ajustes en los métodos de enseñanza, adaptar el contenido a las necesidades de los estudiantes y, en última instancia, mejorar la calidad de la educación que se ofrece.

El desempeño en pruebas estandarizadas es uno de los métodos más utilizados para evaluar el rendimiento académico, especialmente en contextos donde se busca una medida objetiva y cuantificable. Sin embargo, estas pruebas han sido objeto de críticas por su enfoque limitado, que a menudo no toma en cuenta las habilidades sociales y emocionales del estudiante. De acuerdo con López y Díaz (2019), las pruebas estandarizadas pueden ser útiles para medir conocimientos específicos, pero no necesariamente reflejan la competencia general de los estudiantes o su habilidad para aplicar el conocimiento en contextos reales. Este debate ha llevado a muchos educadores a buscar métodos de evaluación más integrales, que consideren tanto los aspectos académicos como los no académicos del rendimiento.

En el contexto actual, el rendimiento académico también se ve influido por la tecnología y los recursos digitales. Según Pérez y Martínez (2020), el uso de herramientas tecnológicas, como aplicaciones de aprendizaje y plataformas en línea, puede mejorar el rendimiento académico al facilitar el acceso a contenidos educativos de calidad y permitir la práctica constante. Estos recursos permiten una personalización del aprendizaje, donde los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y recibir

retroalimentación inmediata, lo cual mejora la retención de conocimientos y la motivación. La tecnología ha cambiado la forma en que se mide y se entiende el rendimiento académico, al añadir nuevas dimensiones de evaluación y permitir una adaptación a las necesidades individuales de cada estudiante.

Variables que Afectan el Rendimiento Académico

El rendimiento académico es influido por una variedad de factores que interactúan de manera compleja, y que pueden clasificarse en variables internas y externas. Las variables internas incluyen factores como la motivación, la autoestima y las habilidades cognitivas del estudiante. Por otro lado, las variables externas comprenden aspectos del entorno familiar, escolar y social que influyen en el desempeño educativo. Según García y Morales (2019), entender estas variables es fundamental para diseñar estrategias que optimicen el rendimiento académico, ya que cada una aporta una perspectiva única sobre los factores que contribuyen al éxito o fracaso en el aprendizaje.

Uno de los factores internos más significativos es la **motivación**, que se ha identificado como un impulsor crítico del rendimiento académico. De acuerdo con Deci y Ryan (2020), la motivación puede dividirse en dos tipos: intrínseca, que se refiere al interés y disfrute del propio proceso de aprendizaje, y extrínseca, que está ligada a recompensas externas, como calificaciones y reconocimiento. Varios estudios han demostrado que los estudiantes con alta motivación intrínseca tienden a tener un rendimiento académico superior, ya que su interés genuino en el aprendizaje promueve un compromiso sostenido y una mayor disposición a enfrentar desafíos (Ormrod, 2018). Además, la motivación extrínseca también puede ser efectiva, especialmente en entornos educativos estructurados donde los estudiantes reciben reconocimiento y

recompensas por su esfuerzo, lo que refuerza su autoestima y les impulsa a mejorar su desempeño.

Otra variable interna relevante es la **autoestima** del estudiante, la cual influye en su confianza para afrontar tareas académicas. Según Sánchez et al. (2020), los estudiantes con una alta autoestima muestran mayor resiliencia y capacidad para superar fracasos, lo cual les permite mantener un rendimiento académico estable. La autoeficacia, que se refiere a la creencia del estudiante en su habilidad para cumplir con los objetivos académicos, también desempeña un papel importante en el rendimiento (Bandura, 2018). Los estudiantes con altos niveles de autoeficacia son más propensos a establecer metas ambiciosas y a perseverar en la consecución de sus objetivos, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico.

Dentro de las variables externas, el **entorno familiar** es uno de los factores más influyentes. Los padres o tutores que apoyan activamente el proceso de aprendizaje, ya sea mediante la supervisión de las tareas o el fomento de hábitos de estudio, tienden a tener un impacto positivo en el rendimiento académico de sus hijos. Según López y Hernández (2020), el apoyo familiar, junto con las expectativas académicas que los padres tienen de sus hijos, establece una base sólida para que los estudiantes se sientan respaldados y motivados. En contraste, la falta de apoyo familiar o un ambiente doméstico desfavorable puede resultar en un rendimiento inferior, ya que los estudiantes pueden carecer de la estructura y el aliento necesarios para enfrentar los retos académicos.

El **contexto escolar** también es una variable externa que impacta significativamente el rendimiento académico. La calidad de la enseñanza, la disponibilidad de recursos y el ambiente escolar juegan un papel fundamental en el éxito académico de los estudiantes. Un ambiente escolar positivo, caracterizado por el

apoyo de los docentes, relaciones saludables con compañeros y un entorno seguro y motivador, fomenta el rendimiento académico (Rojas y González, 2019). Además, los docentes que implementan métodos de enseñanza activos y adaptativos facilitan un aprendizaje más efectivo, ya que ayudan a los estudiantes a aplicar y comprender mejor los conceptos, incrementando su rendimiento.

Finalmente, el **uso de la tecnología** en el proceso educativo también ha surgido como una variable externa importante. Las herramientas tecnológicas, como aplicaciones y plataformas de aprendizaje en línea, han demostrado ser eficaces en la mejora del rendimiento académico al permitir un aprendizaje más flexible y personalizado. De acuerdo con Pérez y Martínez (2021), la tecnología facilita el acceso a información adicional y recursos educativos, lo cual complementa la enseñanza tradicional y permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo. Además, las plataformas digitales ofrecen retroalimentación inmediata y oportunidades para practicar, elementos clave para el fortalecimiento de habilidades académicas.

Impacto de la Tecnología en el Rendimiento Académico

La integración de la tecnología en el ámbito educativo ha transformado el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. La tecnología facilita el acceso a recursos educativos, fomenta la personalización del aprendizaje y permite la implementación de metodologías interactivas que promueven un aprendizaje activo. Según Pérez y Martínez (2020), el uso de herramientas digitales en el aula mejora el rendimiento académico al proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia variedad de recursos y métodos de aprendizaje que se adaptan a sus necesidades y estilos individuales.

Uno de los beneficios clave de la tecnología en el rendimiento académico es su capacidad para personalizar el aprendizaje. Las plataformas educativas en línea

permiten a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, lo cual es especialmente beneficioso para aquellos que requieren tiempo adicional para comprender ciertos temas o para los que buscan desafíos adicionales. Según un estudio de Wang y Vásquez (2019), los entornos de aprendizaje personalizados, como los que ofrecen aplicaciones y plataformas digitales, permiten a los estudiantes revisar el material tantas veces como sea necesario, mejorando así la retención de la información y su comprensión general del contenido. Esta personalización del aprendizaje se ha vinculado con mejoras en el rendimiento académico, ya que permite a los estudiantes tomar control de su propio proceso de aprendizaje y avanzar de acuerdo a su propio ritmo y capacidades.

Además, la tecnología en el aula también fomenta la participación activa y la motivación de los estudiantes, factores que están directamente relacionados con el rendimiento académico. Según Liu y Shi (2019), las herramientas digitales, como las aplicaciones de aprendizaje gamificadas y las plataformas de realidad aumentada (RA), motivan a los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea interactivo y visualmente atractivo. Esta interacción no solo aumenta la motivación, sino que también facilita la comprensión y la retención de la información. La gamificación, en particular, introduce elementos de juego en el aprendizaje, como recompensas y desafíos, que motivan a los estudiantes a alcanzar metas académicas, lo cual tiene un impacto positivo en su rendimiento académico.

El acceso a recursos educativos de calidad es otro aspecto importante del impacto de la tecnología en el rendimiento académico. A través de internet y plataformas de aprendizaje en línea, los estudiantes pueden acceder a una amplia variedad de materiales educativos, desde videos y tutoriales hasta artículos de investigación y bases de datos académicas. Esto permite que los estudiantes profundicen en los temas que les interesan y complementen sus estudios con

información adicional. Según Muñoz y Reyes (2021), el acceso a estos recursos fomenta un aprendizaje más profundo y significativo, ya que los estudiantes tienen la posibilidad de investigar y explorar de forma independiente, lo cual contribuye a mejorar su rendimiento académico.

No obstante, el impacto de la tecnología en el rendimiento académico también depende de su uso adecuado y del apoyo pedagógico. La tecnología, por sí sola, no garantiza un mejor rendimiento académico; su efectividad depende en gran medida de cómo los docentes integren estas herramientas en sus prácticas de enseñanza. Un estudio de Godwin-Jones (2018) sugiere que los docentes desempeñan un papel fundamental al guiar a los estudiantes en el uso de la tecnología, ayudándoles a seleccionar recursos adecuados y enseñándoles a utilizar las herramientas digitales de manera efectiva. Además, el apoyo y la retroalimentación continua por parte del docente son esenciales para que los estudiantes aprovechen al máximo las oportunidades de aprendizaje que ofrece la tecnología.

Por último, la tecnología también permite la evaluación continua y el seguimiento del progreso académico. Las plataformas de aprendizaje digital proporcionan datos detallados sobre el rendimiento de los estudiantes, permitiendo a los docentes identificar áreas de mejora y adaptar su enseñanza en consecuencia. Según el estudio de Xu y Peng (2020), las herramientas de evaluación en línea permiten realizar un seguimiento del rendimiento en tiempo real y proporcionar retroalimentación inmediata, lo cual ayuda a los estudiantes a corregir errores y mejorar su comprensión de los temas. Este tipo de evaluación formativa y personalizada es clave para el éxito académico, ya que permite a los estudiantes recibir orientación a medida que avanzan en su aprendizaje.

La tecnología tiene un impacto profundo y positivo en el rendimiento académico al ofrecer herramientas que personalizan el aprendizaje, motivan a los estudiantes, facilitan el acceso a recursos de calidad y permiten una evaluación continua. Sin embargo, el éxito de estas herramientas depende en gran medida de su integración efectiva en el proceso de enseñanza y del apoyo de los docentes. La tecnología, cuando se utiliza de manera adecuada, puede ser una herramienta poderosa para mejorar el rendimiento académico y proporcionar a los estudiantes las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos educativos del siglo XXI.

Rendimiento Académico en el Aprendizaje de Idiomas

El rendimiento académico en el aprendizaje de idiomas se refiere a la capacidad de los estudiantes para alcanzar los objetivos específicos en el dominio de una lengua extranjera, como la comprensión auditiva, la expresión oral, la comprensión lectora y la producción escrita. Este rendimiento se evalúa a menudo mediante pruebas de competencia, actividades de clase y evaluaciones prácticas que miden el dominio del idioma en situaciones comunicativas. Según Ortega y Maldonado (2019), el rendimiento en el aprendizaje de idiomas es un indicador clave del progreso de los estudiantes, ya que refleja tanto la adquisición de conocimientos lingüísticos como el desarrollo de habilidades para comunicarse eficazmente en contextos reales.

Una de las variables que influyen significativamente en el rendimiento en el aprendizaje de idiomas es la **exposición y práctica continua**. De acuerdo con Ellis y Shintani (2020), los estudiantes que tienen oportunidades frecuentes de interactuar en el idioma objetivo tienden a demostrar un rendimiento superior, ya que la exposición constante les permite internalizar estructuras gramaticales y vocabulario de manera más efectiva. La práctica a través de actividades de conversación, escritura y escucha también ayuda a los estudiantes a ganar confianza en sus habilidades lingüísticas, lo

cual es esencial para alcanzar un alto nivel de competencia. En este sentido, el aprendizaje de idiomas se beneficia de enfoques pedagógicos que promuevan la práctica activa, como la enseñanza basada en tareas y el uso de actividades interactivas.

Además de la exposición, el **uso de la tecnología** ha mostrado ser una herramienta eficaz en la mejora del rendimiento académico en el aprendizaje de idiomas. Las aplicaciones de aprendizaje, como Duolingo y Memrise, ofrecen un enfoque gamificado que motiva a los estudiantes a practicar de forma regular. Según Zhao y Lai (2019), la tecnología permite un aprendizaje autodirigido y personalizado, en el cual los estudiantes pueden progresar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata. Esta personalización contribuye a un mejor rendimiento, ya que los estudiantes pueden centrarse en áreas que necesitan reforzar y recibir apoyo adicional en los aspectos que presentan mayor dificultad. La tecnología también facilita el acceso a contenido autóctono, lo cual expone a los estudiantes a variaciones culturales y lingüísticas, enriqueciendo su comprensión del idioma.

El **entorno educativo** es otro factor crítico que afecta el rendimiento en el aprendizaje de idiomas. Los estudiantes que aprenden en un entorno que fomenta el uso activo del idioma objetivo, como programas de inmersión o clases en las que se utiliza el idioma como medio de instrucción, suelen tener un rendimiento superior en comparación con aquellos que reciben enseñanza tradicional centrada en la gramática y la traducción (Brown y Lee, 2018). En estos entornos, los estudiantes no solo aprenden el idioma, sino que también lo aplican en contextos prácticos y reales, lo cual fortalece su competencia comunicativa. Además, el apoyo de docentes capacitados en metodologías interactivas y el acceso a materiales auténticos contribuyen a un aprendizaje más significativo y efectivo.

El rol de la **motivación** en el rendimiento académico en el aprendizaje de idiomas también ha sido ampliamente estudiado. Según Dörnyei (2020), la motivación es un factor determinante en el aprendizaje de una segunda lengua, ya que influye en el nivel de esfuerzo y la persistencia que los estudiantes dedican al estudio del idioma. La motivación intrínseca, impulsada por el interés genuino en aprender el idioma y en conectar con la cultura, se ha asociado con un rendimiento superior. Por otro lado, la motivación extrínseca, relacionada con el cumplimiento de metas académicas o profesionales, también puede impulsar el rendimiento académico al proporcionar una razón concreta para aprender el idioma. Estrategias como el uso de contenido cultural y temas de interés personal ayudan a mantener la motivación de los estudiantes, lo cual se refleja positivamente en su rendimiento.

El rendimiento académico en el aprendizaje de idiomas está influido por múltiples factores, entre los cuales destacan la exposición, el uso de la tecnología, el entorno educativo y la motivación. Cada uno de estos elementos juega un papel crucial en la habilidad del estudiante para alcanzar un alto nivel de competencia en el idioma objetivo. La comprensión de estos factores es esencial para el desarrollo de programas educativos que promuevan un aprendizaje eficaz y satisfactorio, adaptado a las necesidades de los estudiantes en un contexto global y digital.

2.2.6. Área de Inglés en el Currículo Nacional del Perú

El aprendizaje del inglés como competencia en el Currículo Nacional

En el contexto educativo peruano, el aprendizaje del inglés es considerado una competencia esencial que permite a los estudiantes desarrollar habilidades para comunicarse efectivamente en un segundo idioma y acceder a mayores oportunidades académicas y laborales. El Currículo Nacional de Educación Básica del Perú, implementado por el Ministerio de Educación, reconoce el aprendizaje del inglés como

una competencia clave en el área de comunicación, cuyo objetivo es preparar a los estudiantes para interactuar en un mundo globalizado (MINEDU, 2018). Según el Ministerio de Educación (2018), el dominio del inglés permite a los estudiantes ampliar sus horizontes culturales y académicos, ya que este idioma es un vehículo importante para el acceso a información científica y tecnológica de vanguardia.

El enfoque del Currículo Nacional respecto al aprendizaje del inglés se centra en el desarrollo de competencias comunicativas en lugar de la mera memorización de reglas gramaticales y vocabulario. Este enfoque, basado en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), establece niveles de competencia lingüística y define las habilidades específicas que los estudiantes deben alcanzar en cada nivel. De acuerdo con López y Salazar (2019), el Currículo Nacional sigue los lineamientos del MCER, lo cual facilita la evaluación del progreso de los estudiantes en función de estándares internacionales y permite una integración más efectiva de las habilidades lingüísticas necesarias para la comunicación en inglés. Este marco no solo enfoca el aprendizaje del inglés en el dominio gramatical, sino también en la comprensión y producción de ideas en contextos comunicativos.

El aprendizaje del inglés en el Perú se articula en cuatro competencias principales: comprensión oral, comprensión lectora, expresión oral e interacción escrita. Estas competencias buscan que el estudiante sea capaz de comprender y producir mensajes en situaciones cotidianas y académicas. Según García y Mendoza (2020), el desarrollo de estas competencias permite que los estudiantes no solo adquieran el idioma, sino que también fortalezcan su capacidad de pensamiento crítico, ya que deben analizar, interpretar y producir información en un idioma diferente. Además, el Currículo Nacional enfatiza la importancia de que los estudiantes sean capaces de

relacionarse y comunicarse con hablantes de otras culturas, lo cual refuerza la competencia intercultural y promueve la empatía y la tolerancia en un contexto global.

El Currículo Nacional también destaca la importancia de utilizar estrategias pedagógicas activas y herramientas tecnológicas para el aprendizaje del inglés. Las escuelas en Perú están siendo incentivadas a incorporar recursos digitales, como aplicaciones de aprendizaje de idiomas y plataformas en línea, para hacer el aprendizaje del inglés más accesible y dinámico (Pérez y Huamán, 2019). Estas herramientas permiten a los estudiantes practicar el idioma de manera autónoma y refuerzan el aprendizaje en el aula. Además, la tecnología facilita un aprendizaje adaptativo, donde los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata. Esto no solo mejora el rendimiento académico, sino que también aumenta la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje de un nuevo idioma.

Sin embargo, a pesar de estos avances en el enfoque curricular, existen desafíos importantes en la implementación efectiva del aprendizaje del inglés en el sistema educativo peruano. Uno de los principales problemas es la falta de docentes capacitados en la enseñanza del inglés, especialmente en zonas rurales. Según el estudio de Vargas y Sánchez (2021), muchas escuelas rurales carecen de docentes con un nivel adecuado de competencia en inglés, lo cual limita el alcance de esta competencia en el currículo y reduce las oportunidades de los estudiantes para practicar el idioma. Este problema refleja la necesidad de políticas que fortalezcan la capacitación docente y proporcionen recursos adecuados a todas las instituciones educativas, para que el aprendizaje del inglés sea equitativo y accesible en todo el país.

Competencias y capacidades en el área de inglés según el Currículo

Nacional

El Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú establece un enfoque centrado en competencias que busca que los estudiantes adquieran habilidades comunicativas en inglés, capaces de aplicar en contextos diversos y reales. En el área de inglés, el desarrollo de competencias se enfoca en cuatro dimensiones fundamentales: comprensión oral, comprensión lectora, expresión oral e interacción escrita. Estas competencias permiten que los estudiantes no solo comprendan el idioma, sino que también logren interactuar y comunicarse eficazmente en situaciones cotidianas y académicas (MINEDU, 2018). Este enfoque holístico refleja una orientación hacia el aprendizaje práctico y significativo, donde el idioma se convierte en una herramienta de comunicación intercultural y acceso a información global.

La **comprensión oral** es una competencia clave, ya que permite a los estudiantes captar el significado de mensajes orales en inglés en situaciones reales. Según García y Paredes (2019), esta competencia no solo se refiere a la capacidad de escuchar y entender palabras o frases, sino también a la habilidad de interpretar el tono, el contexto y la intención del hablante. Esto implica que los estudiantes desarrollen habilidades de inferencia y predicción, las cuales son esenciales para captar el sentido global de una conversación en inglés. La práctica de esta competencia se logra mediante actividades de escucha activa y exposición continua a material auténtico en el idioma, lo cual mejora la retención y facilita la familiarización con diferentes acentos y ritmos de habla.

La **comprensión lectora** es otra competencia esencial en el área de inglés, diseñada para que los estudiantes puedan leer y entender textos en inglés de diversa complejidad. Esta competencia busca que los estudiantes no solo descifren palabras,

sino que logren interpretar, analizar y criticar los textos que leen. Según Salazar y Huamán (2020), la comprensión lectora en inglés se vincula estrechamente con el desarrollo del pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben ser capaces de identificar ideas principales, detalles, inferencias y el propósito del autor en diferentes tipos de textos. Esta competencia es fundamental, pues facilita el acceso a una gran cantidad de información en inglés, enriqueciendo el aprendizaje y promoviendo una lectura autónoma y analítica.

La **expresión oral** se enfoca en la capacidad de los estudiantes para comunicarse verbalmente en inglés de manera coherente y fluida. El Currículo Nacional resalta que esta competencia no solo abarca la pronunciación correcta, sino también la capacidad de organizar ideas y expresar opiniones de forma clara. Según Pérez y Martínez (2021), el desarrollo de la expresión oral implica que los estudiantes practiquen habilidades de conversación en contextos simulados y reales, donde puedan expresar sus pensamientos, argumentar y mantener un diálogo efectivo con otras personas. Este tipo de actividades permite que los estudiantes ganen confianza en su capacidad de hablar en inglés, un aspecto crucial para alcanzar la competencia comunicativa en un segundo idioma.

Finalmente, la **interacción escrita** es la competencia que permite a los estudiantes escribir textos en inglés para comunicarse con una audiencia específica. Esta competencia implica el desarrollo de habilidades para estructurar ideas de manera lógica y utilizar vocabulario adecuado al contexto. Además, según Vargas y Rojas (2018), la interacción escrita fomenta que los estudiantes comprendan las diferencias culturales en el uso del idioma, lo cual es esencial para escribir de forma efectiva y respetuosa en contextos internacionales. Al dominar esta competencia, los estudiantes logran producir escritos que cumplen con propósitos comunicativos concretos, como

redactar correos electrónicos, informes y ensayos, fortaleciendo así su capacidad de comunicación escrita en inglés.

El Currículo Nacional del Perú promueve un enfoque integrador en el que estas competencias no se desarrollan de forma aislada, sino en conjunto. Este enfoque permite que los estudiantes apliquen el inglés en situaciones reales, donde las habilidades de comprensión, expresión e interacción son interdependientes (MINEDU, 2018). Las estrategias pedagógicas recomendadas, como el aprendizaje basado en proyectos y las actividades de simulación, buscan fomentar la práctica de estas competencias en un ambiente colaborativo, lo cual facilita una adquisición más efectiva del idioma.

Estrategias metodológicas recomendadas para la enseñanza del inglés

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, las estrategias metodológicas juegan un papel crucial en la eficacia del aprendizaje y en la motivación de los estudiantes. El Currículo Nacional de Educación Básica del Perú sugiere diversas estrategias centradas en el desarrollo de competencias comunicativas, lo que implica el uso de metodologías activas y contextuales que fomenten una participación activa y significativa de los estudiantes (MINEDU, 2018). Estas estrategias se basan en enfoques comunicativos, en los cuales el objetivo principal es que el estudiante desarrolle la habilidad de comunicarse en situaciones reales. Las metodologías recomendadas están diseñadas para promover un aprendizaje autónomo, colaborativo e interactivo, esenciales para el dominio de un segundo idioma.

Una de las estrategias más efectivas en la enseñanza del inglés es **el aprendizaje basado en tareas** (Task-Based Learning, TBL), una metodología que utiliza actividades prácticas para que los estudiantes empleen el idioma en situaciones reales y significativas. Según Richards y Rodgers (2019), esta estrategia permite que los

estudiantes desarrollen sus habilidades lingüísticas a través de la resolución de problemas y la ejecución de tareas específicas, como planificar un viaje o hacer una presentación. En el contexto del aprendizaje de idiomas, el TBL ayuda a los estudiantes a aplicar el conocimiento en escenarios que reflejan la vida real, promoviendo una mayor retención y comprensión del idioma. Además, fomenta el pensamiento crítico y la autonomía, ya que los estudiantes deben encontrar soluciones y tomar decisiones utilizando el inglés.

Otra estrategia metodológica recomendada es el **aprendizaje colaborativo**, que promueve el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes. Según García y Salas (2020), el aprendizaje colaborativo en el aula de inglés mejora la motivación y la confianza de los estudiantes, ya que permite que se apoyen mutuamente y compartan conocimientos. Esta metodología también ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y comunicativas, ya que los estudiantes deben participar en discusiones y actividades en grupo, lo cual refuerza su capacidad de expresión oral. Además, el aprendizaje colaborativo permite que los estudiantes practiquen el idioma en un ambiente menos formal y menos estructurado, reduciendo la ansiedad y facilitando el aprendizaje natural del idioma.

El enfoque de **aprendizaje basado en proyectos** es otra estrategia que ha ganado popularidad en la enseñanza del inglés, especialmente porque permite que los estudiantes exploren temas de interés personal y conecten el aprendizaje del idioma con sus propias experiencias. Este enfoque, según Pérez y López (2021), motiva a los estudiantes a investigar, planificar y ejecutar un proyecto en inglés, como la creación de un periódico escolar o la elaboración de un video documental. Esta metodología permite que los estudiantes apliquen el idioma en contextos prácticos y auténticos, desarrollando tanto sus habilidades lingüísticas como su creatividad. El aprendizaje

basado en proyectos también fomenta el trabajo en equipo y la capacidad de organización, habilidades que son valiosas tanto dentro como fuera del ámbito educativo.

La **gamificación** es otra estrategia que ha mostrado ser altamente efectiva en la enseñanza del inglés, al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica y atractiva. Según investigaciones de Zhao y Lai (2019), el uso de elementos de juego en el aprendizaje de idiomas, como puntos, recompensas y niveles, aumenta la motivación de los estudiantes y mejora su rendimiento. Herramientas como Duolingo y Kahoot permiten a los estudiantes practicar vocabulario, gramática y comprensión de una manera interactiva, lo que hace que el aprendizaje sea más dinámico y menos monótono. La gamificación también permite la retroalimentación inmediata, un factor clave para el aprendizaje efectivo, ya que permite a los estudiantes identificar y corregir errores al instante.

Finalmente, el **uso de tecnologías de aprendizaje en línea**, como plataformas y aplicaciones digitales, se ha convertido en una estrategia fundamental en la enseñanza del inglés en el contexto actual. Las herramientas digitales no solo permiten a los estudiantes acceder a contenido autóctono y auténtico, sino que también facilitan el aprendizaje autónomo y a su propio ritmo (Kim y Kwon, 2020). Las plataformas de videoconferencia, como Zoom o Microsoft Teams, también han permitido una mayor flexibilidad en el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes participen en clases en vivo, interactúen con compañeros de diferentes ubicaciones y tengan acceso a recursos adicionales, como grabaciones y materiales interactivos. Este enfoque combina la instrucción tradicional con recursos tecnológicos, ofreciendo un aprendizaje más personalizado y adaptativo.

Evaluación de competencias en el área de inglés

La evaluación de competencias en el área de inglés es un proceso integral que busca medir no solo el conocimiento gramatical y de vocabulario, sino también la habilidad de los estudiantes para comunicarse efectivamente en situaciones reales. Este enfoque, promovido por el Currículo Nacional de Educación Básica en Perú, enfatiza la evaluación de las competencias comunicativas en comprensión oral, comprensión lectora, expresión oral e interacción escrita (MINEDU, 2018). La evaluación de estas competencias requiere métodos variados y adaptativos que reflejen el progreso y la capacidad de los estudiantes en contextos auténticos.

Un método fundamental para la evaluación de competencias es el uso de **pruebas de desempeño** que simulan situaciones comunicativas reales. Según Brown y Abeywickrama (2019), este tipo de evaluación permite a los estudiantes demostrar su habilidad para entender y producir el idioma en contextos similares a los que enfrentarían fuera del aula. Por ejemplo, en lugar de evaluar la memorización de reglas gramaticales, se solicita a los estudiantes que completen tareas como presentar una exposición, escribir un correo electrónico o participar en una conversación. Esto no solo mide su competencia lingüística, sino también su capacidad para aplicar el inglés de manera efectiva en interacciones prácticas.

La **evaluación formativa** es otra estrategia recomendada para el desarrollo de competencias en inglés, ya que permite a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza en función de sus necesidades. García y Paredes (2020) sostienen que la evaluación formativa proporciona retroalimentación continua, lo cual es fundamental para que los estudiantes mejoren sus habilidades en inglés. Este tipo de evaluación incluye actividades como discusiones en clase, ejercicios de comprensión auditiva y presentaciones orales. Al recibir retroalimentación inmediata,

los estudiantes pueden identificar sus fortalezas y áreas de mejora, lo cual contribuye a un aprendizaje más efectivo y consciente.

En el área de comprensión lectora y auditiva, se recomienda el **uso de rúbricas** como herramienta de evaluación, ya que proporcionan criterios claros y específicos para medir el rendimiento en estas competencias. Las rúbricas ayudan a los estudiantes a comprender los aspectos específicos que se evalúan y los niveles de logro esperados en cada competencia. Según Andrade y Brookhart (2020), las rúbricas fomentan la autocomprensión del proceso de aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes evaluar su desempeño en relación con estándares bien definidos. Esta claridad en los criterios de evaluación contribuye a una mayor transparencia y a la motivación de los estudiantes para alcanzar niveles superiores de competencia.

La evaluación de la **expresión oral** plantea desafíos específicos debido a la naturaleza espontánea y contextual de esta competencia. En este caso, los métodos de evaluación deben centrarse en la fluidez, coherencia y adecuación del lenguaje utilizado por los estudiantes. Un enfoque efectivo es el uso de grabaciones de audio y video, que permiten tanto a docentes como a estudiantes revisar y analizar el desempeño en momentos específicos (Richards, 2021). Las grabaciones no solo ofrecen una referencia para la retroalimentación, sino que también permiten a los estudiantes observar su propio progreso en el tiempo, lo cual refuerza la autoconfianza y la motivación para mejorar.

Finalmente, la evaluación de la **interacción escrita** puede incluir tareas de redacción estructuradas, en las cuales los estudiantes deben producir textos para audiencias específicas y con propósitos definidos. En estos casos, es fundamental evaluar aspectos como la coherencia, la cohesión y el uso adecuado del vocabulario. Kim y Lee (2019) sugieren que el uso de plataformas digitales para la escritura

colaborativa facilita la práctica continua y permite a los estudiantes recibir retroalimentación tanto de sus pares como de los docentes. Estas plataformas también permiten realizar un seguimiento del progreso de cada estudiante en términos de competencia escrita, lo cual es esencial para una evaluación precisa y adaptada a las necesidades de cada individuo.

La evaluación de competencias en el área de inglés implica un enfoque integral y adaptativo que abarca múltiples dimensiones del aprendizaje del idioma. A través de métodos como pruebas de desempeño, evaluación formativa, rúbricas, grabaciones de audio y plataformas digitales de escritura, es posible medir con precisión el progreso de los estudiantes en cada competencia clave. La evaluación basada en competencias no solo ayuda a los docentes a comprender el nivel de dominio de cada estudiante, sino que también proporciona a los estudiantes herramientas valiosas para reflexionar sobre su propio aprendizaje y mejorar sus habilidades de manera continua.

2.3. Definición de términos básicos.

2.3.1. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Las TIC se refieren al conjunto de herramientas tecnológicas que facilitan la creación, almacenamiento, intercambio y gestión de información, promoviendo el acceso y la interacción en el aprendizaje. Estas herramientas son esenciales en la educación moderna, proporcionando acceso a recursos educativos y mejorando la interacción entre estudiantes y docentes (Salinas, 2018).

2.3.2. Aplicaciones Móviles Educativas

Las aplicaciones móviles educativas son herramientas digitales diseñadas para facilitar el aprendizaje mediante dispositivos móviles. Estas aplicaciones combinan contenido interactivo, multimedia y técnicas de gamificación para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Ejemplos de aplicaciones educativas incluyen

Duolingo y Kahoot, que se enfocan en enseñar idiomas y habilidades específicas (Kim & Kwon, 2020).

2.3.3. Gamificación

La gamificación implica el uso de elementos y principios de juegos en contextos de aprendizaje para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En el contexto educativo, esto incluye puntos, insignias y niveles que fomentan la participación activa y la retención del contenido (Deterding et al., 2018).

2.3.4. Competencia Comunicativa

La competencia comunicativa es la capacidad de un individuo para utilizar un idioma de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos. Incluye no solo la gramática y el vocabulario, sino también habilidades pragmáticas y socioculturales para comunicarse de manera efectiva (Canale & Swain, 1980).

2.3.5. Rendimiento Académico

El rendimiento académico se define como el grado de logro que un estudiante obtiene en el cumplimiento de objetivos educativos específicos. Es evaluado mediante pruebas y actividades que reflejan el dominio de conocimientos y habilidades en el área de estudio (Ortega & Maldonado, 2019).

2.3.6. Comprensión Oral

Esta competencia se refiere a la habilidad de un estudiante para entender el idioma hablado en contextos comunicativos. Incluye la capacidad de interpretar tanto las palabras como las intenciones y el tono del hablante, aspectos críticos en el aprendizaje de un idioma (Richards, 2021).

2.3.7. Expresión Oral

La expresión oral es la capacidad de una persona para comunicar sus ideas de manera efectiva mediante el habla en un idioma determinado. En el aprendizaje de

idiomas, esta competencia incluye la fluidez, la precisión y la coherencia en la producción del discurso (García & Paredes, 2020).

2.3.8. Comprensión Lectora

La comprensión lectora es la habilidad para entender e interpretar textos escritos en un idioma. En el aprendizaje de idiomas, esta competencia es esencial, ya que permite al estudiante adquirir vocabulario, estructuras y conocimientos culturales a través de la lectura (Salazar & Huamán, 2020).

2.3.9. Interacción Escrita

La interacción escrita es la capacidad de los estudiantes para comunicarse mediante la escritura, adaptándose a las convenciones del idioma y al contexto comunicativo. Es fundamental en el desarrollo de la competencia comunicativa en idiomas, permitiendo a los estudiantes expresar ideas de manera estructurada y clara (Vargas & Rojas, 2018).

2.3.10. Aprendizaje Basado en Tareas (TBL)

Este método de enseñanza de idiomas utiliza tareas prácticas que reflejan situaciones de la vida real para desarrollar habilidades comunicativas. El TBL permite que los estudiantes apliquen el idioma en contextos auténticos, mejorando su competencia y confianza en el uso del idioma (Richards & Rodgers, 2019).

2.3.11. Motivación en el Aprendizaje

La motivación se refiere al deseo y compromiso de un estudiante para participar en el proceso de aprendizaje. En el aprendizaje de idiomas, la motivación puede ser intrínseca, impulsada por un interés genuino en el idioma, o extrínseca, orientada a alcanzar metas académicas o profesionales (Dörnyei, 2020).

2.3.12. Evaluación Formativa

La evaluación formativa es un proceso continuo que permite a los docentes monitorear el progreso del estudiante y proporcionar retroalimentación constructiva. Este tipo de evaluación es esencial para mejorar el rendimiento académico, ya que permite a los estudiantes corregir sus errores y ajustar su aprendizaje (Andrade & Brookhart, 2020).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de Duolingo mejora significativamente el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” presentan un nivel bajo de rendimiento académico en inglés antes de la aplicación de Duolingo.
- Los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” presentan un nivel superior de rendimiento académico en inglés después de la aplicación de Duolingo.
- Existe una diferencia significativa en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable Independiente

Aplicación del Duolingo

2.5.2. Variable Dependiente

Rendimiento Académico en el Área de Inglés

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Aplicación del Duolingo

Definición conceptual

La aplicación Duolingo es una plataforma digital de aprendizaje de idiomas que utiliza elementos de gamificación y micro aprendizaje para facilitar la adquisición de competencias lingüísticas. Diseñada para ser accesible y motivadora, Duolingo emplea una estructura de niveles y recompensas que incrementan el compromiso del usuario al tiempo que fomenta la práctica regular del idioma. En el ámbito educativo, su uso ha mostrado beneficios en la retención de vocabulario, gramática y la comprensión de estructuras lingüísticas, convirtiéndola en una herramienta valiosa para el aprendizaje autónomo y complementario de idiomas (Zhao & Lai, 2019). Duolingo permite a los usuarios interactuar con contenido auténtico, promoviendo un enfoque práctico y funcional en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Definición operacional

Para esta investigación, la "Aplicación del Duolingo" se operacionaliza mediante el uso de la plataforma durante un periodo de tiempo específico en actividades de aprendizaje de inglés. Los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" utilizarán Duolingo para completar módulos y tareas asignadas en un entorno supervisado. El nivel de uso de Duolingo se medirá mediante el seguimiento de las actividades completadas en la aplicación, el progreso en los niveles, y el tiempo dedicado semanalmente, lo cual permitirá evaluar su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de inglés.

Dimensiones e indicadores

Tabla 1. Aplicación del Duolingo

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas
Frecuencia de Uso	Número de sesiones semanales en Duolingo	1	Ordinal
	Tiempo total dedicado semanalmente a la aplicación	2	
Progreso en la Plataforma	Número de módulos completados	1	
	Niveles alcanzados en la aplicación	2	
Rendimiento en Actividades	Puntuación obtenida en ejercicios y prácticas	1	
	Porcentaje de respuestas correctas en los módulos	2	
Motivación y Compromiso	Tasa de finalización de módulos asignados	1	
	Número de insignias o recompensas obtenidas	2	
Autonomía en el Aprendizaje	Tareas adicionales completadas fuera del horario asignado	1	
	Frecuencia de uso de funcionalidades de autoevaluación	2	

Nota. Elaboración propia.

2.6.2. Rendimiento Académico en el Área de Inglés

Definición conceptual

El rendimiento académico en el área de inglés se define como el nivel de competencia alcanzado por los estudiantes en habilidades clave de comprensión y producción del idioma inglés, medido a través de pruebas y actividades que evalúan su dominio de la lengua en contextos comunicativos. Según García y Paredes (2020), el rendimiento académico no solo refleja el conocimiento gramatical y léxico, sino también la capacidad de aplicar el idioma en situaciones prácticas, lo cual es esencial en un entorno académico. En el contexto del aprendizaje de idiomas, el rendimiento se manifiesta en la capacidad de los estudiantes para comprender y producir lenguaje escrito y oral de manera coherente y adecuada a los propósitos comunicativos del entorno educativo.

Definición operacional

Para esta investigación, el "Rendimiento Académico en el Área de Inglés" se operacionaliza mediante la medición del desempeño de los estudiantes en evaluaciones estandarizadas de inglés, que incluyen pruebas de comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral e interacción escrita. Los resultados serán registrados en una escala de 0 a 20 puntos, donde un puntaje alto refleja un mayor dominio de las competencias evaluadas. Además, se considerarán indicadores de participación en actividades de clase y tareas adicionales en inglés, como producciones orales y escritas, para obtener una visión integral del rendimiento académico de los estudiantes en esta área.

Dimensiones e indicadores

Tabla 2. Rendimiento Académico en el Área de Inglés

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas
Comprensión Lectora	Capacidad para identificar ideas principales en un texto	1	Ordinal
	Precisión en la interpretación de detalles específicos	1	
	Uso de estrategias de inferencia en la comprensión del texto	1	
Comprensión Auditiva	Capacidad para captar información general de un audio	1	
	Identificación de detalles específicos en conversaciones o discursos	1	
	Precisión en la interpretación de mensajes implícitos	1	
Expresión Oral	Fluidez y coherencia en la comunicación verbal	1	
	Precisión en la pronunciación y entonación	1	
	Uso adecuado del vocabulario y la gramática en contextos específicos	1	
Interacción Escrita	Organización y coherencia de ideas en textos escritos	1	
	Corrección gramatical y ortográfica	1	
	Uso adecuado del vocabulario y estructuración del texto	1	

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, lo que significa que se centra en utilizar conocimientos teóricos para resolver un problema práctico específico en un contexto concreto. En este caso, se busca evaluar cómo el uso de Duolingo puede impactar el rendimiento académico en inglés en los estudiantes de primer grado de secundaria. Según Baena (2017), la investigación aplicada tiene como propósito trasladar teorías generales a situaciones prácticas, enfocándose en abordar y resolver necesidades reales de la sociedad. Por lo tanto, esta investigación no solo pretende observar, sino también proponer una aplicación directa de Duolingo para mejorar el aprendizaje del inglés en un entorno educativo específico.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, lo que implica que esta investigación busca identificar y analizar la relación de causa y efecto entre el uso de la aplicación Duolingo y el rendimiento académico en inglés en los estudiantes. De acuerdo con Ñaupas et al. (2018), los estudios explicativos se fundamentan en problemas bien

formulados y examinan cómo una variable independiente, en este caso, la aplicación de Duolingo, influye directamente en una variable dependiente, que es el rendimiento académico en inglés. Este enfoque requiere la formulación de hipótesis que expliquen el impacto de la variable independiente sobre la variable dependiente, con el propósito de obtener una comprensión profunda del fenómeno estudiado.

3.3. Métodos de investigación

En esta investigación se aplicarán tres métodos principales: el método inductivo, el método deductivo y el método hipotético-deductivo.

El método inductivo se utilizará para analizar observaciones específicas del uso de Duolingo en el contexto educativo y, a partir de estos casos concretos, formular conclusiones generales sobre su impacto en el rendimiento académico en inglés. Según Quesada et al. (2018), este método parte de lo particular para establecer principios generales, lo cual permite construir teorías o leyes científicas a partir de los datos observados.

Por otro lado, el método deductivo permitirá partir de conceptos y teorías generales sobre aprendizaje y tecnología para hacer inferencias específicas sobre el caso estudiado, como la efectividad de Duolingo para mejorar el aprendizaje en inglés en los estudiantes de primer grado. Este método, de acuerdo con Quesada et al. (2018), parte de generalizaciones que pueden ser aplicadas a situaciones específicas para comprender aspectos particulares de la realidad.

Finalmente, el método hipotético-deductivo será fundamental en esta investigación, ya que comenzará con la formulación de hipótesis sobre la influencia de Duolingo en el rendimiento académico, las cuales serán contrastadas mediante recolección y análisis de datos. Como explica Quesada et al. (2018), este método sigue un proceso que parte de la observación de un problema, pasa por la formulación de

hipótesis, y culmina en la verificación o refutación de esas hipótesis a través de la deducción y la comprobación empírica.

3.4. Diseño de investigación

El diseño preexperimental de esta investigación está orientado a observar el efecto que tiene el uso de Duolingo en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes, mediante la comparación de sus niveles de desempeño antes y después de la intervención. En este tipo de diseño, tal como describen Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), se aplica inicialmente una prueba preexperimental a un solo grupo para establecer una línea de base del rendimiento en el área de inglés, sin involucrar a otros grupos como referencia.

A continuación, los estudiantes participan en un periodo de aprendizaje usando Duolingo, que actúa como el tratamiento experimental en este estudio. Durante este tiempo, los estudiantes estarán expuestos de manera sistemática a las lecciones y actividades de la aplicación, las cuales están diseñadas para mejorar competencias como el vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión oral. Este tratamiento experimental permite a los investigadores observar si la implementación de una herramienta tecnológica como Duolingo produce mejoras significativas en las habilidades lingüísticas del grupo estudiado.

Una vez finalizada la intervención, se aplica una prueba posterior para evaluar cualquier cambio en el rendimiento académico de los estudiantes en inglés. Al comparar los resultados de la prueba inicial y la prueba final, se podrá identificar si la aplicación de Duolingo ha tenido una influencia positiva y significativa en el aprendizaje del idioma. Este tipo de diseño preexperimental es especialmente útil para estudios de carácter exploratorio en los que el investigador busca obtener datos preliminares sobre el efecto de una intervención antes de realizar un estudio experimental más riguroso,

como el cuasiexperimental o el experimental puro, que requieren grupos de control adicionales para una validación comparativa.

Ilustración 1 *Diseño con preprueba-posprueba*

GE	01	X	02
-----------	-----------	----------	-----------

Nota. Donde GE: Grupo Experimental, 01: Prueba de entrada, 03: Prueba de salida, y X (Experimento: Aplicación de Duolingo).

Aunque el diseño preexperimental tiene la limitación de no contar con un grupo de control, lo cual dificulta la generalización completa de los resultados, es eficaz para obtener datos iniciales y evaluar si la intervención logra el objetivo esperado. En este caso, el diseño preexperimental permite una evaluación directa de la influencia de Duolingo en el rendimiento académico en inglés de un grupo específico de estudiantes, proporcionando así una base importante para futuras investigaciones que busquen profundizar en el impacto de las tecnologías educativas en el aprendizaje de idiomas.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de este estudio está compuesta por 99 estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” en Yanacancha, Pasco, Perú, distribuidos en las secciones "A", "B", "C" y "D". Según Fuentes-Doria et al. (2020), una población en el contexto de investigación se refiere al conjunto de individuos que comparten características similares y son pertinentes al estudio en cuestión. En este caso, los estudiantes seleccionados pertenecen al mismo grado y curso, lo que los hace relevantes para analizar el efecto de la aplicación Duolingo en el rendimiento académico en inglés en este nivel educativo.

Tabla 3. Población de estudiantes

Ciclo	Grado	Sección	Estudiantes
VI	1er grado	A	25
		B	26
		A	25
		D	23
Total			99

Nota. Elaboración a partir de la información proporcionada del SIAGIE en la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo”.

3.5.1. Muestra

La muestra está conformada por 25 estudiantes de la sección "A" del primer grado de secundaria de la misma institución. De acuerdo con Salazar & Del Castillo (2019), una muestra es un subconjunto de la población total, seleccionado con base en un plan de muestreo, con el objetivo de obtener resultados que permitan hacer inferencias sobre toda la población. En esta investigación, se escogió a los estudiantes de la sección "A" como representativos del primer grado, ya que su participación proporcionará los datos necesarios para evaluar el impacto de Duolingo en el rendimiento académico en inglés.

Tabla 4. Muestra de estudiantes

Ciclo	Grado	Sección	Estudiantes
VI	1er grado	A	25
Total			25

Nota. Elaboración a partir de la información proporcionada del SIAGIE en la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo”.

3.5.2. Muestreo

En cuanto al muestreo, se utilizó una técnica de muestreo intencionado, que es de tipo no probabilístico. Según Carrasco (2009), el muestreo intencionado es aquel en el que el investigador selecciona a los participantes de la muestra con base en su propio criterio, sin necesidad de seguir una fórmula estadística específica. Este método permite

al investigador elegir directamente a los estudiantes que participarán en el estudio, en este caso, los de la sección "A", lo cual se considera adecuado para estudios exploratorios o iniciales en los que se busca evaluar de manera preliminar el efecto de una intervención, en este caso, el uso de Duolingo en el aprendizaje del inglés.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica empleada en esta investigación para la variable independiente "Aplicación del Duolingo" es la **encuesta**, la cual facilita la recolección de datos mediante la obtención de información de un grupo específico de personas. De acuerdo con Arias (2020), la encuesta se utiliza en investigaciones científicas como un medio efectivo para recolectar información relevante de los participantes, permitiendo al investigador obtener datos que son esenciales para alcanzar los objetivos del estudio. Para la variable dependiente "Rendimiento Académico," se utilizará una **prueba**, que permitirá evaluar el desempeño de los estudiantes en el área de inglés tras la intervención educativa.

3.6.2. Instrumento

Para la variable "Aplicación del Duolingo," se aplicará un cuestionario como instrumento de medición. Según Ñaupas et al. (2018), el cuestionario consiste en un conjunto estructurado de preguntas escritas que se formulan en relación con las hipótesis y las variables del estudio, permitiendo al investigador medir los indicadores previamente definidos. Este cuestionario estará diseñado para evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes con el uso de Duolingo. Por otra parte, para la variable "Rendimiento Académico," se empleará una **prueba de desempeño** calificada en una escala de 0 a 20, que medirá objetivamente el rendimiento de los estudiantes en inglés después de la aplicación de Duolingo. Este tipo de prueba es comúnmente utilizada para

evaluar competencias académicas de forma cuantitativa, proporcionando una medida clara del progreso de los estudiantes en el área de estudio.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación

La selección de instrumentos para esta investigación se realizó en función de las variables de estudio y el objetivo planteado. Dado que el propósito es determinar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en estudiantes de primer grado de secundaria, se eligieron dos instrumentos específicos que permiten medir las variables independientes y dependientes de manera precisa y adecuada.

Para la variable independiente, Aplicación del Duolingo, se seleccionó un cuestionario. Este instrumento es adecuado para recabar datos sobre el uso de la aplicación, las percepciones de los estudiantes, y su experiencia general con Duolingo. El cuestionario consta de preguntas diseñadas para explorar la interacción del estudiante con la herramienta, alineadas con los indicadores y dimensiones previamente establecidos en la operacionalización de la variable.

En cuanto a la variable dependiente, Rendimiento Académico, se optó por una prueba de desempeño. Este tipo de prueba permite evaluar objetivamente las habilidades y competencias en inglés de los estudiantes, calificando su rendimiento en una escala de 0 a 20. La prueba de desempeño se estructura de acuerdo con los contenidos y objetivos educativos trabajados en las sesiones de aprendizaje con Duolingo, permitiendo una evaluación directa de los progresos logrados en el área de inglés.

3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación

La validación de los instrumentos de investigación, en este caso el cuestionario para la variable "Aplicación del Duolingo" y la prueba de desempeño para la variable "Rendimiento Académico," se realizó mediante validez de expertos. Según Useche et al. (2019), la validación de un instrumento evalúa en qué medida el mismo cumple con el objetivo de medir la variable establecida y sus características específicas. En este proceso, la validez de expertos es fundamental, ya que implica que especialistas en el área revisen el instrumento y confirmen que mide adecuadamente la variable de interés (Hernández et al., 2010).

Para la validación del Cuestionario de Aplicación del Duolingo, se contó con la participación de tres expertos: el Dr. José Rovino Álvarez López (UNDAC), quien otorgó un puntaje de 90%; el Mg. Max Danfer Damián Marcelo (UNDAC), con un puntaje de 95%; y el Dr. Ulises Espinoza Apolinario (UNDAC), con 99%. El promedio de esta validación fue de 94.67%, lo cual indica un alto grado de adecuación y pertinencia del cuestionario para medir la variable de aplicación de Duolingo:

Tabla 5. Validez de expertos: Cuestionario de Aplicación del Duolingo

Evaluator experto (Grado académico y Nombre)	Institución	Puntaje
Dr. José Rovino ÁLVAREZ LÓPEZ	UNDAC	90%
Mg. Max Danfer DAMIAN MARCELO	UNDAC	95%
Dr. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	UNDAC	99%
Total		94.67%

Nota: Elaboración propia, basado en los resultados de la ficha de validación aplicada por los 3 expertos (Anexo D).

En cuanto a la Prueba de Rendimiento Académico, los mismos expertos otorgaron las siguientes puntuaciones: el Dr. José Rovino Álvarez López y el Mg. Max Danfer Damián Marcelo dieron un puntaje de 90% cada uno, mientras que el Dr. Ulises Espinoza Apolinario asignó un 100%. El promedio general para esta prueba fue de

93.33%, lo que sugiere que los expertos consideran la prueba como un instrumento válido y adecuado para evaluar el rendimiento académico de los estudiantes en inglés:

Tabla 6. Validez de expertos: Prueba de Rendimiento Académico

Evaluador experto (Grado académico y Nombre)	Institución	Puntaje
Dr. José Rovino ÁLVAREZ LÓPEZ	UNDAC	90%
Mg. Max Danfer DAMIAN MARCELO	UNDAC	90%
Dr. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	UNDAC	100%
Total		93.33%

Nota: Elaboración propia, basado en los resultados de la ficha de validación aplicada por los 3 expertos (Anexo D).

En conjunto, el alto puntaje promedio obtenido en ambos instrumentos (94.67% para el cuestionario y 93.33% para la prueba de rendimiento) indica que los instrumentos cuentan con un sólido respaldo de expertos, quienes los consideran aptos para lograr el objetivo de la investigación.

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación

La confiabilidad de los instrumentos en esta investigación se refiere a su capacidad de producir resultados consistentes y estables cada vez que se aplican bajo condiciones similares, lo cual indica que las mediciones son repetibles y fiables. Según Fuentes-Doria et al. (2020), la confiabilidad es fundamental para asegurar que los instrumentos proporcionen los mismos resultados cuando se aplican en contextos idénticos, garantizando así la uniformidad y la estabilidad de los datos obtenidos.

El Alfa de Cronbach es un coeficiente estadístico utilizado para medir la coherencia interna de un instrumento de investigación, con valores que van de 0 a 1. Este índice permite evaluar la confiabilidad de los instrumentos mediante los siguientes criterios: puntuaciones entre 0.5 y 0.59 indican confiabilidad muy baja, entre 0.21 y 0.40 reflejan confiabilidad baja, entre 0.41 y 0.60 indican una confiabilidad moderada,

entre 0.61 y 0.80 se considera alta y entre 0.81 y 1.00 representa una confiabilidad muy alta (Ruiz, 2009).

Tabla 7. Criterios de confiabilidad en Alfa de Cronbach

Puntuaciones	Confiabilidad
De 0.5 a 0.59	Muy baja
De 0.21 a 0.40	Baja
De 0.41 a 0.60	Moderada
De 0.61 a 0.80	Alta
De 0.81 a 1,00	Muy alta

Nota: Propuesta de confiabilidad por Ruiz (2009).

Para verificar la confiabilidad, se utilizó el Alfa de Cronbach, un estadístico que oscila entre 0 y 1 y mide la coherencia interna de los instrumentos. Los valores obtenidos reflejan el nivel de confiabilidad de cada uno. En el caso del Cuestionario de Aplicación del Duolingo, se realizó una prueba piloto a 12 participantes con características similares a la muestra principal, obteniendo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.92 en 15 elementos, lo cual indica una alta confiabilidad del cuestionario.

Tabla 8. Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario de Aplicación del Duolingo

Alfa de Cronbach	Número de Elementos
0.92	15

Nota: Elaboración propia.

De igual manera, para la Prueba práctica de Rendimiento Académico, también se aplicó una prueba piloto a un grupo de 12 individuos con características similares a la muestra, alcanzando un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.90 en 8 elementos. Este resultado demuestra que la prueba práctica tiene un alto grado de confiabilidad, asegurando consistencia en la evaluación del rendimiento académico en inglés.

Tabla 9 . Resultados del Alfa de Cronbach para Prueba de Rendimiento Académico

Alfa de Cronbach	Número de Elementos
0.90	8

Nota: Elaboración propia.

La confiabilidad de un instrumento de investigación se refiere a su capacidad para ofrecer resultados consistentes y estables cada vez que se aplica en condiciones similares. Mediante el Alfa de Cronbach, un valor entre 0.81 y 1.00 se considera muy alta confiabilidad, indicando que el instrumento es altamente confiable para medir la variable de estudio de forma precisa y repetible. Estos niveles ayudan a interpretar el grado en que un instrumento produce resultados consistentes, siendo ideal obtener valores de alta a muy alta confiabilidad para asegurar datos precisos y confiables.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Procesamiento de datos

Los datos recolectados a partir del cuestionario (para medir la aplicación de Duolingo) y la prueba de desempeño (para evaluar el rendimiento académico en inglés) serán organizados y sistematizados. Inicialmente, se ingresarán en una base de datos digital utilizando software como Excel o SPSS, lo cual permitirá un ordenamiento y clasificación precisos. Se verificará la coherencia de los datos para identificar y corregir cualquier posible error de registro. Los datos serán codificados para facilitar su análisis y se categorizarán de acuerdo con las variables e indicadores previamente definidos en el diseño de investigación.

3.8.2. Análisis de datos

El análisis de datos se realizará de manera comparativa entre los resultados de la preprueba y la posprueba para el grupo estudiado, con el fin de identificar cambios en el rendimiento académico de los estudiantes tras la intervención con Duolingo. Se emplearán estadísticas descriptivas para resumir y describir las características de las

respuestas del cuestionario y los puntajes de la prueba de desempeño, incluyendo el cálculo de frecuencias, medias y desviaciones estándar. Adicionalmente, se aplicarán pruebas de estadística inferencial para evaluar la relación entre el uso de Duolingo y el rendimiento académico, en función de los objetivos de la investigación.

3.9. Tratamiento estadístico

El tratamiento estadístico de esta investigación tiene como objetivo analizar de manera rigurosa el impacto de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en inglés de los estudiantes mediante el uso de técnicas cuantitativas que permitan obtener conclusiones válidas y confiables. Este proceso comprende tanto el análisis descriptivo como inferencial, permitiendo verificar las diferencias y relaciones entre las mediciones de la preprueba y la posprueba.

En primer lugar, se emplearán estadísticos descriptivos para organizar y resumir los datos recogidos a través del cuestionario y la prueba de desempeño. Estos estadísticos incluyen medidas como la media, desviación estándar, frecuencias y porcentajes, que permiten describir el rendimiento en los estudiantes en términos generales, así como identificar patrones o tendencias iniciales en el uso de Duolingo y su relación con el aprendizaje del inglés. Estos análisis descriptivos aportan una base sólida para interpretar el comportamiento de las variables y proporcionar una visión preliminar del rendimiento académico antes y después de la intervención.

Para evaluar el efecto de la intervención con Duolingo, se aplicará una prueba T de Student para muestras relacionadas (también conocida como prueba T para muestras dependientes). Esta prueba estadística es ideal en diseños preexperimentales donde se toman mediciones en el mismo grupo en dos momentos diferentes (preprueba y posprueba). La prueba T de Student permite comparar las medias de ambas mediciones y determinar si existe una diferencia estadísticamente significativa entre

ellas, lo que podría indicar que el uso de Duolingo ha tenido un impacto real en el rendimiento académico.

El análisis de la prueba T se realizará considerando un nivel de significancia de 0.05. Esto implica que, si el valor p obtenido es menor que 0.05, se considerará que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar que la aplicación de Duolingo ha producido un cambio significativo en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes. La diferencia entre las medias de la preprueba y la posprueba, si resulta significativa, sugeriría que la intervención ha sido efectiva, respaldando el objetivo de la investigación.

Además, se calcularán intervalos de confianza para proporcionar una estimación del rango dentro del cual se espera que se encuentren los verdaderos valores de la diferencia de medias, ofreciendo una mayor precisión y comprensión de los resultados. Este enfoque complementario aporta claridad sobre el grado de variación de los resultados y la fiabilidad del efecto de la intervención.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica

3.10.1. Orientación ética

La investigación se guiará por principios éticos que aseguren el respeto, la privacidad y la integridad de los participantes, en este caso, los estudiantes del primer grado. Se obtendrán los consentimientos necesarios de los padres y de la institución educativa para participar en el estudio, asegurando la confidencialidad de los datos recogidos. Además, se procurará que la implementación de Duolingo como herramienta de aprendizaje no represente ninguna forma de presión o estrés para los estudiantes, sino que sea una experiencia de aprendizaje beneficiosa y justa para todos.

3.10.2. Orientación filosófica

La orientación filosófica de esta investigación es de carácter positivista, ya que se centra en la observación objetiva y la medición de los efectos de Duolingo sobre el rendimiento académico en inglés. Al adoptar un enfoque positivista, la investigación busca obtener resultados empíricos y verificables a través de métodos cuantitativos, los cuales aporten evidencia clara y objetiva sobre la eficacia de esta herramienta tecnológica en el aprendizaje de idiomas.

3.10.3. Orientación epistémica

Desde una perspectiva epistémica, esta investigación se basa en un enfoque empírico-analítico, que enfatiza la obtención de conocimiento a través de la observación y el análisis de datos cuantitativos. La investigación aspira a explicar y comprender el efecto de la aplicación de Duolingo en el aprendizaje del inglés, construyendo conocimiento basado en evidencia empírica para sustentar la relación entre el uso de la aplicación y el rendimiento académico en los estudiantes.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo de la presente investigación se llevó a cabo con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del primer grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" durante el año 2024. Este proceso involucró la solicitud de autorización institucional, la aplicación de instrumentos de evaluación y el desarrollo de una intervención basada en ocho sesiones de aprendizaje.

4.1.1. Solicitud de Permiso

Antes de iniciar el trabajo de campo, se gestionó la autorización formal de la institución educativa mediante una solicitud dirigida a la dirección de la escuela. En esta solicitud, se explicó el propósito de la investigación, la metodología a emplear, y los beneficios esperados tanto para los estudiantes como para la institución. Una vez aprobado el permiso, se estableció un cronograma de trabajo en coordinación con el equipo docente y la dirección escolar para garantizar que las actividades se desarrollaran de manera ordenada y respetuosa del calendario académico.

4.1.2. Preprueba

Con el permiso institucional y la coordinación logística finalizados, se procedió a aplicar una preprueba a los estudiantes de la muestra seleccionada. Este instrumento evaluó las competencias lingüísticas de los participantes en cuatro dimensiones principales: comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral e interacción escrita. Los resultados de la preprueba establecieron el nivel inicial de rendimiento académico en inglés, sirviendo como base para medir los avances obtenidos tras la intervención.

4.1.3. Intervención

La intervención consistió en ocho sesiones de aprendizaje basadas en el uso de Duolingo como herramienta pedagógica principal. Estas sesiones fueron diseñadas para integrar contenidos prácticos, actividades gamificadas y dinámicas interactivas, buscando motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo. Las sesiones se estructuraron de la siguiente manera:

- **Sesión de Aprendizaje N° 01:** Introducción a Duolingo y Vocabulario Básico en inglés: Familiarización con el uso de la plataforma y aprendizaje de términos cotidianos básicos.
- **Sesión de Aprendizaje N° 02:** Hablamos de Viajes: Objetos y Lugares en inglés: Ampliación del vocabulario relacionado con viajes y lugares, complementado con ejercicios prácticos.
- **Sesión de Aprendizaje N° 03:** Construcción de Oraciones Simples en inglés: Desarrollo de la capacidad para construir oraciones simples utilizando estructuras gramaticales básicas.
- **Sesión de Aprendizaje N° 04:** Frases Comunes y Su Uso en Inglés: Enseñanza de frases comunes utilizadas en contextos cotidianos mediante simulaciones guiadas.

- **Sesión de Aprendizaje N° 05:** Escucha Activa y Comprensión Auditiva en inglés: Ejercicios interactivos enfocados en mejorar la comprensión auditiva.
- **Sesión de Aprendizaje N° 06:** Preguntas y Respuestas Básicas: Práctica de diálogos simples para desarrollar habilidades comunicativas fundamentales.
- **Sesión de Aprendizaje N° 07:** Práctica de Conversación Guiada: Aplicación práctica del vocabulario y estructuras aprendidas a través de simulaciones conversacionales.
- **Sesión de Aprendizaje N° 08:** Evaluación de Progreso y Repaso General de Contenidos: Consolidación de aprendizajes previos y evaluación del progreso individual en los estudiantes.

4.1.4. Posprueba

Al término de la intervención, se aplicó una posprueba diseñada para evaluar las mismas competencias lingüísticas abordadas en la preprueba. Esto permitió comparar los resultados iniciales y finales, identificando los avances logrados por los estudiantes durante el proceso de intervención.

4.1.5. Aplicación de Instrumentos

Los instrumentos utilizados incluyen el cuestionario para medir la percepción sobre la herramienta Duolingo y pruebas de desempeño para evaluar el rendimiento académico en inglés. Cada instrumento fue validado previamente por expertos y aplicado bajo condiciones estandarizadas para garantizar la confiabilidad y validez de los datos obtenidos.

4.1.6. Resultados esperados

El trabajo de campo integró tecnología educativa y prácticas pedagógicas innovadoras para evaluar la efectividad de Duolingo en el aprendizaje del inglés. A través de la comparación de los resultados de la preprueba y la posprueba, se espera

demostrar el impacto positivo de la plataforma en el desarrollo de competencias lingüísticas, contribuyendo a fortalecer las estrategias de enseñanza en el contexto educativo local.

Para complementar el trabajo de campo, es esencial resaltar que cada sesión de aprendizaje fue cuidadosamente diseñada para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Se llevó a cabo un seguimiento sistemático del progreso mediante observaciones directas y el registro detallado de actividades realizadas. Para evaluar el rendimiento académico en inglés, se aplicaron pruebas de desempeño antes y después de las sesiones, permitiendo medir los avances alcanzados en las competencias lingüísticas. Asimismo, se generó un espacio de interacción y reflexión donde los estudiantes compartieron sus experiencias con el uso de la plataforma Duolingo, aportando datos cualitativos que enriquecieron el análisis de los resultados. Estas acciones garantizaron un enfoque integral y riguroso en el desarrollo del trabajo de campo.

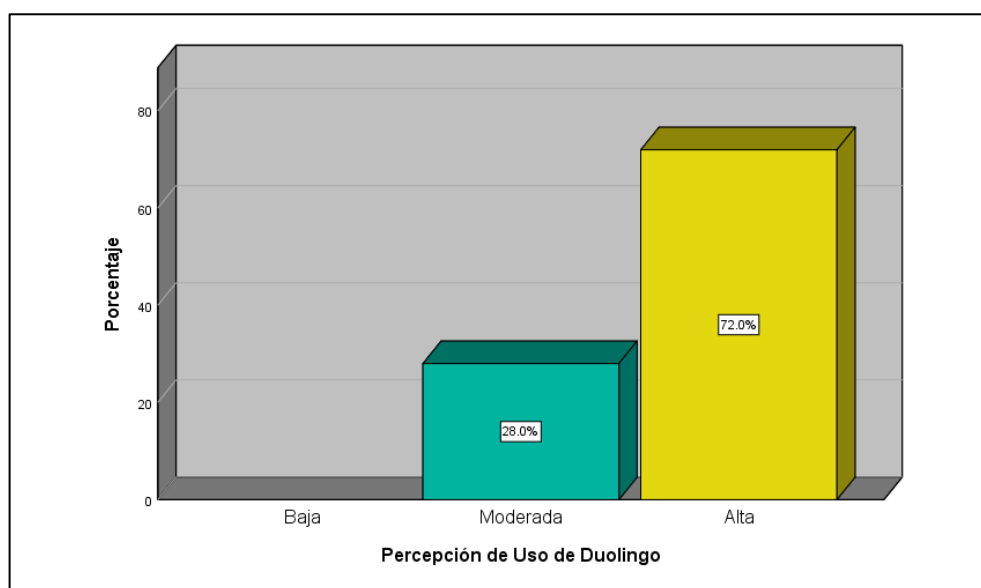
A continuación, se presentan y analizan los resultados de la investigación.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Tabla 10. Percepción de Uso de Duolingo

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Baja	0	.0%	.0%
Moderada	7	28.0%	28.0%
Alta	18	72.0%	100.0%
Total	25	100.0%	

Figura 1 Distribución porcentual de la percepción de Uso de Duolingo

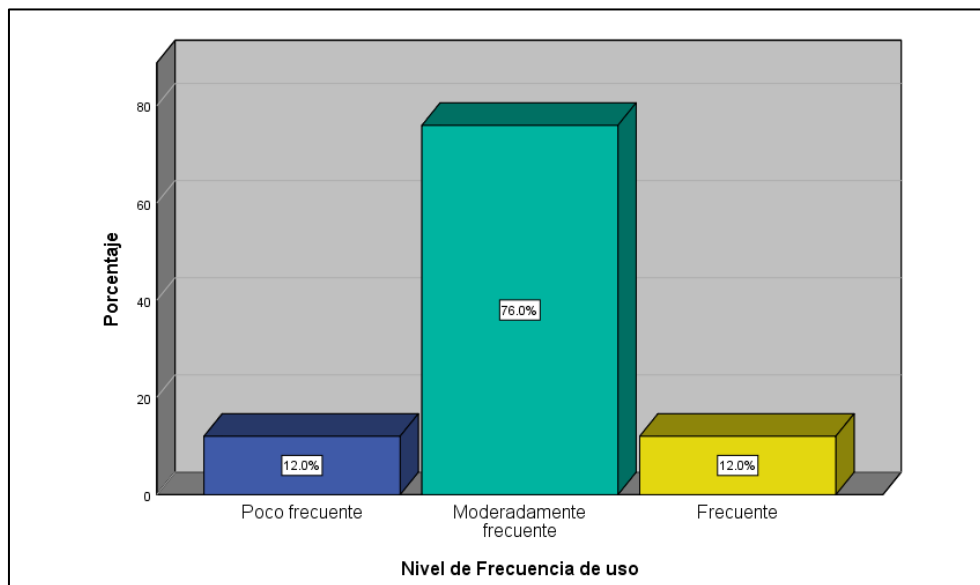


Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo los niveles del Uso de Duolingo mediante un baremo indicativo, es decir, por la división del rango de puntuaciones posibles en tres partes: bajo (15 a 34), moderado (35 a 54) y alto (55 a 75). De 25 estudiantes, más del 70% presentó una percepción alta con respecto al Uso de Duolingo (72.0%); y el resto, una percepción moderada (28.0%). En general, la mayoría de los estudiantes percibieron favorablemente la aplicación de Duolingo.

Tabla 11. Nivel de la dimensión Frecuencia de uso

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Poco frecuente	3	12.0%	12.0%
Moderadamente frecuente	19	76.0%	88.0%
Frecuente	3	12.0%	100.0%
Total	25	100.0%	

Figura 2. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Frecuencia de uso

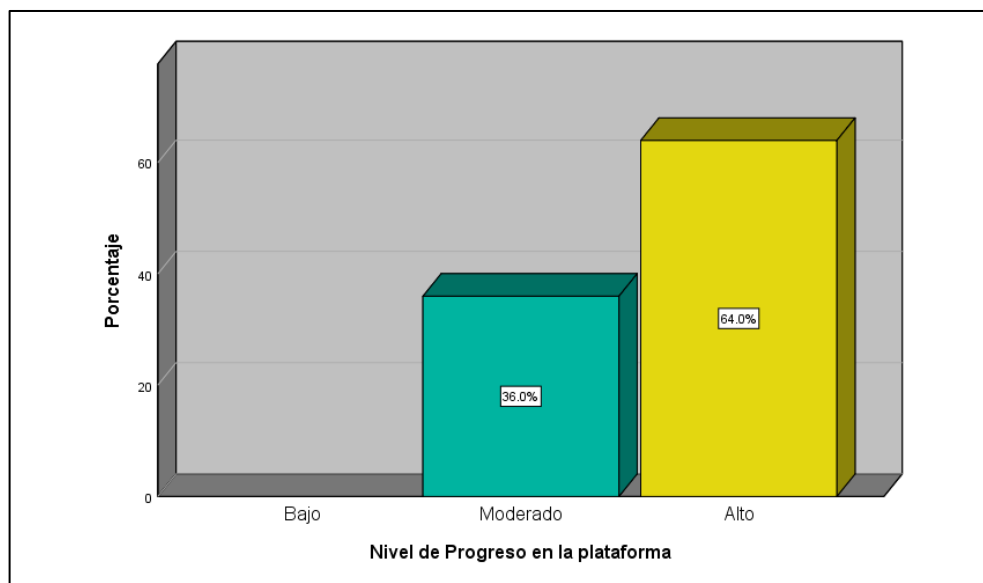


Interpretación: En la tabla y figura, se halló las categorías de la dimensión Frecuencia de uso mediante un baremo indicativo, es decir, por la división del rango de puntuaciones posibles en tres partes: poco frecuente (3 a 6), moderadamente frecuente (7 a 10) y frecuente (11 a 15). De 25 escolares, más del 75% utilizaron la aplicación de forma moderada (76.0%); continuando los grupos que lo emplearon frecuentemente (12.0%) y con poca frecuencia (12.0%).

Tabla 12. Nivel de la dimensión Progreso en la plataforma

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	0	.0%	.0%
Moderado	9	36.0%	36.0%
Alto	16	64.0%	100.0%
Total	25	100.0%	

Figura 3. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Progreso en la plataforma

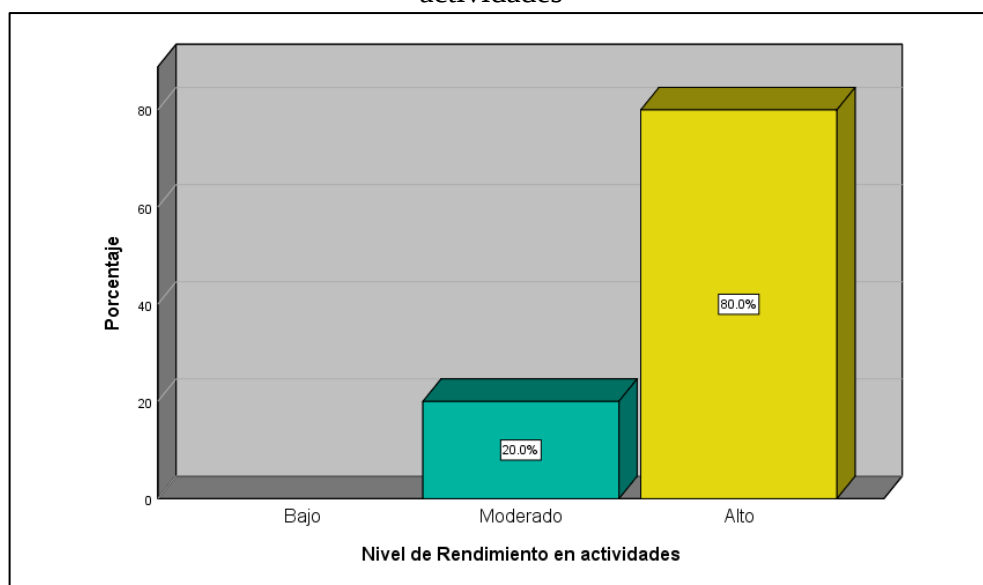


Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo los niveles de la dimensión Progreso en la plataforma mediante un baremo indicativo, es decir, por la división del rango de puntuaciones posibles en tres partes: bajo (3 a 6), moderado (7 a 10) y alto (11 a 15). De 25 participantes, más del 60% mostró un progreso alto en la plataforma Duolingo (64.0%); y los demás, un nivel moderado (36.0%).

Tabla 13. Nivel de la dimensión Rendimiento en actividades

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	0	.0%	.0%
Moderado	5	20.0%	20.0%
Alto	20	80.0%	100.0%
Total	25	100.0%	

Figura 4. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Rendimiento en actividades

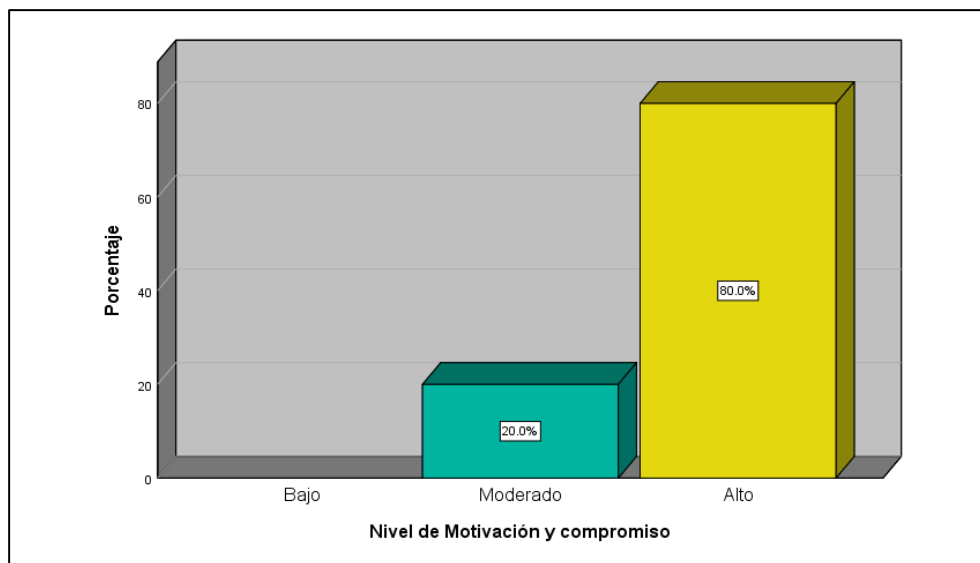


Interpretación: En la tabla y figura, se halló las categorías de la dimensión Rendimiento en actividades mediante un baremo indicativo, es decir, por la división del rango de puntuaciones posibles en tres partes: bajo (3 a 6), moderado (7 a 10) y alto (11 a 15). De 25 encuestados, el 80% percibió un rendimiento alto en las actividades de Duolingo (80.0%); y el resto, un rendimiento moderado (20.0%).

Tabla 14. Nivel de la dimensión Motivación y compromiso

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	0	.0%	.0%
Moderado	5	20.0%	20.0%
Alto	20	80.0%	100.0%
Total	25	100.0%	

Figura 5. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Motivación y compromiso

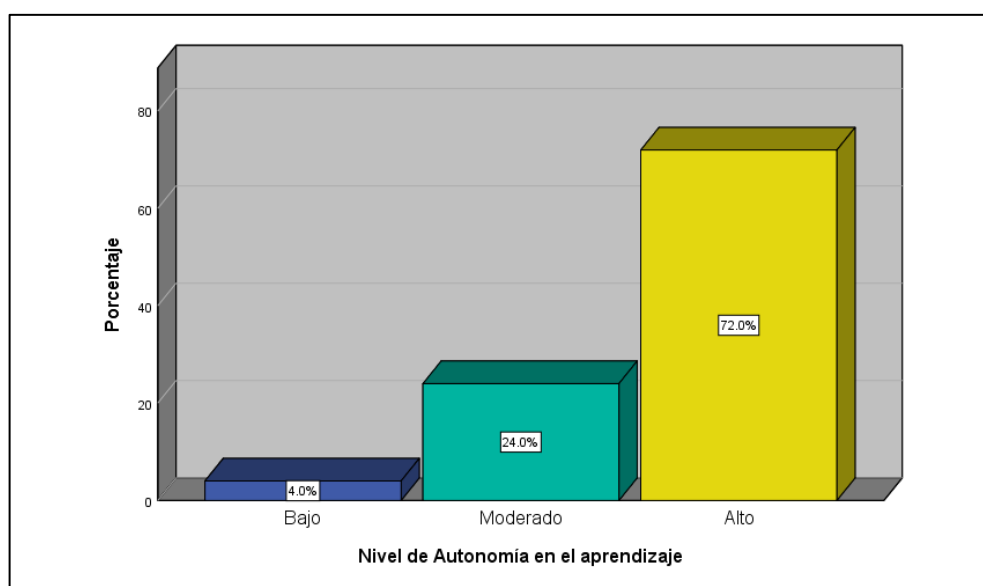


Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo los niveles de la dimensión Motivación y compromiso mediante un baremo indicativo, es decir, por la división del rango de puntuaciones posibles en tres partes: bajo (3 a 6), moderado (7 a 10) y alto (11 a 15). De 25 estudiantes, el 80% presentó un nivel alto de motivación y compromiso con respecto al uso de Duolingo (80.0%); y los demás, un nivel moderado (20.0%).

Tabla 15. Nivel de la dimensión Autonomía en el aprendizaje

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	1	4.0%	4.0%
Moderado	6	24.0%	28.0%
Alto	18	72.0%	100.0%
Total	25	100.0%	

Figura 6. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Autonomía en el aprendizaje

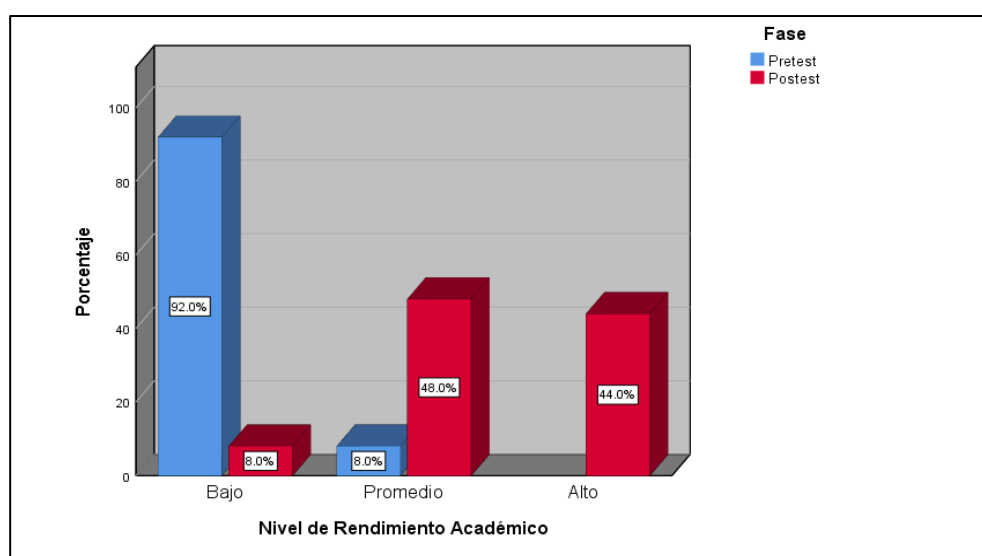


Interpretación: En la tabla y figura, se halló las categorías de la dimensión Autonomía en el aprendizaje mediante un baremo indicativo, es decir, por la división del rango de puntuaciones posibles en tres partes: bajo (3 a 6), moderado (7 a 10) y alto (11 a 15). De 25 encuestados, más del 70% mostró una alta autonomía en cuanto al aprendizaje de Duolingo (72.0%); siguiendo el grupo de autonomía moderada (24.0%) y baja (4.0%).

Tabla 16. Nivel de Rendimiento Académico en inglés

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	92.0%	2	8.0%
Promedio	2	8.0%	12	48.0%
Alto	0	.0%	11	44.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%

Figura 7. Distribución porcentual de Rendimiento Académico en inglés

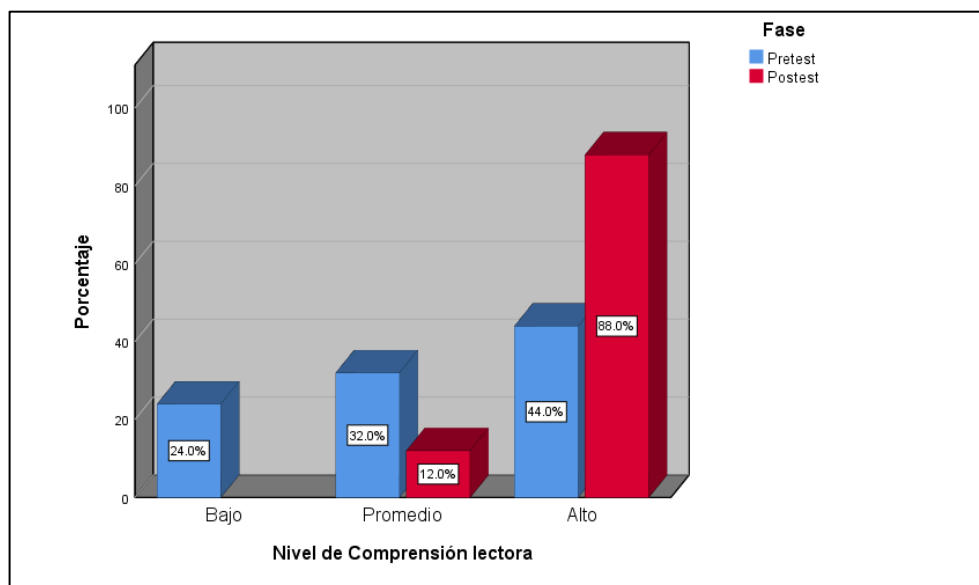


Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo tres niveles de Rendimiento Académico en inglés en las etapas Pretest y Posttest teniendo en consideración a la escala vigesimal propuesta por MINEDU (2010): bajo (0 a 10), promedio (11 a 13) y alto (14 a 20). En la comparación porcentual, se observó una reducción en el nivel bajo (92.0% a 8.0%); y un incremento en el nivel promedio (8.0% a 48.0%) y alto (0.0% a 44.0%).

Tabla 17. Nivel de la dimensión Comprensión lectora en inglés

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	24.0%	0	.0%
Promedio	8	32.0%	3	12.0%
Alto	11	44.0%	22	88.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%

Figura 8. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Comprensión lectora en inglés

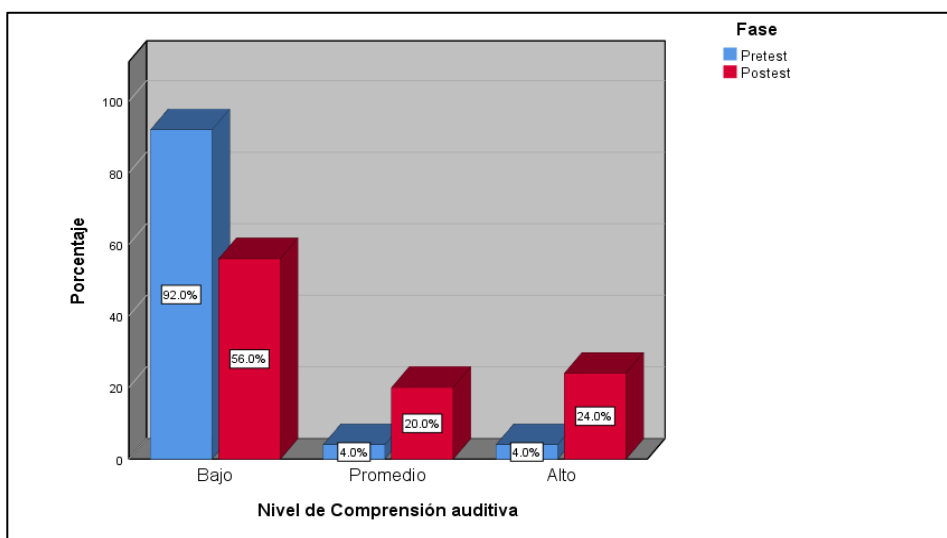


Interpretación: En la tabla y figura, se halló tres categorías de la dimensión Comprensión lectora en inglés en las etapas Pretest y Posttest considerando la proporción de puntuaciones de la escala vigesimal propuesta por MINEDU (2010): bajo (0 a 2), promedio (3) y alto (4 a 5). Comparando los porcentajes, se visualizó una disminución en el nivel bajo (24.0% a .0%) y promedio (32.0% a 12.0%); y un aumento en el nivel alto (44.0% a 88.0%).

Tabla 18. Nivel de la dimensión Comprensión auditiva en inglés

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	92.0%	14	56.0%
Promedio	1	4.0%	5	20.0%
Alto	1	4.0%	6	24.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%

Figura 9. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Comprensión auditiva en inglés



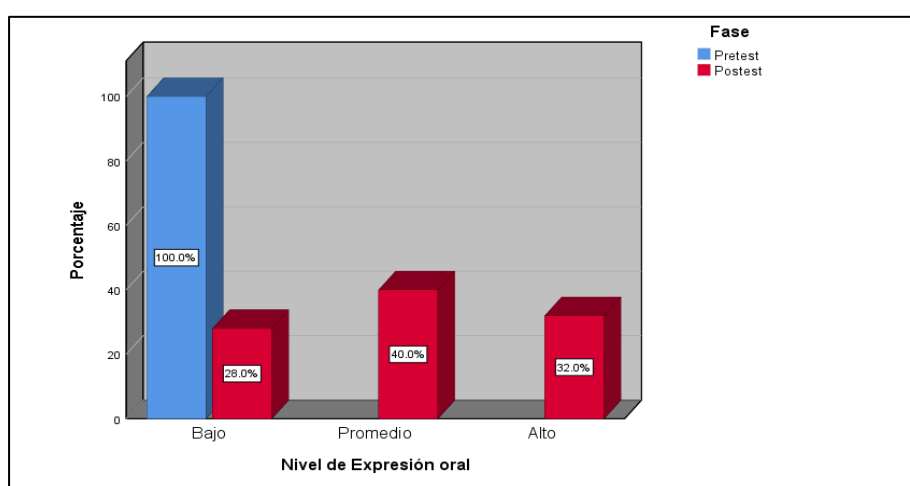
Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo tres niveles de la dimensión Comprensión auditiva en inglés en las etapas Pretest y Posttest considerando la proporción de puntuaciones de la escala vigesimal propuesta por MINEDU (2010): bajo (0 a 2), promedio (3) y alto (4 a 5). En la comparación porcentual, se observó una reducción en el nivel bajo (92.0% a 56.0%); y un incremento en el nivel promedio (4.0% a 20.0%) y alto (4.0% a 24.0%).

Tabla 19. Nivel de la dimensión Expresión oral en inglés

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	25	100.0%	7	28.0%
Promedio	0	.0%	10	40.0%
Alto	0	.0%	8	32.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%

Figura 10. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Expresión oral en inglés

Interpretación: En la tabla y figura, se halló tres categorías de la dimensión

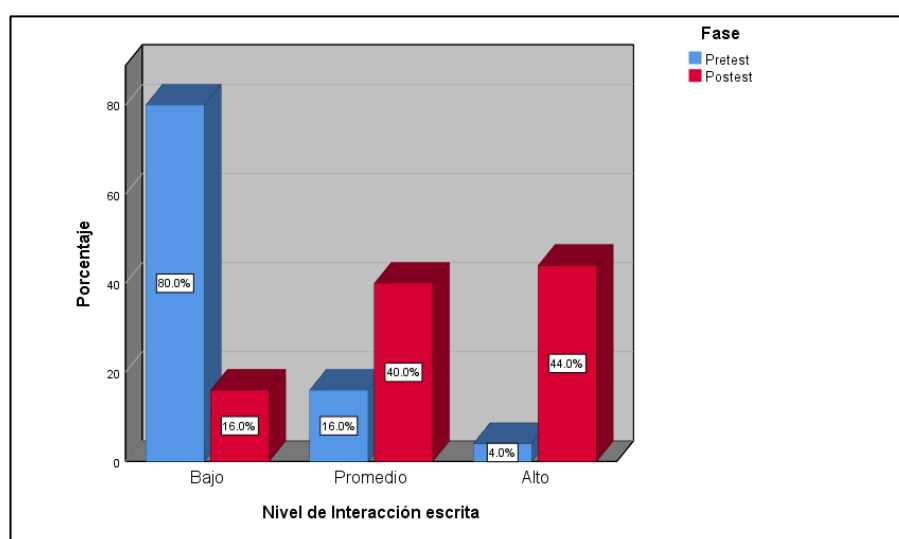


Expresión oral en inglés en las etapas Pretest y Posttest considerando la proporción de puntuaciones de la escala vigesimal propuesta por MINEDU (2010): bajo (0 a 2), promedio (3) y alto (4 a 5). Comparando los porcentajes, se visualizó una disminución en el nivel bajo (100.0% a 28.0%); y un aumento en el nivel promedio (.0% a 40.0%) y alto (.0% a 32.0%).

Tabla 20. Nivel de la dimensión Interacción escrita en inglés

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	80.0%	4	16.0%
Promedio	4	16.0%	10	40.0%
Alto	1	4.0%	11	44.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%

Figura 11. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Interacción escrita



Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo tres niveles de la dimensión Interacción escrita en inglés en las etapas Pretest y Posttest considerando la proporción de puntuaciones de la escala vigesimal propuesta por MINEDU (2010): bajo (0 a 2), promedio (3) y alto (4 a 5). En la comparación porcentual, se observó una reducción en el nivel bajo (80.0% a 16.0%); y un incremento en el nivel promedio (16.0% a 40.0%) y alto (4.0% a 44.0%).

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Prueba de normalidad

Tabla 21. Prueba de normalidad de variables de estudio

Diferencia	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p
Rendimiento Académico	.923	25	.060
Comprensión lectora	.829	25	.001
Comprensión auditiva	.875	25	.005
Expresión oral	.951	25	.262
Interacción escrita	.892	25	.012

Interpretación: En la tabla, se realizó el análisis previo de normalidad de las variables diferencias de Rendimiento Académico y sus dimensiones con el estadístico Shapiro-Wilk al ser la muestra menor a 50 ($n = 25$). Los p-valores de Rendimiento Académico ($p = .060$) y el factor Expresión oral ($p = .262$) fueron mayores al nivel de significancia de .05 ($p > .05$), indicando que siguen una distribución normal. En cuanto a las dimensiones Comprensión lectora ($p = .001$), Comprensión auditiva ($p = .005$) e Interacción escrita ($p = .012$), los p-valores fueron inferiores al grado de significancia de .05 ($p < .05$), refiriendo que son diferentes de una distribución normal. Ante estos resultados, se empleó el estadístico paramétrico t de Student para muestras relacionadas en Rendimiento Académico y el factor Expresión oral; mientras que, en las otras dimensiones, se utilizó el estadístico no paramétrico rangos con signo de Wilcoxon.

4.3.2. Prueba de hipótesis general

Hipótesis general:

Existe una diferencia significativa en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

Planteamiento de hipótesis general:

H_0 : No existe una diferencia significativa en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

$$H_0: M_{\text{Pretest}} = M_{\text{Posttest}}$$

H_1 : Existe una diferencia significativa en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

$$H_1: M_{\text{Pretest}} \neq M_{\text{Posttest}}$$

Nivel de significancia:

$$\alpha = 5\% = .05$$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0 .

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0 .

Prueba estadística:

Prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas

Tabla 22. Diferencias de Rendimiento Académico en inglés para muestras relacionadas

Rendimiento Académico en inglés	N	M (DE)	Me	T	p
Pretest	25	6.52 (2.62)	6.00	-16.178	.000
Posttest	25	13.32 (2.16)	13.00		

Interpretación: En la tabla, el p-valor obtenido ($p = .000$) del análisis comparativo fue menor al nivel de significancia de $.05$ ($p < .05$), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo. Asimismo, se observó que las puntuaciones en los estudiantes de la fase Posttest ($M = 13.32$) fue superior al Pretest ($M = 6.52$). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de Duolingo mejora significativamente el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" en el año 2024.

4.3.3. Prueba de la primera hipótesis específica

Primera hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

Planteamiento de la primera hipótesis específica:

H0: No existe una diferencia significativa en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H0: MPretest = MPostest

H1: Existe una diferencia significativa en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H1: MPretest $\neq$ MPostest

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H0.

Prueba estadística:

Prueba no paramétrica rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 23. Diferencias de la dimensión Comprensión lectora para muestras relacionadas

Comprensión lectora	N	M (DE)	Me	Z	p
Pretest	25	3.40 (1.19)	3.00	-3.482	.000
Postest	25	4.40 (.71)	5.00		

Interpretación: En la tabla, el significativo hallado ($p = .000$) del análisis comparativo fue inferior al grado de significancia de .05 ($p < .05$), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo. Así también, se visualizó que los puntajes en los estudiantes de la etapa Postest ($Me = 5.00$) fue mayor al Pretest ($M = 3.00$). De esta manera, se afirma que la aplicación de Duolingo mejora significativamente la comprensión lectora en el área de

inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024.

4.3.4. Prueba de la segunda hipótesis específica

Segunda hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la comprensión auditiva en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

Planteamiento de la segunda hipótesis específica:

H0: No existe una diferencia significativa en la comprensión auditiva en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H0: $MP_{\text{Pretest}} = MP_{\text{Posttest}}$

H1: Existe una diferencia significativa en la comprensión auditiva en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H1: $MP_{\text{Pretest}} \neq MP_{\text{Posttest}}$

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H0.

Prueba estadística:

Prueba no paramétrica rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 24. Diferencias de la dimensión Comprensión auditiva para muestras relacionadas

Comprensión auditiva	N	M (DE)	Me	Z	p
Pretest	25	.68 (1.11)	.00	-4.225	.000
Posttest	25	2.56 (1.04)	2.00		

Interpretación: En la tabla, el p-valor obtenido ($p = .000$) del análisis comparativo fue menor al nivel de significancia de .05 ($p < .05$), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la comprensión auditiva en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo. Asimismo, se observó que las puntuaciones de los estudiantes de la fase Posttest ($Me = 2.00$) fue superior al Pretest ($Me = .00$). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de Duolingo mejora significativamente la comprensión auditiva en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" - 2024.

4.3.5. Prueba de la tercera hipótesis específica

Tercera hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

Planteamiento de la tercera hipótesis específica:

H_0 : No existe una diferencia significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H_0 : $M_{Pretest} = M_{Posttest}$

H_1 : Existe una diferencia significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H_1 : $M_{Pretest} \neq M_{Posttest}$

Nivel de significancia:

$$\alpha = 5\% = .05$$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0 .

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0 .

Prueba estadística:

Prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas

Tabla 25. Diferencias de la dimensión Expresión oral para muestras relacionadas

Expresión oral	N	M (DE)	Me	T	p
Pretest	25	.60 (.76)	.00	-8.546	.000
Posttest	25	2.96 (1.10)	3.00		

Interpretación: En la tabla, el significativo hallado ($p = .000$) del análisis comparativo fue inferior al grado de significancia de .05 ($p < .05$), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo. Así también, se visualizó que los puntajes en los estudiantes de la etapa Posttest ($M = 2.96$) fue mayor al Pretest ($M = .60$). De esta manera, se afirma que la aplicación de Duolingo mejora significativamente la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" en el año 2024.

4.3.6. Prueba de la cuarta hipótesis específica

Cuarta hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la interacción escrita en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

Planteamiento de la cuarta hipótesis específica:

H0: No existe una diferencia significativa en la interacción escrita en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H0: MPretest = MPostest

H1: Existe una diferencia significativa en la interacción escrita en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.

H1: MPretest $\neq$ MPostest

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H0.

Prueba estadística:

Prueba no paramétrica rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 26. Diferencias de la dimensión Interacción escrita para muestras relacionadas

Interacción escrita	N	M (DE)	Me	Z	p
Pretest	25	1.84 (.94)	2.00	-4.181	.000
Postest	25	3.40 (.91)	3.00		

Interpretación: En la tabla, el p-valor obtenido ($p = .000$) del análisis comparativo fue menor al nivel de significancia de .05 ($p < .05$), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la interacción escrita en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo. Asimismo, se observó que las puntuaciones en los estudiantes de la fase Postest ($Me = 3.00$) fue superior al Pretest ($Me = 2.00$). Existe una diferencia

significativa en la interacción escrita en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de Duolingo mejora significativamente la interacción escrita en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024.

4.4. Discusión de resultados

La investigación sobre el impacto de la aplicación Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en estudiantes del primer grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" reveló resultados que refuerzan y amplían los hallazgos de investigaciones previas, subrayando la utilidad de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de idiomas.

4.4.1. Comparación general con antecedentes

Los resultados obtenidos en este estudio confirman y fortalecen los planteamientos de estudios previos como el de Huachalla (2019) y Nolasco (2022), quienes evidenciaron mejoras significativas en competencias lingüísticas a través del uso de Duolingo. En particular, este trabajo coincide con las conclusiones de Rojas et al. (2022), quienes destacaron la capacidad de esta plataforma para motivar a los estudiantes y mejorar las competencias comunicativas en inglés. Además, los avances observados en dimensiones específicas como comprensión lectora y escrita reflejan una congruencia con el estudio de Pillaca (2023), que demostró una relación positiva entre el uso de Duolingo y la gamificación educativa en la mejora de estas habilidades.

4.4.2. Resultados del rendimiento académico global

El análisis comparativo entre el pretest y el posttest mostró un avance significativo en el rendimiento académico general en los estudiantes. El promedio de calificaciones incrementó de un nivel bajo ($M = 6.52$) a un nivel medio ($M = 13.32$),

validando la hipótesis de que Duolingo influye positivamente en el aprendizaje del inglés. Este resultado refleja la efectividad del diseño preexperimental, donde se implementaron ocho sesiones de aprendizaje dirigidas y específicas para abordar diferentes dimensiones de las competencias lingüísticas.

4.4.3. Análisis por dimensiones específicas

- **Comprensión Lectora:** Esta dimensión mostró un progreso sustancial, con un aumento de estudiantes en el nivel alto del 44% en el pretest al 88% en el posttest. Estos resultados resaltan la capacidad de Duolingo para facilitar la lectura comprensiva mediante ejercicios interactivos que motivan la práctica constante, un hallazgo consistente con el estudio de Pillaca (2023), que vinculó la gamificación educativa con mejoras en esta habilidad.
- **Comprensión Auditiva:** Aunque esta dimensión fue más desafiante, los avances fueron notables. El nivel bajo se redujo del 92% al 56%, mientras que el nivel alto incrementó al 24%. Esto sugiere que, si bien Duolingo tiene limitaciones para desarrollar habilidades auditivas avanzadas, sigue siendo efectivo en introducir prácticas básicas de comprensión auditiva, como lo apuntaron Rodríguez (2018) y Bernal & Valencia (2020) en sus investigaciones sobre herramientas tecnológicas en contextos educativos.
- **Expresión Oral:** La mejora en esta dimensión fue significativa, con un incremento del 0% al 32% en el nivel alto. Este resultado refuerza las observaciones de Rojas et al. (2022) sobre la contribución de Duolingo a la práctica de la pronunciación y estructuración oral básica. Sin embargo, se observa que estas habilidades requieren un apoyo adicional del docente para superar las limitaciones de la interacción automatizada de la plataforma.

- **Interacción Escrita:** Se logró un avance considerable, con un aumento del 4% al 44% en el nivel alto. Este resultado sugiere que Duolingo puede ayudar a estructurar respuestas escritas coherentes y a familiarizar a los estudiantes con expresiones idiomáticas básicas, en concordancia con las conclusiones de estudios como los de Guimac (2023).

4.4.4. Contrastes y limitaciones

Aunque los resultados generales son positivos, los avances en las dimensiones de comprensión auditiva y expresión oral fueron menos pronunciados en comparación con las dimensiones de lectura y escritura. Este hecho podría estar relacionado con la naturaleza pasiva de los ejercicios de escucha en Duolingo y la falta de interacción humana que fomente la fluidez oral. Este hallazgo refuerza los resultados de Cortez et al. (2018), quienes señalaron que el interés inicial por herramientas tecnológicas puede disminuir con el tiempo y que su impacto en habilidades avanzadas puede ser limitado si no se complementa con estrategias pedagógicas más integrales.

4.4.5. Implicaciones educativas

Los resultados de este estudio sugieren que Duolingo es una herramienta eficaz para mejorar las competencias básicas del idioma inglés, pero su efectividad puede ampliarse si se integra con actividades interactivas dirigidas por el docente. Además, la motivación intrínseca que fomenta Duolingo debe ser complementada con estrategias de enseñanza que mantengan el interés en los estudiantes a lo largo del tiempo.

La aplicación Duolingo demostró ser un recurso tecnológico valioso en el contexto educativo analizado, facilitando mejoras significativas en el rendimiento académico en inglés. Este hallazgo subraya la importancia de integrar herramientas tecnológicas con metodologías pedagógicas innovadoras para potenciar los procesos de

enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan los análisis detallados de los resultados obtenidos.

CONCLUSIONES

Luego de desarrollar la investigación, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- **Primera.** Se concluye que la aplicación de Duolingo influye de manera significativa y positiva en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo". La intervención basada en el uso de esta herramienta tecnológica permitió mejorar las competencias lingüísticas evaluadas, contribuyendo a un aprendizaje más efectivo y motivador en el aula. Esto destaca la relevancia de integrar tecnologías innovadoras en los procesos educativos para fortalecer el desempeño académico.
- **Segunda.** Se identificó que el nivel inicial de rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" se encontraba mayoritariamente en niveles bajos. En el pretest, el promedio general de calificaciones fue de 6.52 puntos en una escala de 0 a 20, lo que evidenció una deficiencia en las competencias lingüísticas evaluadas (comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral e interacción escrita). Estos resultados subrayan la necesidad de implementar estrategias innovadoras, como el uso de herramientas tecnológicas, para mejorar el aprendizaje en inglés.
- **Tercera.** Tras la intervención con la aplicación de Duolingo, los resultados del postest mostraron una mejora significativa en el rendimiento académico en los estudiantes, con un promedio general de 13.32 puntos. Este incremento de 6.80 puntos en comparación con el pretest refleja un avance importante en las dimensiones evaluadas.
- **Cuarta.** El análisis comparativo entre el pretest y el postest evidenció una mejora estadísticamente significativa en el rendimiento académico general. La prueba estadística aplicada indicó un valor de significancia $p < 0.05$, lo que confirma la hipótesis de que la aplicación de Duolingo influye positivamente en el rendimiento académico en inglés. Además, la mejora fue más evidente en las dimensiones de comprensión lectora e

interacción escrita, donde se registraron incrementos notables en los niveles altos de desempeño. Sin embargo, aunque las mejoras en comprensión auditiva y expresión oral fueron menos pronunciadas, estas dimensiones también mostraron un progreso considerable, reflejando el potencial de la plataforma para impactar en todas las áreas del aprendizaje del idioma inglés.

RECOMENDACIONES

Se realizan las siguientes recomendaciones:

- **Integrar herramientas tecnológicas en el currículo escolar de manera permanente.** Se recomienda que la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" considere incluir el uso de plataformas tecnológicas como Duolingo en el currículo de inglés de forma sistemática, no solo como una intervención puntual, sino como parte integral del plan de estudios. Esto permitirá un aprendizaje continuo, motivador y dinámico que fomente el desarrollo de competencias lingüísticas de manera sostenida.
- **Ampliar el alcance de la aplicación a otros grados y áreas.** Se sugiere extender la implementación de Duolingo u otras plataformas tecnológicas similares a otros grados y niveles educativos, considerando su impacto positivo demostrado en esta investigación. Además, explorar su uso en otras áreas del aprendizaje, como matemáticas o ciencias, podría potenciar el desempeño académico general en los estudiantes.
- **Capacitar a los docentes en el uso de tecnologías educativas.** Es fundamental realizar talleres y capacitaciones para los docentes en el uso de herramientas tecnológicas como Duolingo, de manera que puedan maximizar el potencial de estas plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto incluye familiarizarse con las funcionalidades de las herramientas y su integración con las estrategias pedagógicas.
- **Realizar estudios a largo plazo para evaluar el impacto sostenido de la intervención.** Se recomienda llevar a cabo investigaciones longitudinales para analizar el efecto sostenido del uso de Duolingo en el rendimiento académico en inglés. Esto permitirá identificar factores que influyen en la permanencia de los resultados positivos, así como

evaluar la posibilidad de optimizar el uso de la herramienta en contextos educativos diversos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alharthi, M., Drew, S., & Alzahrani, A. (2020). The impact of collaborative mobile learning on learners' critical thinking. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 12(2), 33-49.
- Alhassan, R. (2021). Barriers to using mobile learning in K-12 schools. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 30-45.
- Andrade, H., & Brookhart, S. M. (2020). *Rubric-referenced assessment in the classroom*. SAGE Publications.
- Aquino, K. E. (2023). El software "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del Colegio Excelenti – Huancayo; 2018 [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3162>
- Area, M., & Ribeiro, R. (2012). *La integración de las TIC en los centros educativos de educación secundaria en España: Modelos, condicionantes y factores determinantes*. Educatio Siglo XXI.
- Arias, J. L. (2020). Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos. Arias González, José Luis. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2237>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Baena, G. (2017). Metodología de la investigación (3ra ed.). Patria.
- Bai, Y., Hew, K. F., & Huang, B. (2019). Does gamification improve student engagement? A meta-analysis. *Educational Research Review*, 27, 83-102.
- Baker, C. (2019). *Foundations of bilingual education and bilingualism*. Multilingual Matters.

- Banco Mundial. (2017). *Education and Language Development Report*.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.
- Bandura, A. (2018). Self-efficacy: The exercise of control. *Psychology Press*.
- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2019). Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Educational Psychology*, 56, 68-79.
- Bartolomé, A. (2015). *Las TIC en la educación: Nuevos roles para profesores y alumnos*. Journal of Educational Technology.
- Bernal, S., & Valencia, A. R. (2020). Optimización del aprendizaje del inglés en niños de primaria con el uso de Duolingo [Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528419>
- Bialystok, E. (2018). Bilingualism and executive function: What's the connection? *Frontiers in Psychology*, 9, 269.
- Bradley, L., & Thouësny, S. (2018). *Digital language learning and teaching: Research, theory, and practice*. Routledge.
- Brown, H. D. (2018). *Principles of language learning and teaching*. Pearson Education.
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2019). *Language assessment: Principles and classroom practices* (3rd ed.). Pearson Education.
- Brown, H. D., & Lee, H. (2018). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Pearson Education.

- Cabero, J. (2014). *La integración de las TIC en el sistema educativo: Una revisión de los desafíos y oportunidades*. Journal of E-Learning and Knowledge Society.
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2013). *Las TIC en la educación: El cambio de paradigma en el aprendizaje*. Revista de Educación a Distancia.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.
- Chen, H., Liu, S., & Wong, L. (2019). Using mobile applications for learning: A meta-analysis. *Journal of Educational Technology*, 46(4), 987-1011.
- Chen, P. S. D., & Hwang, G. J. (2020). An empirical examination of factors predicting the behavioral intention to adopt mobile learning. *British Journal of Educational Technology*, 51(1), 197-213.
- Coll, C., & Monereo, C. (2010). *Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las TIC*. Morata.
- Cortez, B., Antonio, C. A., Guzmán, A., & Martínez, J. (2018). Integrando Duolingo como herramienta tecnológica para la mejora del aprendizaje del idioma inglés. *Pistas Educativas*, 38(116), Article 116.
- Cristobal, L. B., & Guillermo, Y. A. (2018). Software Scratch y la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2018 [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/354>
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). Mobile learning and education applications. In *Handbook of Research on Mobile Devices in the Classroom* (pp. 1-15). IGI Global.

- Crompton, H., Burke, D., & Gregory, K. H. (2018). The use of mobile learning in K-12 education. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1139-1162.
- Crompton, H., Burke, D., & Gregory, K. H. (2020). The impact of mobile learning in K-12 education: A review of current research. *Educational Technology & Society*, 23(3), 50-60.
- Crystal, D. (2012). *English as a Global Language*. Cambridge University Press.
- Cummins, J. (2019). The cross-linguistic dimension of language proficiency: Implications for bilingual education and the optimal age issue. *Applied Linguistics*, 40(5), 781-805.
- Czerkawski, B. C. (2018). Networked learning: Designing for 21st century learning within the field of instructional design. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 877-899.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Deci, E., & Ryan, R. (2020). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. *Springer*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2018). Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*.
- Dewaele, J.-M., Gkonou, C., & MacIntyre, P. D. (2019). *The Emotional Rollercoaster of Language Teaching*. Bristol: Multilingual Matters.

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2018). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1-36.
- Dörnyei, Z. (2020). *Motivational dynamics in language learning*. Routledge.
- Dos Santos, R. C., & Hanna, R. (2021). Conversational agents in language education: Enhancing learning through interaction. *Computer Assisted Language Learning*, 34(3), 321-335.
- Downes, S. (2019). New directions in connectivism: A review of theoretical and practical aspects of learning in networks. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(2), 68-85.
- Ellis, R. (2019). *Second language acquisition*. Oxford University Press.
- Ellis, R., & Shintani, N. (2020). *Exploring language pedagogy through second language acquisition research*. Routledge.
- Figuerola, A. S., Anderson, C., & Rios, L. M. (2021). Gamification in education: The effect on student engagement. *Journal of Educational Technology Research*, 44(2), 75-89.
- Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J. L., & Díaz, L. (2020). Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6201>
- García Botero, G., Questier, F., & Zhu, C. (2019). Self-directed language learning in a mobile-assisted environment: The effects of Duolingo on vocabulary, fluency, and motivation. *Computer Assisted Language Learning*, 32(5-6), 474-490.

- García, E., & Morales, F. (2019). Variables affecting academic performance: A comprehensive analysis. *Educational Psychology Review*, 31(4), 857-876.
- García, E., & Weiss, E. (2019). Factors influencing academic achievement: Expanding the traditional definition. *American Educational Research Journal*, 56(4), 933-965.
- García, L., & Mendoza, R. (2020). Teaching English in Peruvian public schools: Challenges and strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(2), 243-252.
- García, L., & Paredes, M. (2019). Developing oral comprehension skills in EFL contexts: Approaches in Peruvian education. *Peruvian Journal of Educational Studies*, 12(1), 65-80.
- García, L., & Paredes, M. (2020). Formative assessment in EFL classrooms: A case study in Peru. *Peruvian Journal of Language Teaching*, 12(2), 105-118.
- García, O. (2020). *Bilingual education in the 21st century: A global perspective*. Wiley-Blackwell.
- Genesee, F. (2018). Dual language development and disorders: A handbook on bilingualism and second language learning. *Brookes Publishing*.
- Gisbert, M., & Esteve, F. (2011). *Learning and teaching in virtual environments: Beyond the traditional school*. Comunicar.
- Godwin-Jones, R. (2018). Second Language Learning in the Mobile Age: Learners' Perspective. *Language Learning & Technology*, 22(2), 8-27.
- Godwin-Jones, R. (2020). *Emerging Technologies for Language Learning*. *Language Learning & Technology*, 24(2), 1-9.

Goldie, J. G. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age? *Medical Teacher*, 38(10), 1064-1069.

Guimac, J. D. (2023). Efecto del duolingo en el aprendizaje del vocabulario Inglés en una Institución de Bagua Grande, 2023 [Universidad César Vallejo]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/160349>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). Gamification in education: Motivational effects and learning outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 27.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta. McGraw Hill. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Huachalla, R. (2019). Uso de la plataforma online Duolingo y su influencia en las competencias lingüísticas del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa de la UGEL 01 San Juan de Miraflores [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/919463>

Hwang, G.-J., & Fu, Q.-K. (2019). Trends in the research design and application of mobile language learning: A review of 2007–2016 publications in selected SSCI journals. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 567-581.

Hwang, G.-J., Lai, C.-L., & Wang, S.-Y. (2018). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 94-105.

- Kapp, K. M. (2019). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
- Katz, V. S., & Nandi, M. (2020). Educational technology in the mobile age: Challenges and solutions. *Educational Researcher*, 49(6), 420-428.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2018). Students' perceptions and experiences of mobile learning. *Education and Information Technologies*, 23(1), 411-423.
- Kim, H., & Kwon, Y. (2020). Digital tools in language learning: Enhancing the classroom experience. *Journal of Educational Technology Research*, 38(4), 541-556.
- Kim, J., & Lee, S. (2019). Collaborative writing platforms in EFL education: Benefits and challenges. *Journal of Educational Technology*, 35(3), 257-268.
- Kim, S., & Jeong, D. (2018). Student engagement and satisfaction in online education: The role of mobile apps in higher education. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 12(1), 73-84.
- Kim, Y., & Jung, D. (2019). Socioeconomic disparities in mobile learning adoption. *Computers & Education*, 135, 65-74.
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Krashen, S. (2014). Duolingo: How well does it work? *International Journal of Foreign Language Teaching*, 9(1), 1-6.
- Krashen, S. (2020). Duolingo and other app-based language learning platforms: An analysis. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 68(2), 319-325.
- Lai, C., & Zheng, D. (2018). Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom. *Language Learning & Technology*, 22(1), 4-15.

- Lan, Y. J., Sung, Y. T., & Chang, K. E. (2019). Augmented reality applications in language learning: A review. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 663-679.
- Landers, R. N. (2019). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 50(5), 495-517.
- Landers, R. N., & Armstrong, M. B. (2017). Enhancing instructional outcomes with gamification: An empirical test of the theory-based gamified learning model. *Computers in Human Behavior*, 71, 499-507.
- Landers, R. N., Armstrong, M. B., & Collmus, A. B. (2019). Gamification of workplace practices: A meta-analysis. *Journal of Applied Psychology*, 104(5), 1088-1102.
- Larsen-Freeman, D. (2019). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford University Press.
- Lastra, J. J., & Toribio, I. D. (2021). La herramienta Web “ESL Buzz” y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Particular “Euclides”, Cerro de Pasco, 2018 [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2219>
- Liaw, S. S., Huang, H. M., & Chen, G. D. (2020). Adoption and success factors of mobile learning in higher education: The role of technology acceptance model. *Interactive Learning Environments*, 28(1), 34-47.
- Liu, M., & Shi, Y. (2019). Gamification in language learning: A review of its effectiveness. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 12(1), 50-66.

- Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2019). The effectiveness of app-based language instruction for developing receptive linguistic knowledge and oral communicative ability. *Foreign Language Annals*, 52(3), 529-547.
- Long, M. H. (2018). *Second language needs analysis*. Cambridge University Press.
- López, E., & Salazar, F. (2019). Framework alignment in English language teaching: A case study in Peru. *Applied Linguistics Research Journal*, 8(3), 193-207.
- López, M., & Díaz, A. (2019). Standardized tests and academic performance: A critical analysis. *Journal of Educational Psychology*, 47(2), 220-234.
- López, M., & Hernández, J. (2020). The role of family support in student academic achievement. *Journal of Family Psychology*, 34(2), 212-224.
- Lu, J., Zhai, X., & Ye, Y. (2019). The accessibility of mobile educational apps in under-resourced schools: A case study in Southeast Asia. *Educational Technology & Society*, 22(4), 65-75.
- Luperdi, F. V. (2018). Dominio del inglés y el uso de TIC como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios [Universidad César Vallejo]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/205941>
- MacIntyre, P. D., & Gregersen, T. (2018). *Individual differences and the affective realm in language learning*. Springer.
- Martínez, C. (2019). Estadística básica aplicada (5a edición). ECOE Ediciones.
- Mayer, R. E., & Alexander, P. A. (2019). *Handbook of research on learning and instruction*. Routledge.

- Mendes, A., Pereira, I., & Santos, M. (2019). Data privacy and security in educational apps: Implications for students and institutions. *Computers in Human Behavior*, 95, 167-175.
- MINEDU. (2016). *Política Nacional de Educación en Lenguas Extranjeras*.
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2018). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación del Perú.
- Mora, A., Riera, D., González, C., & Arnedo-Moreno, J. (2018). A literature review of gamification design frameworks. *Proceedings of the European Conference on Game-Based Learning*, 246-255.
- Moreira, M. A. (2021). Aprendizaje significativo en la era digital: Una revisión. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 145-160.
- Munday, P. (2020). Duolingo in the language classroom: Engagement and effectiveness. *Language Learning & Technology*, 24(1), 101-110.
- Muñoz, C., & Reyes, J. (2021). Quality indicators in education: The role of academic performance. *Educational Studies*, 57(3), 390-405.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación científica cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (5ta edición). Ediciones de la U.
- Nicholson, S. (2018). A RECIPE for meaningful gamification. In *Journal of Interactive Technology and Pedagogy*, 14, 1-10.
- Nolasco, J. W. (2022). Plataforma duolingo para mejorar comprensión de textos orales en inglés en los estudiantes del primer grado de la IES Jose Carlos Mariategui- Ilave, 2022 [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/69489>

- Novak, J. D. (2018). The origins of the concept mapping tool and the continuing evolution of the tool. *Educational Psychology Review*, 30(1), 37-53.
- Nunan, D. (2018). *Task-based language teaching*. Cambridge University Press.
- Ormrod, J. E. (2018). *Human learning*. Pearson.
- Ortega, L., & Maldonado, S. (2019). *Second language acquisition and academic achievement: A research synthesis*. Springer.
- Pérez Cañado, M. L. (2019). *TIC y desarrollo de competencias lingüísticas en la enseñanza de idiomas*. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(1), 14-25.
- Pérez, A., & López, J. (2021). Project-based learning in language acquisition: Insights from EFL learners. *Educational Research Journal*, 25(3), 232-245.
- Pérez, M., & Huamán, J. (2019). Technology-enhanced language learning in Peruvian secondary education. *Educational Technology Journal*, 29(4), 121-134.
- Pérez, R., & Martínez, J. (2021). Oral expression as a competency in second language acquisition. *Journal of Language and Communication*, 5(2), 190-206.
- Pérez, R., & Martínez, L. (2020). Technology integration and academic success: The role of digital resources in learning. *Computers & Education*, 148, 103789.
- Pérez, R., & Martínez, L. (2021). Technology and academic performance: A meta-analytic review. *Computers & Education*, 164, 104113.
- Pillaca, P. R. (2023). Gamificación educativa “Duolingo” y comprensión lectora en el idioma inglés en una Institución Educativa, Callao—2022 [Universidad César Vallejo]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/120240>
- Prensky, M. (2012). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon.

- Quesada, C., Apolo, N., & Delgado, K. (2018). Investigación científica. En D. Alan & L. Cortez (Eds.), *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pp. 13-37). Editorial UTMACH.
- Richards, J. C. (2020). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C. (2021). *Reflective teaching in second language classrooms*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2019). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rodríguez, C. (2019). Adaptive learning and the future of education. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 67(2), 233-245.
- Rodríguez, J. C. (2018). Implementación de la plataforma virtual duolingo.com en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés [Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63730>
- Rodríguez, J. G., Martínez, P., & Gómez, R. (2019). Personalización y accesibilidad en aplicaciones educativas móviles: Un enfoque inclusivo. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 14(2), 91-105.
- Rodríguez, R., Gómez, J., & Martínez, M. (2019). Capacitación docente y uso de aplicaciones móviles en el aula. *Revista de Innovación Educativa*, 11(2), 210-225.
- Rodríguez, R., Gómez, J., & Martínez, M. (2020). Teacher training in mobile learning: Overcoming barriers to technology integration. *Journal of Education and Information Technologies*, 25(4), 675-690.
- Rojas, P., & González, S. (2019). School environment and student academic performance. *Educational Studies*, 45(5), 620-638.

- Rojas, R., López, I., & Valverde, B. (2022). El uso de Duolingo para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(2), 420-439.
<https://doi.org/10.30827/eticanet.v22i2.24417>
- Rosell-Aguilar, F. (2018). Autonomous language learning through a mobile application: A user evaluation of the Duolingo app. *CALICO Journal*, 35(3), 201-220.
- Ruiz, C. (2009). Confiabilidad. Programa Interinstitucional Doctorado en Educación, Venezuela.
<http://www.carlosruizbolivar.com/articulos/archivos/Curso%20CII%20%20UCLA%20Art.%20Confiabilidad.pdf>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.
- Salazar, A., & Huamán, C. (2020). Reading comprehension and critical thinking skills in EFL learners. *Educational Linguistics Journal*, 14(3), 133-148.
- Salazar, C., & Del Castillo, S. (2019). Fundamentos básicos de estadística (Cecilia Salazar P. y Santiago Del Castillo G.).
- Salinas, J. (2013). *Enseñanza y aprendizaje en red: Nuevos modelos educativos en la sociedad digital*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.
- Sánchez, A., Fernández, J., & Rodríguez, P. (2020). Motivational and social factors in academic achievement: A comprehensive study. *Learning and Individual Differences*, 77, 101811.

- Sánchez, J., Salinas, A., & Harris, J. (2014). *TIC y competencias digitales en la escuela: La brecha entre el discurso y la práctica*. Edutec-e.
- Sánchez, M., Gómez, J., & Martín, L. (2020). Motivación en el aula: El impacto de la gamificación en la educación. *Revista de Innovación Educativa*, 18(3), 65-78.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective*. Pearson.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2018). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31.
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Continuum.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Siemens, G. (2018). Learning and knowing in networks: Changing roles for educators and designers. *American Journal of Distance Education*, 32(3), 107-118.
- Stockwell, G., & Hubbard, P. (2020). Some emerging principles for mobile-assisted language learning. *Language Learning & Technology*, 24(1), 42-52.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2020). Effects of mobile applications in education: A meta-analysis of research from 2012 to 2019. *Educational Research Review*, 30, 100-125.
- Sung, Y., & Mayer, R. (2018). Multimedia learning and individual differences: The case of mobile apps for learning. *Journal of Educational Psychology*, 110(7), 925-936.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2020). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 86, 104-115.

- Toda, A. M., Oliveira, W., Klock, A. C., & Gasparini, I. (2019). An approach for gamification in education: Case studies and results. *Computers in Human Behavior*, 92, 284-292.
- UNESCO. (2019). *Education and digital inclusion: The challenges for a new generation*. UNESCO Report.
- UNESCO. (2020). *Data Privacy and Protection in Education: Ensuring Safe Learning Environments*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Valverde, J., & Garrido, M. (2014). *Aprendizaje personalizado: La importancia de adaptar los contenidos educativos a las necesidades del estudiante*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.
- Vargas, C., & Sánchez, P. (2021). Rural education and English proficiency in Peru: An analysis of policy and practice. *Journal of Educational Policy*, 17(1), 89-104.
- Vargas, T., & Rojas, F. (2018). Writing for intercultural communication in EFL classrooms: A case study in Peru. *Journal of English for Academic Purposes*, 31, 215-226.
- Vesselinov, R., & Grego, J. (2019). The effectiveness of Duolingo: A study comparing language outcomes. *Language Learning*, 69(1), 85-107.
- Von Ahn, L. (2013). Duolingo: Learn a language for free while helping to translate the web. *Proceedings of the 2013 International Conference on Learning and Teaching Technologies*, 85-90.
- Wang, S., & Vásquez, C. (2018). Web 2.0 and second language learning: What does the research tell us? *CALICO Journal*, 35(3), 1-29.

- Wang, S., & Vásquez, C. (2019). Web 2.0 and second language learning: What does the research tell us? *CALICO Journal*, 35(3), 1-29.
- Wang, Y., Qian, D., & Ma, C. (2019). *Teaching language with technology*. Cambridge University Press.
- Watson, J. (2013). *Blended Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education*. North American Council for Online Learning.
- Winke, P., & Goertler, S. (2018). *Understanding the language learning contexts of today: An examination of online, blended, and traditional learning environments*. *Foreign Language Annals*, 51(1), 1-19.
- Wu, Y., Xu, X., & Wang, Y. (2020). Collaborative learning in mobile environments. *International Journal of Mobile Learning and Organization*, 14(3), 235-246.
- Xu, Z., & Peng, H. (2020). Personalized learning paths in language education: The role of artificial intelligence. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 801-821.
- Yaman, R., Sancar, B., & Bulut, C. (2021). Digital distractions and student performance: Evidence from mobile app use. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 69(5), 1050-1063.
- Yang, J. C., & Wang, J. (2020). Gamification for educational purposes: A review of the state of the art. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 24-32.
- Zhao, Y., & Lai, C. (2019). Gamification in foreign language education: A meta-analytic review. *Educational Technology & Society*, 22(2), 86-97.
- Zhao, Y., & Lai, C. (2019). Technology and second language learning: A meta-analytic review. *Language Learning & Technology*, 23(2), 122-147.

ANEXOS

Anexo A. Instrumento de Recolección de datos

A. 1. Instrumento de investigación (Variable Independiente)



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

CUESTIONARIO “USO DE DUOLINGO”

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que sus respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada pregunta que usted responda en este cuestionario será analizada estadísticamente con fines educativos.

Instrucciones

A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas con tu uso de la aplicación Duolingo para el aprendizaje del inglés. Por favor, responde cada ítem seleccionando el nivel que mejor refleje tu experiencia. Usa la siguiente escala para responder:

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Siempre

En los siguientes ítems, marque con una (X) la alternativa que más se acerque a tu forma de pensar respecto a cada afirmación:

Nº	Ítems	Escala de valoración				
Dimensión: Frecuencia de Uso		1	2	3	4	5
1	¿Con qué frecuencia usas Duolingo para aprender inglés cada semana?					
2	¿Dedicas tiempo a Duolingo más allá de las sesiones programadas en clase?					
3	¿Cuántas veces en la semana completas al menos una lección en Duolingo?					
Dimensión: Progreso en la Plataforma		1	2	3	4	5
4	¿Logras completar los módulos de Duolingo que se te asignan en clase?					
5	¿Subes de nivel regularmente en Duolingo?					
6	¿Te esfuerzas en avanzar en los niveles de la aplicación?					
Dimensión: Rendimiento en Actividades		1	2	3	4	5
7	¿Obtienes altas puntuaciones en los ejercicios de Duolingo?					
8	¿Respondes correctamente la mayoría de las preguntas en los módulos de Duolingo?					
9	¿Revisas tus errores en Duolingo para mejorar en las lecciones siguientes?					
Dimensión: Motivación y Compromiso		1	2	3	4	5

10	¿Finalizas los módulos de Duolingo que comienzas?					
11	¿Te esfuerzas en obtener insignias o recompensas en Duolingo?					
12	¿Te motiva ganar recompensas dentro de la aplicación?					
Dimensión: Autonomía en el Aprendizaje		1	2	3	4	5
13	¿Realizas tareas adicionales en Duolingo fuera del horario asignado en clase?					
14	¿Utilizas las funciones de autoevaluación de Duolingo para verificar tu progreso?					
15	¿Te organizas para practicar en Duolingo de manera independiente, sin necesidad de recordatorios?					

x

Muchas Gracias

A.2. Instrumento de investigación (Variable Dependiente)



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ECUELA DE POSGRADO

PREPRUEBA

“RENDIMIENTO ACADÉMICO EN INGLÉS”

INSTRUCCIONES:

A continuación, encontrarás una serie de preguntas y ejercicios relacionados con el contenido trabajado en las sesiones de aprendizaje. Lee y responde cada pregunta cuidadosamente. Para cada sección, se indica el puntaje asignado.

DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN LECTORA (5 puntos)

Objetivo: Evaluar la capacidad del estudiante para comprender textos simples en inglés después de las sesiones de aprendizaje.

1. Lee el siguiente diálogo y responde las preguntas (2 puntos):

- *Mary:* Good afternoon! How was your day?
- *Tom:* It was great! I went to the park and read a book.
- *Mary:* That sounds nice. Did you enjoy your book?
- *Tom:* Yes, it was very interesting!

Preguntas:

- a) ¿Dónde fue Tom?
 - Respuesta: _____
- b) ¿Qué hizo Tom en el parque?
 - Respuesta: _____

2. Lee las siguientes frases y elige la opción correcta (3 puntos):

- a) *See you later* significa:
 - () Hasta mañana
 - () Hasta luego
- b) *Nice to meet you* se usa para:
 - () Despedirse de alguien
 - () Presentarse y conocer a alguien nuevo
- c) *Please* se usa para:
 - () Pedir algo educadamente
 - () Agradecer

DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN AUDITIVA (5 puntos)

Objetivo: Evaluar la capacidad de entender frases y preguntas comunes en inglés a través de la escucha.

Instrucciones: El docente reproducirá audios con preguntas y frases en inglés, y los estudiantes deben responder a continuación.

1. Escucha el audio y responde (2 puntos):

- a) ¿Cuál fue la primera frase del audio?
 - Respuesta: _____
- b) ¿Qué pidió o preguntó la persona en el audio?
 - Respuesta: _____

2. Escribe las frases o palabras clave que escuchaste en el audio (3 puntos):

- a) _____
- b) _____
- c) _____

DIMENSIÓN: EXPRESIÓN ORAL (5 puntos)

Objetivo: Evaluar la habilidad del estudiante para responder y realizar preguntas básicas en inglés después de la práctica de conversación guiada.

Instrucciones: El docente pedirá a los estudiantes que respondan en voz alta las siguientes preguntas en inglés:

1. Responde a las siguientes preguntas en inglés (2 puntos):

- a) Where are you from?
 - Respuesta en inglés: _____
- b) What do you like to do in your free time?
 - Respuesta en inglés: _____

2. Simula una conversación corta con el docente sobre un tema cotidiano (3 puntos):

- a) El docente iniciará con la frase "What did you do last weekend?"
- b) El estudiante responderá y formulará una pregunta relacionada con el tema.
- c) El estudiante terminará la conversación con una frase de despedida adecuada.



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ECUELA DE POSGRADO

POSPRUEBA EBA

“RENDIMIENTO ACADÉMICO EN INGLÉS”

INSTRUCCIONES:

A continuación, encontrarás una serie de preguntas y ejercicios relacionados con el contenido trabajado en las sesiones de aprendizaje. Lee y responde cada pregunta cuidadosamente. Para cada sección, se indica el puntaje asignado.

DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN LECTORA (5 puntos)

Objetivo: Evaluar la capacidad del estudiante para comprender textos simples en inglés después de las sesiones de aprendizaje.

1. Lee el siguiente diálogo y responde las preguntas (2 puntos):

- *Mary:* Good afternoon! How was your day?
- *Tom:* It was great! I went to the park and read a book.
- *Mary:* That sounds nice. Did you enjoy your book?
- *Tom:* Yes, it was very interesting!

Preguntas:

- a) ¿Dónde fue Tom?
 - Respuesta: _____
- b) ¿Qué hizo Tom en el parque?
 - Respuesta: _____

2. Lee las siguientes frases y elige la opción correcta (3 puntos):

- a) *See you later* significa:
 - () Hasta mañana
 - () Hasta luego
- b) *Nice to meet you* se usa para:
 - () Despedirse de alguien
 - () Presentarse y conocer a alguien nuevo
- c) *Please* se usa para:
 - () Pedir algo educadamente
 - () Agradecer

DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN AUDITIVA (5 puntos)

Objetivo: Evaluar la capacidad de entender frases y preguntas comunes en inglés a través de la escucha.

Instrucciones: El docente reproducirá audios con preguntas y frases en inglés, y los estudiantes deben responder a continuación.

1. Escucha el audio y responde (2 puntos):

- a) ¿Cuál fue la primera frase del audio?
 - Respuesta: _____
- b) ¿Qué pidió o preguntó la persona en el audio?
 - Respuesta: _____

2. Escribe las frases o palabras clave que escuchaste en el audio (3 puntos):

- a) _____
- b) _____
- c) _____

DIMENSIÓN: EXPRESIÓN ORAL (5 puntos)

Objetivo: Evaluar la habilidad del estudiante para responder y realizar preguntas básicas en inglés después de la práctica de conversación guiada.

Instrucciones: El docente pedirá a los estudiantes que respondan en voz alta las siguientes preguntas en inglés:

1. Responde a las siguientes preguntas en inglés (2 puntos):

- a) Where are you from?
 - Respuesta en inglés: _____
- b) What do you like to do in your free time?
 - Respuesta en inglés: _____

2. Simula una conversación corta con el docente sobre un tema cotidiano (3 puntos):

- a) El docente iniciará con la frase "What did you do last weekend?"
- b) El estudiante responderá y formulará una pregunta relacionada con el tema.
- c) El estudiante terminará la conversación con una frase de despedida adecuada.

Anexo B. Procedimiento de validación y confiabilidad

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del instrumento	Cuestionario de Aplicación del Duolingo
Autor del instrumento	Bach. Yamileth Cecilia PONCE FRANCIA
Título del proyecto	La Aplicación del Duolingo en el Rendimiento Académico en el Área de Inglés en los Estudiantes del 1er Grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" - 2024.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.		X				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.		X				
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

90%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Apellidos y nombres	Dr. José Álvarez López
Documento de identidad	70642862
La mención del grado	Doctor en Ciencias de la Educación
Procedencia	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Firma del experto	
Celular N°	945223643
Fecha	03/09/2024

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del instrumento	Cuestionario de Aplicación del Duolingo
Autor del instrumento	Bach. Yamileth Cecilia PONCE FRANCIA
Título del proyecto	La Aplicación del Duolingo en el Rendimiento Académico en el Área de Inglés en los Estudiantes del 1er Grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" - 2024.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.		X				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

95%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos	Mg. Max Danfer MARCELO DAMIAN
Documento de identidad	42182657
La mención del grado	Magister en Didáctica y Tecnología de la Información
Procedencia	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Firma del experto	
Celular N°	943454669
Fecha	03/09/2024

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Institución de estudios	<i>Cuestionario de Aplicación del Duolingo</i>
Autor del instrumento	<i>Bach. Yamileth Cecilia PONCE FRANCIA</i>
Título del proyecto	<i>La Aplicación del Duolingo en el Rendimiento Académico en el Área de Inglés en los Estudiantes del 1er Grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 "Cesar Vallejo" - 2024.</i>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.		X				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

99%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Apellidos y nombres	<i>Dr. Ulises Espinoza Apolinario</i>
Documento de identidad	<i>04070824</i>
La mención del grado	<i>Magister en Investigación y Tecnología Educativa</i>
Procedencia	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Firma del experto	
Celular N°	<i>963638700</i>
Fecha	<i>03/09/2022</i>

Cerro de Pasco, 28 de octubre de 2024.

Señor(a):

Elizabeth RUCABADO SUASNABAR

Directora de la Institución Educativa Integrada N° 34047 "Cesar Vallejo"

Presente.-

ASUNTO: APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Yamileth C. Ponce Francia, egresada de la maestría en Didáctica y Tecnología de la Información y Comunicación (Escuela de Posgrado en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión), identificado con DNI N° 70480098, solicito a Usted se me otorgue el permiso respectivo, para **realizar la aplicación de los instrumentos de investigación** de la tesis de grado de maestría, titulada:

"LA APLICACIÓN DEL DUOLINGO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO "A" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 34047 "CÉSAR VALLEJO" – 2024."

Para el cual solicito **realizar Sesiones de Reforzamiento de Inglés utilizando la Herramienta Duolingo y la Aplicación de los Instrumentos de Evaluación**, quienes participarán son los estudiantes del 1er Grado "A" del nivel secundario de la institución educativa que dirige.

Por la atención que la presente merezca le expreso mi agradecimiento personal.

Atentamente;

PROVEDO
comunicarse a la
interesa de para su conve-
niente, en favor de la comu-
nica por medio del
los estudiantes del

MAY 1967
[Signature]
DIRECTOR

Yamileth C. Ponce Francia
DNI N° 70480098

RECIBO DE DEPÓSITO
RECEPCION
Fecha 29-10-24, N° Exp. 1318
Hora 10:34am Bsep. p
Folios 01

Anexo D. Experimentación (Sesiones de Aprendizaje)



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
 Exigencia - Superación - Disciplina
Desde la investigación e innovación para la transformación educativa



Introducción a Duolingo y Vocabulario Básico en Inglés

Sesión 1

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
		TIEMPO	02 H/P
		FECHA	05/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:	Familiarizar a los estudiantes con el uso de la aplicación Duolingo y facilitar la adquisición de vocabulario básico en inglés, relacionado con saludos y presentaciones.		
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés Obtiene información del texto oral en inglés Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Escribe diversos tipos de textos de mediana extensión en inglés Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente	- Recupera información explícita y relevante seleccionando datos personales - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales - Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla. - Escribe textos en inglés con vocabulario básico - Utiliza recursos ortográficos y gramaticales de baja complejidad	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Frases escritas en el cuaderno usando el vocabulario aprendido. - Participación oral en la práctica de saludos.	Lista de cotejo Observación directa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprende aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Intercambian ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación La docente inicia preguntando a los estudiantes si conocen aplicaciones para aprender idiomas y comenta sobre la importancia de usar herramientas digitales como Duolingo para aprender inglés de una manera divertida y efectiva.	Palabra	10'
	Saberes previos - La docente pregunta a los estudiantes sobre saludos básicos que conocen en inglés, como "Hello" o "Good morning," y recoge sus respuestas para motivar la participación. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: What do you think of Duolingo? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: How do you say: triste, molesto, etc? - Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida) - La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?	Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	
Procesos didácticos del área			

Proceso: gestión y acompañamiento	Actividad 1: Exploración y Configuración de Duolingo (20 minutos) - La docente guía a los estudiantes en el proceso de registro y configuración inicial en la aplicación Duolingo. Los estudiantes crean sus perfiles y seleccionan inglés como idioma de aprendizaje. - La docente monitorea el proceso para asegurarse de que todos los estudiantes completen la configuración y estén listos para comenzar las lecciones. Actividad 2: Primera Lección en Duolingo – Vocabulario Básico (Saludos y Presentaciones) (25 minutos) - Los estudiantes completan las primeras lecciones de vocabulario en Duolingo, enfocándose en saludos y frases de presentación como "Hello," "Hi," "My name is...," "Good morning," y "Goodbye." - La docente circula por el aula, monitoreando y apoyando a los estudiantes que necesitan ayuda. Motiva a los estudiantes a ganar puntos de experiencia (XP) en la aplicación. Actividad 3: Práctica en el Aula (25 minutos) - Después de completar la lección en Duolingo, los estudiantes forman parejas y practican los saludos y presentaciones en inglés. Cada estudiante se presenta diciendo: "Hello, my name is [nombre]," y saluda a su compañero con frases como "Nice to meet you." - La docente promueve la interacción en inglés entre los estudiantes y proporciona retroalimentación sobre la pronunciación y la estructura de las frases. Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. <i>El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación</i> - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? <i>El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.</i>	Dispositivos móviles o tablets con acceso a la aplicación	70'
	Consolidación o sistematización. Evaluación - El docente pregunta a los estudiantes cómo se sintieron usando Duolingo y discute cómo esta aplicación les puede ayudar a mejorar su inglés. Anima a los estudiantes a practicar en casa y a ganar XP para avanzar en sus niveles. Reflexión sobre el aprendizaje / metacognición - La docente pregunta: - What did we learn ? - How did we learn? - What difficulties do you have? Tarea: Como tarea opcional, se invita a los estudiantes a completar una lección adicional en Duolingo sobre saludos y a llevar una captura de pantalla para mostrar su progreso en la próxima clase.	Palabra	10'
	Cierre		

Yanacancha, 05 noviembre del 2024.

Esta estructura de sesión está diseñada para asegurar que los estudiantes tengan una experiencia inicial positiva con Duolingo, comenzando con vocabulario sencillo y motivándolos a continuar su aprendizaje en inglés a través de la plataforma.



Elizabeth, Rucabado Suasnabar
DIRECTORA



Lic. Yamileth C. Ponce Francia
DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047

César Vallejo

Escuela - Superación - Disciplina

Rumbo a la investigación e innovación para la transformación educativa



Hablamos de viajes

Sesión 2

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
TIEMPO	02 H/P	FECHA	06/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:	Adquirir vocabulario en inglés relacionado con viajes para usarlo en oraciones simples.		
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés Obtiene información del texto oral en inglés Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Escribe diversos tipos de textos de mediana extensión en inglés Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente	- Recupera información explícita y relevante seleccionando datos de viajes - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales - Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla. - Escribe textos en inglés con vocabulario básico - Utiliza recursos ortográficos y gramaticales de baja complejidad	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Frases escritas en el cuaderno usando el vocabulario aprendido. - Participación oral en la práctica de saludos.	Lista de cotejo Observación directa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprende aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la Excelencia	Intercambian ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación La docente comienza preguntando a los estudiantes si pueden nombrar algunos medios de transporte (como "train" o "bus") Se realiza una breve conversación en español para que los estudiantes compartan ideas. Saberes previos - La docente recuerda a los estudiantes el vocabulario de viajes en inglés Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: What do you use for going to the school? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: What another means of transportation do you know? - Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida) - La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?	Palabra Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	10'
	Procesos didácticos del área Actividad 1: Lección en Duolingo sobre Viajes (25 minutos)		

Proceso: gestión y acompañamiento	- Los estudiantes abren la aplicación Duolingo y completan lecciones específicas sobre vocabulario de viaje (e.g., "passport", "train", "reservation") - La docente monitorea el avance de los estudiantes, apoyándolos en la identificación y pronunciación de palabras nuevas, mientras fomenta que ganen puntos de experiencia (XP) en Duolingo. Actividad 2: Práctica Escrita en el Aula (20 minutos) - Los estudiantes escriben en sus cuadernos 5 frases cortas utilizando el vocabulario aprendido en Duolingo. Por ejemplo, "I have a reservation", "The passport is in the hotel",... - La docente ayuda a los estudiantes con la formación de oraciones y corrige errores comunes en el uso de artículos ("a/an") y el orden de las palabras. Actividad 3: Práctica Oral en Pares (25 minutos) - Los estudiantes forman parejas y practican el nuevo vocabulario haciendo preguntas y respuestas sencillas sobre viajes: Example: Where is the train?... - La docente facilita la actividad asegurando que los estudiantes usen el vocabulario y realicen preguntas de forma natural, además de brindar retroalimentación sobre la pronunciación y la estructura de las frases. <i>Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación</i> - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? <i>El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.</i>	Dispositivos móviles o tablets con acceso a la aplicación	7p0'
	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente solicita a algunos estudiantes que compartan una oración o pregunta usando el vocabulario aprendido. Además, les pregunta cómo se sintieron al aprender palabras relacionadas con su entorno en inglés. Reflexión sobre el aprendizaje / metacognición - La docente pregunta: - What did we learn? • How did we learn? • What difficulties do you have? - Tarea: Como tarea opcional, los estudiantes deberán completar una lección adicional en Duolingo enfocada en viajes, y traer una captura de pantalla del avance en la próxima sesión.	Aplicación Duolingo	Cuaderno y lápiz para anotar el vocabulario
Cierre		Palabra	10'

Yanacancha, 06 noviembre del 2024

Esta estructura para la Sesión de Aprendizaje N° 2 permite a los estudiantes desarrollar y practicar vocabulario básico en inglés relacionado con viajes, promoviendo su uso en situaciones comunicativas simples, tanto en forma escrita como oral. La sesión combina el uso de Duolingo con actividades en el aula para maximizar el aprendizaje y la retención del vocabulario.



Elizabeth Rucabado Suasnabar
DIRECTORA



Lic. Yamileth C. Ponce Francia
DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
 Valiente - Superación - Disciplina
Suma a la investigación e innovación para la transformación educativa



Construcción de Oraciones Simples en Inglés

Sesión 3

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
TIEMPO	02 H/P	FECHA	07/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:	Aprender a construir oraciones simples en inglés, utilizando el vocabulario previamente aprendido sobre viajes.		
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés Obtiene información del texto oral en inglés Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Escribe diversos tipos de textos de mediana extensión en inglés Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente	- Recupera información explícita y relevante seleccionando datos de viajes - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales - Emplee estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla. - Escribe textos en inglés con vocabulario básico - Utiliza recursos ortográficos y gramaticales de baja complejidad	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Frases escritas en el cuaderno usando el vocabulario aprendido. - Participación oral en la práctica de saludos.	Lista de cotejo Observación directa
COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprender aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.			
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES	
Enfoque Búsqueda de la Excelencia		Intercambian ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación La docente inicia la sesión preguntando a los estudiantes si pueden construir oraciones simples en español, y hace una breve comparación con el inglés. Esto permite recordar que, en ambos idiomas, las oraciones tienen una estructura específica.	 Palabra	10'
	Saberes previos - La docente recuerda recuerda las palabras de vocabulario vistas en las sesiones anteriores (por ejemplo, "passport," "train," "hotel") y explicar que se utilizarán para construir oraciones completas. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: what do you use for say: Donde esté el bus? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: How do you write: Yo necesito ayuda. - Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida) - La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?	Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	

Proceso: gestión y acompañamiento	Procesos didácticos del área Actividad 1: Lección en Duolingo sobre Construcción de Oraciones Simples (25 minutos) - Los estudiantes completan en Duolingo una lección enfocada en la estructura básica de oraciones simples en inglés, usando el formato sujeto + verbo + complemento (e.g., "I have a ticket," "I have a reservation"). - La docente circula por el aula, asistiendo a los estudiantes en la formación de oraciones y ayudándoles a entender el uso adecuado de artículos ("a/an") y de los verbos comunes como "have" y "go." Actividad 2: Práctica Escrita en el Aula (25 minutos) - Después de completar la lección en Duolingo, los estudiantes escriben en sus cuadernos cinco oraciones simples utilizando el vocabulario de objetos y lugares. Ejemplos de oraciones: "I have a reservation," "I need help, please," "Where is the train." - El docente ayuda a los estudiantes a verificar la estructura correcta de las oraciones y corrige errores comunes en la formación de frases. También motiva a los estudiantes a usar palabras adicionales para ampliar sus oraciones. Actividad 3: Práctica Oral en Pares (20 minutos) - Los estudiantes se dividen en parejas y se turnan para construir y decir en voz alta oraciones simples utilizando el vocabulario de viajes. Cada estudiante dice una oración y el compañero debe identificar el significado de la oración. - La docente monitorea la actividad, proporcionando retroalimentación sobre la pronunciación y la fluidez de los estudiantes, y corrigiendo cualquier error en la estructura de las oraciones. Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. <i>El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación</i> - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.	Dispositivos móviles o tablets con acceso a Duolingo	70'
	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente pregunta a los estudiantes cómo se sintieron al construir oraciones en inglés y cuáles fueron los aspectos más fáciles y los más desafiantes. Se les anima a practicar la formación de oraciones en casa con el vocabulario aprendido. Reflexión sobre el aprendizaje / metacognición La docente pregunta: - What did we learn? • How did we learn? • What difficulties do you have?	Aplicación Duolingo Cuaderno y lápiz para anotar el vocabulario	
Cierre		Palabra	10'

Yanacancha, 07 noviembre del 2024

Esta Sesión de Aprendizaje N° 3 está diseñada para que los estudiantes aprendan y practiquen la construcción de oraciones simples en inglés, reforzando el uso de la estructura sujeto + verbo + complemento y aplicando el vocabulario de viajes. La combinación de actividades en Duolingo con ejercicios en el aula les permite afianzar su aprendizaje en un contexto comunicativo efectivo.



Elizabeth, Rucabado Suasnabar
DIRECTORA



Lic. Yamileth C. Ponce Francia
DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
Exigencia - Superación - Disciplina
"Desde la investigación e innovación para la transformación educativa"



Frases Comunes y Su Uso en Inglés

Sesión 4

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
TIEMPO	02 H/P	FECHA	12/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:		Aprender y practicar frases comunes en inglés que sean útiles en situaciones cotidianas, como saludos, despedidas y expresiones de cortesía.	
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés Obtiene información del texto oral en Inglés. Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Escribe diversos tipos de textos de mediana extensión en inglés. Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente.	- Recupera información explícita y relevante seleccionando datos de situaciones cotidianas. - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas. - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales. - Emplee estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada. - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla. - Escribe textos en inglés con vocabulario básico. - Utiliza recursos ortográficos y gramaticales de baja complejidad.	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Participación en diálogos en el aula empleando frases comunes. - Uso adecuado de frases comunes en contextos simulados en inglés.	Lista de cotejo Observación directa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprender aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES
Esfuerzo Búsqueda de la Excelencia	Intercambian ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación - La docente inicia la sesión saludando en inglés y utilizando algunas frases comunes, como "Good morning," "How are you?" y "See you later." Luego, pregunta a los estudiantes si reconocen o entienden estas expresiones. Saberes previos - La docente repasa las oraciones simples aprendidas en la sesión anterior y explica cómo las frases comunes pueden ayudar a mejorar sus habilidades de comunicación en inglés. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: How do you say hola, in a formal way? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: How do you write: ¿qué acerca de ti? Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida) - La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?	Palabra Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	10'

Proceso: gestión y acompañamiento	Procesos didácticos del área Actividad 1: Lección en Duolingo sobre Frases Comunes (25 minutos) - Los estudiantes completan en Duolingo una lección específica sobre frases comunes en inglés, tales como "Good morning," "Please," "Thank you," "Excuse me," y "See you later." - La docente monitorea el avance de los estudiantes, ayudándoles a pronunciar las frases de forma correcta y verificando que comprenden cuándo y cómo utilizar cada expresión. Actividad 2: Práctica Escrita en el Aula (20 minutos) - Los estudiantes escriben en sus cuadernos cinco frases comunes que aprendieron en Duolingo y crean un diálogo breve que incluya estas expresiones. Por ejemplo, un diálogo simple entre dos personas que se saludan y se despiden. - La docente revisa los diálogos escritos de los estudiantes y brinda retroalimentación sobre el uso adecuado de las frases y la coherencia en los diálogos. Actividad 3: Práctica Oral en Pares (Role-Play) (25 minutos) - Los estudiantes trabajan en parejas para realizar un role-play en el cual utilizan las frases comunes aprendidas. Un estudiante inicia el diálogo saludando y realizando preguntas simples, mientras el otro responde utilizando expresiones de cortesía. - La docente observa la práctica, asegurándose de que los estudiantes usen las frases de manera natural y proporcionándoles correcciones sobre la pronunciación y el tono cuando sea necesario. Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.	Dispositivos móviles o tablets con acceso a Duolingo	70'
	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente docente invita a los estudiantes a compartir cómo se sintieron usando frases comunes en inglés y discute cómo estas frases pueden ayudarles en la vida diaria. Se les anima a utilizar estas expresiones tanto dentro como fuera del aula. Reflexión sobre el aprendizaje / metacognición La docente pregunta: - What did we learn? • How did we learn? • What difficulties do you have? Tarea: Como práctica adicional, los estudiantes completarán una lección adicional en Duolingo sobre frases comunes y traerán una captura de pantalla del avance en la próxima sesión.	Cuaderno y lápiz Cuaderno con las frases y el dialogo	
Cierre		Palabra	10'

Yanacancha, 12 noviembre del 2024

Esta Sesión de Aprendizaje N° 4 está diseñada para que los estudiantes aprendan y practiquen frases comunes en inglés, tales como saludos, expresiones de cortesía y despedidas. La combinación de actividades en Duolingo con ejercicios de escritura y role-play en el aula ayuda a los estudiantes a reforzar el uso práctico de estas expresiones en situaciones de la vida diaria, promoviendo su confianza en la comunicación en inglés.



Elizabeth, Rucabado Suasnabar
DIRECTORA

Lic. Yamileth C. Ponce Francia
DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
 Estudio - Superación - Disciplina
Busca a la investigación e innovación para la transformación educativa



Escucha Activa y Comprensión Auditiva en Inglés

Sesión 5

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
TIEMPO	02 H/P	FECHA	13/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:	Desarrollar habilidades de comprensión auditiva en inglés mediante la escucha activa de frases y diálogos básicos.		
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés. Obtiene información del texto oral en inglés. Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	- Resumir información explícita y relevante seleccionando datos de uso cotidiano. - Deducir el significado de palabras para responder las preguntas. - Expresar sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales. - Emplear estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajustar el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada. - Participar en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla.	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Participación en ejercicios de escucha en el aula. - Respuestas a preguntas de comprensión auditiva en el cuaderno.	Lista de cotejo Observación directa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
 Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprende aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Intercambiar ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación - La docente presenta un audio breve en inglés con frases simples, como saludos y preguntas, y pregunta a los estudiantes si pueden identificar alguna palabra o frase familiar. Saberes previos - La docente recuerda a los estudiantes las frases y el vocabulario que han aprendido en sesiones anteriores, destacando cómo la comprensión auditiva es clave para entender el idioma en su uso cotidiano. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: What do you understand of the audio? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: What words do you listen to the audio? - Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida) - La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?	Palabra Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	10'
Proceso: gestión y acompañamiento	Procesos didácticos del área Actividad 1: Lección en Duolingo sobre Comprensión Auditiva (25 minutos) Los estudiantes abren la aplicación Duolingo y completan una lección centrada en la comprensión auditiva. La lección incluye escuchar frases en inglés y seleccionar la respuesta correcta, así como repetir en voz alta las frases escuchadas.	Dispositivos móviles o tablets con acceso a Duolingo	70'

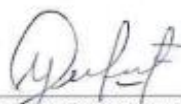
	- La docente monitorea el progreso de los estudiantes, asegurándose de que todos comprendan las frases y ayudándoles a practicar la repetición y la pronunciación. Actividad 2: Ejercicio de Escucha Activa en el Aula (20 minutos) - La docente presenta audios adicionales en inglés (usando un altavoz o grabación) que incluyen frases básicas y preguntas. Los estudiantes escuchan el audio y luego responden a preguntas relacionadas en su cuaderno. Ejemplos de preguntas: "What did the speaker say first?", "What is the favorite color?". - La docente pausa los audios cuando sea necesario para explicar palabras o frases difíciles y anima a los estudiantes a hacer preguntas si tienen dudas. Actividad 3: Práctica de Escucha y Repetición en Pares (25 minutos) - Los estudiantes forman parejas y, utilizando el vocabulario y las frases comunes escuchadas, se turnan para decir frases en inglés mientras el otro compañero escucha y repite. - La docente observa la actividad y corrige la pronunciación y la entonación, además de brindar apoyo para ayudar a los estudiantes a mejorar su fluidez al escuchar y repetir. Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. <i>El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación</i> - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? <i>El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.</i>	Altavoces o grabación de audio, cuaderno y lápiz. Cuaderno con frases anotadas y vocabulario aprendido en sesiones previas	
Cierre	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente pregunta a los estudiantes cómo se sintieron al realizar actividades de comprensión auditiva y qué estrategias les ayudaron a entender mejor. También destaca la importancia de la escucha activa para aprender un idioma. Reflexión sobre el aprendizaje / metacognición La docente pregunta: - What did we learn ? • How did we learn? • What difficulties do you have?	Palabra	10'

Yanacancha, 13 noviembre del 2024

Esta Sesión de Aprendizaje N° 5 permite que los estudiantes mejoren su comprensión auditiva en inglés a través de la escucha activa de frases y diálogos. La combinación de actividades en Duolingo y ejercicios de escucha en el aula asegura que los estudiantes puedan desarrollar habilidades auditivas que les ayuden a entender y utilizar el idioma en contextos cotidianos.



Elizabeth, Rucabado Suasnabar
DIRECTORA



Lic. Yamiléth C. Ponce Francia
DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
Respeto - Superación - Disciplina
Búsqueda a la investigación e innovación para la transformación educativa



Preguntas y Respuestas Básicas

Sesión 6

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Surasabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
AREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
TIEMPO	02 H/P	FECHA	14/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:		Aprender a formular y responder preguntas básicas en inglés para facilitar la comunicación en situaciones cotidianas.	
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés Obtiene información del texto oral en inglés Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Escribe diversos tipos de textos de mediana extensión en inglés Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente	- Recupera información explícita y relevante seleccionando datos de situaciones cotidianas - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales - Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla. - Escribe textos en inglés con vocabulario básico - Utiliza recursos ortográficos y gramaticales de baja complejidad	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Participación en ejercicios orales de preguntas y respuestas en clase. - Escribir y responder a preguntas simples en inglés en el cuaderno.	Lista de cotejo Observación directa
COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprende aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.			
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES	
Enfoque Búsqueda de la Excelencia		Interacción ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

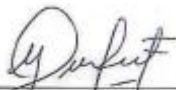
Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación - La docente inicia la sesión haciendo preguntas básicas en inglés, como "What is your name?" y "how many are in your family?" y pide a los estudiantes que intenten responder en inglés. Anima a los estudiantes a recordar preguntas similares que podrían usar en conversaciones simples. Saberes previos - La docente recuerda el vocabulario y frases comunes aprendidas en sesiones anteriores, como "Hello" y "Goodbye", y explicar que las preguntas y respuestas amplían estas habilidades. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: Can you tell me about your family? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: How about you? - Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida)	Palabras Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	10'

Proceso: gestión y acompañamiento	La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?		
	<i>Procesos didácticos del área</i> Actividad 1: Lección en Duolingo sobre Preguntas y Respuestas Básicas (25 minutos) - Los estudiantes abren la aplicación Duolingo y completan una lección enfocada en preguntas y respuestas comunes en inglés. La lección incluye preguntas básicas como "Where are you from?" "How are you?" y respuestas simples como "I am from..." "I am fine, thank you." - La docente monitorea el avance de los estudiantes, asistiendo en la comprensión de las preguntas y alentándolos a practicar las respuestas en voz alta. Actividad 2: Práctica Escrita en el Aula (20 minutos) - La docente escribe en sus cuadernos cinco preguntas y sus respectivas respuestas utilizando el vocabulario y frases comunes aprendidas en Duolingo. Ejemplos de preguntas: "What is your favorite color?" "Where do you live?" y respuestas como "My favorite color is blue," "I live in [ciudad o barrio]" - La docente ayuda a los estudiantes a estructurar correctamente las preguntas y las respuestas, proporcionando ejemplos adicionales si es necesario y aclarando dudas sobre vocabulario Actividad 3: Práctica Oral en Pares (Role-Play) (25 minutos) - Los estudiantes forman parejas y participan en un role-play en el que se turnan para hacer y responder preguntas básicas. Un estudiante hace una pregunta (e.g., "What do you like to do?") y su compañero responde (e.g., "I like to play soccer"). - La docente observa las interacciones, proporcionando retroalimentación sobre la pronunciación, la estructura de las preguntas y respuestas, y motivando a los estudiantes a usar entonación adecuada al preguntar y responder. <i>Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación</i> - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? <i>El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.</i>	Díscipulos móviles o tablets con acceso a Duolingo Cuaderno y lápiz Cuaderno con las preguntas y respuestas anotadas	70'
Cierre	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente invita a algunos estudiantes a compartir una de las preguntas y respuestas que practicaron en clase. Reflexiona con ellos sobre la importancia de poder formular y responder preguntas para mejorar la comunicación en inglés. Reflexión sobre el aprendizaje / metacognición La docente pregunta: - What did we learn? • How did we learn? • What difficulties do you have?	Palabra	10'

Yanacancha, 14 noviembre del 2024

Esta Sesión de Aprendizaje N° 6 está diseñada para que los estudiantes desarrollen la habilidad de formular y responder preguntas básicas en inglés, facilitando así la interacción en situaciones comunes. La combinación de actividades en Duolingo con ejercicios en el aula permite a los estudiantes practicar estas habilidades tanto en un


 Elizabeth Rucabado Suasnabar
 DIRECTORA


 Lic. Yamileth C. Ponce Francia
 DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
Intelecto - Superación - Disciplina
Sumo a la investigación e innovación para la transformación educativa



Práctica de Conversación Guiada

Sesión 7

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Rucabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
		TIEMPO	02 H/P
		FECHA	19/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:	Aplicar los conocimientos previos de vocabulario, preguntas, y frases comunes en un contexto de conversación guiada, para mejorar la fluidez y la interacción en inglés.		
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés Obtiene información del texto oral en inglés Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	- Recupera información explícita y relevante seleccionando información de uso cotidiano - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales - Emplee estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla.	- Capturas de pantalla del progreso en Duolingo. - Participación en ejercicios de conversación guiada en el aula. - Desempeño en diálogos guiados usando vocabulario y frases apropiadas.	Lista de cotejo Observación directa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprender aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Intercambian ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación La docente inicia la clase con un breve ejemplo de diálogo en inglés, como una conversación en una tienda o una introducción entre dos personas, y pregunta a los estudiantes si podrían participar en una conversación similar en inglés.	Palabra	10'
	Saberes previos - La docente recuerda el vocabulario, frases y preguntas vistas en sesiones anteriores, destacando cómo estas pueden usarse en un diálogo guiado. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: How do you say hola, in a formal way? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: How do you write: ¿qué acerca de ti? - Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida) - La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? . what need to do, today? And how do you do?	Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	
Proceso: gestión y acompañamiento	Procesos didácticos del área Actividad 1: Lección en Duolingo sobre Diálogos y Conversaciones (25 minutos)	Dispositivos móviles o tablets con acceso a Duolingo	70'

	- Los estudiantes abren la aplicación Duolingo y completan una lección que incluya actividades relacionadas con diálogos y situaciones de la vida diaria, como pedir indicaciones, hacer compras, o saludos en diferentes contextos. - La docente monitorea el avance de los estudiantes y los ayuda a comprender las estructuras de los diálogos, reforzando la pronunciación y el uso correcto del vocabulario. Actividad 2: Práctica de Diálogo Guiado en el Aula (Role-Play en Pares) (25 minutos) - Los estudiantes se agrupan en parejas y cada pareja recibe un guion de conversación en inglés. Los guiones simulan situaciones comunes, como preguntar direcciones, realizar compras, o saludar a un nuevo compañero. Los estudiantes practican el diálogo siguiendo el guion y luego repiten la conversación sin leerlo, para ganar fluidez. Ejemplo de diálogo guiado: - Estudiante A: Hello! What did you do today? - Estudiante B: I went to the park and read a book. - Estudiante A: That sounds fun! I went to the movies. - Estudiante B: Nice! See you later! - Estudiante A: Goodbye! - La docente circula por el aula, proporcionando apoyo y correcciones en la pronunciación y en la fluidez, así como en la comprensión del contexto de cada diálogo. Actividad 3: Conversación Guiada en Grupos Pequeños (20 minutos) - Los estudiantes se dividen en grupos de cuatro o cinco y eligen una situación para desarrollar un diálogo improvisado en inglés, usando el vocabulario y las frases comunes practicadas. Ejemplos de situaciones incluyen: de viaje, presentarse a un grupo de amigos, etc. - La docente supervisa las interacciones y anima a los estudiantes a improvisar, ofreciendo ayuda con nuevas palabras o frases si es necesario. <i>Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación</i> - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? <i>El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.</i>	Tarjetas con guiones de diálogos impresos.	
	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente docente invita a algunos grupos a representar sus diálogos frente a la clase. Después de cada diálogo, el docente y los compañeros dan retroalimentación positiva y sugerencias de mejora. Además, se enfatiza la importancia de la práctica constante para mejorar la fluidez. La docente pregunta: • What did we learn? • How did we learn? • What difficulties do you have?	Cuaderno con el vocabulario y frases comunes para referencia	
Cierre		Palabra	10'

Yanacancha, 19 noviembre del 2024

Esta Sesión de Aprendizaje N° 7 permite que los estudiantes practiquen y fortalezcan sus habilidades de conversación en inglés a través de la simulación de diálogos en situaciones cotidianas. La estructura de la sesión fomenta un aprendizaje práctico y significativo, integrando el vocabulario, frases y preguntas que han aprendido en sesiones anteriores para mejorar la fluidez y confianza en la comunicación en inglés.



 Elizabeth Rucabado Suesnabar
 DIRECTORA


 Lic. Yamileth C. Ponce Francia
 DOCENTE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047
"César Vallejo"
Estudio - Superación - Disciplina
Desde la investigación e innovación para la transformación educativa



Evaluación de Progreso y Repaso General de Contenidos

Sesión 8

I. INFORMACIÓN GENERAL

SUB DIRECTOR	Elizabeth Racabado Suasnabar	NOMBRE DEL DOCENTE	Yamileth C. Ponce Francia
ÁREA	Inglés	GRADO Y SECCIÓN	1º A
TIEMPO	02 H/P	FECHA	20/11

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Propósito de la sesión:	Evaluar el progreso de los estudiantes en el uso del vocabulario, frases comunes, preguntas y respuestas básicas en inglés mediante una prueba práctica.		
Competencias/Capacidades	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en inglés <i>Obtiene información del texto oral en inglés</i> Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecua, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada <i>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</i> Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores Escribe diversos tipos de textos de mediana extensión en inglés <i>Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada</i> <i>Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente</i>	- Recupera información explícita y relevante - Deduce el significado de palabras para responder las preguntas - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a sus datos personales - Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. - Ajusta el volumen de voz y la entonación con pronunciación adecuada - Participa en diversas situaciones comunicativas para expresar su presentación en inglés de forma sencilla.	- Resultados de la prueba práctica. - Participación en actividades de repaso y conversación en el aula. - Respuestas a preguntas de revisión en el cuaderno.	Prueba práctica Lista de cotejo Observación directa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
 Define metas de aprendizaje: Se da cuenta y comprende aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Intercambian ideas en un ambiente de respeto y tolerancia.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos Pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación La docente inicia la clase haciendo un breve repaso de las sesiones anteriores, preguntando a los estudiantes qué temas les resultaron más fáciles y cuáles les parecieron más desafiantes. Esto permite identificar áreas de fortaleza y de mejora.	Palabra	10'
	Saberes previos - La docente recuerda los temas clave: vocabulario de viajes, frases comunes, preguntas y respuestas básicas, y práctica de conversación guiada. Conflicto cognitivo (situación problema) la docente pregunta: What subject do you remember? - A partir de las respuestas de los estudiantes, se les plantea las preguntas: another subject? Se presenta el propósito de la actividad, la evidencia y los criterios de evaluación. (aula invertida)	Lluvia de ideas Pizarra, plumones,	

	La docente pregunta: So, What is the purpose of the class? , what need to do, today? And how do you do?		
Proceso: gestión y acompañamiento	Procesos didácticos del área Actividad 1: Prueba Práctica de Evaluación (25 minutos) - Los estudiantes completan una prueba práctica diseñada para evaluar el progreso en inglés. La prueba incluye: Sección 1: Identificación de vocabulario, en la que se presentan imágenes de viajes, y los estudiantes deben escribir el nombre en inglés. Sección 2: Completar oraciones con frases comunes (e.g., "Good morning," "Thank you," "See you later"). Sección 3: Preguntas y respuestas, donde los estudiantes deben formular o responder preguntas básicas en inglés. Sección 4: Construcción de un diálogo breve utilizando preguntas y respuestas comunes. - La docente supervisa la prueba, asegurándose de que los estudiantes comprendan las instrucciones y brindando aclaraciones en caso de dudas. Actividad 2: Repaso en Grupos Pequeños (15 minutos) - Después de la prueba, los estudiantes se dividen en grupos pequeños y realizan un repaso de los temas vistos. Cada grupo elige un tema para repasar y explica a los demás, utilizando ejemplos o dramatizaciones. Esto permite a los estudiantes reforzar su aprendizaje a través de la enseñanza entre pares. - La docente recorre los grupos y observa las discusiones, ofreciendo sugerencias y aclarando cualquier duda que surja durante el repaso. Actividad 3: Práctica Oral Guiada (Role-Play de Repaso) (25 minutos) - Los estudiantes participan en una actividad de role-play en parejas o grupos pequeños, simulando una conversación que incluya saludos, frases de cortesía, y preguntas básicas. Cada grupo debe crear una situación cotidiana, como una conversación en un restaurante o de viaje. - La docente observa las interacciones, proporcionando correcciones y retroalimentación sobre la pronunciación y el uso adecuado de las frases. Motiva a los estudiantes a participar de forma natural y confiada. Interacción entre estudiantes, docente y el objeto de estudio. El docente recoge evidencia durante el proceso de mediación, a su vez revisa y contrasta dicha evidencia con los criterios de evaluación - Identifico los logros de aprendizaje: La docente realiza la pregunta: Do you think that you achieve the evidence? - Identifico los aspectos de mejora: How you can improve your learning? - El docente brinda retroalimentación a los estudiantes de manera permanente.	Hoja de prueba impresa y lápiz. Cuaderno y material de las sesiones anteriores	70'
Cierre	Consolidación o sistematización. Evaluación - La docente invita a algunos estudiantes a compartir sus experiencias en la prueba y el role-play. Reflexionan sobre los logros alcanzados y discuten las áreas que les gustaría mejorar. El docente proporciona comentarios generales sobre el desempeño y los avances observados. La docente pregunta: • What did we learn? • How did we learn? • What difficulties do you have?	Palabra	10'

Yanacancha, 20 noviembre del 2024

Esta Sesión de Aprendizaje N° 8 está diseñada para evaluar y consolidar el aprendizaje de los estudiantes a través de una prueba práctica y actividades de repaso. La sesión permite a los estudiantes reforzar sus habilidades en inglés y cerrar la unidad con una reflexión sobre sus avances, preparándolos para continuar desarrollando su competencia en el idioma en futuras lecciones.



Elizabeth Rucabado Suasnabar
DIRECTORA

[Signature]
Lic. Yamileth E. Ponce Francia
DOCENTE

Anexo E. Base de datos

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI			
1	 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34047 <i>"César Vallejo"</i> Estudio - Superación - Disciplina <i>"Rumbo a la investigación e innovación para la transformación educativa"</i> 																																					
6	ÍTEMs																																					
8	Aplicación del Duolingo																	Rendimiento Académico (Preprueba)								Rendimiento Académico (Posprueba)												
9	ESTUDIANTES	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	TOTAL	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	TOTAL			
10	1	4	3	4	5	3	5	4	5	5	4	5	3	3	5	4	62	2	2	1	0	0	1	1	2	9	2	2	2	2	1	2	1	3	15			
11	2	4	2	3	5	4	3	4	5	5	5	5	5	3	3	3	59	2	3	0	0	1	1	1	1	9	2	3	1	1	1	1	1	2	12			
12	3	3	2	3	4	3	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	60	2	3	1	0	0	0	2	1	9	2	3	1	1	1	3	1	2	14			
13	4	3	2	2	2	2	3	4	4	5	3	3	3	3	3	3	45	2	3	0	0	0	0	1	1	7	2	3	1	1	1	3	2	1	14			
14	5	3	2	3	2	3	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	57	1	3	0	0	0	0	1	0	5	2	2	2	1	2	2	0	2	13			
15	6	3	2	3	5	4	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	62	1	2	0	0	0	0	1	0	4	2	2	1	3	1	2	1	2	14			
16	7	3	2	3	5	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	4	60	0	2	0	0	1	1	1	2	7	2	2	1	3	1	2	1	3	15			
17	8	5	3	2	5	4	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	65	2	3	2	0	0	0	1	0	8	2	3	1	2	1	1	2	2	14			
18	9	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	47	2	3	0	0	0	0	1	1	7	2	3	1	1	1	2	1	2	13			
19	10	3	2	3	5	5	3	3	3	5	5	5	5	3	3	5	58	0	2	0	0	0	0	2	0	4	1	2	0	1	1	3	2	2	12			
20	11	3	4	5	3	3	4	3	4	5	5	3	2	5	3	4	56	1	3	2	2	0	2	1	2	13	2	3	1	2	2	2	2	3	17			
21	12	3	2	1	3	2	5	3	3	3	5	5	5	3	5	3	51	0	3	0	0	0	0	0	0	3	1	3	1	2	1	2	2	1	13			
22	13	3	2	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	62	1	2	0	0	0	0	1	1	5	2	3	0	2	0	2	0	2	11			
23	14	3	2	3	3	3	5	4	3	5	5	5	5	3	3	5	57	1	2	0	0	0	0	1	0	4	2	3	1	1	2	3	1	3	16			
24	15	3	2	3	3	3	5	3	3	4	5	5	5	3	5	5	57	1	2	0	0	0	0	1	1	5	1	2	0	2	1	2	1	2	11			
25	16	3	2	3	3	3	5	4	2	5	2	3	5	3	4	3	50	0	3	0	0	0	0	1	0	4	2	3	0	2	1	0	1	1	10			
26	17	3	2	3	3	3	4	5	4	3	5	5	5	3	3	5	56	1	3	0	0	0	0	1	1	6	2	3	0	2	0	2	1	2	12			
27	18	3	2	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	62	2	3	2	0	0	1	1	1	10	2	3	1	3	0	2	2	2	15			
28	19	2	2	3	3	3	3	4	3	5	5	5	5	3	5	2	53	2	2	0	0	0	1	1	1	7	2	2	1	2	1	2	1	1	12			
29	20	3	2	3	4	3	5	4	3	5	5	5	5	3	4	5	59	0	1	1	0	0	0	1	1	4	2	3	0	0	1	2	1	3	12			
30	21	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	35	0	2	0	0	0	0	1	0	0	3	1	2	0	2	0	0	2	9			
31	22	3	2	1	4	5	4	3	3	1	4	5	5	1	3	3	47	1	2	0	0	0	0	1	1	0	5	1	3	1	1	1	3	2	1	13		
32	23	3	3	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	65	1	1	1	0	0	0	1	1	6	1	3	1	1	1	2	2	1	12			
33	24	3	2	2	3	3	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	58	1	2	1	1	1	1	2	2	11	2	2	2	2	1	2	2	3	16			
34	25	3	4	5	3	3	4	3	4	5	5	3	2	5	3	4	56	1	1	2	1	0	1	1	1	8	2	3	2	2	2	2	2	3	18			

Anexo F. Matriz de consistencia

Título: La aplicación del Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado “A” de la Institución Educativa N°34047 “Cesar Vallejo” - 2024

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Tipo y Diseño de la Investigación	Población y muestra
Problema general: ¿De qué manera la aplicación de Duolingo influye en el rendimiento académico en el área de Inglés en los estudiantes del 1er grado “A” de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024? Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes de la aplicación de Duolingo?	Objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de Duolingo en el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024. Objetivos específicos: Evaluar el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes de la aplicación de Duolingo.	Hipótesis general: La aplicación de Duolingo mejora significativamente el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” - 2024. Hipótesis específicas: Los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” presentan un nivel bajo	Variable Independiente - Frecuencia de Uso - Progreso en la Plataforma - Rendimiento en Actividades - Motivación y Compromiso - Autonomía en el Aprendizaje Variable Dependiente - Comprensión Lectora - Comprensión Auditiva - Expresión Oral	Tipo de investigación: El tipo de investigación es aplicada Nivel de investigación: El nivel de investigación es explicativo Diseño de investigación: El diseño preexperimental de esta investigación está orientado a observar el efecto que tiene el uso de Duolingo en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes,	Población: 99 estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” en Yanacancha, Pasco, Perú, distribuidos en las secciones "A", "B", "C" y "D" Muestra: 25 estudiantes de la sección "A" del primer grado de secundaria de la misma institución de la Institución Educativa N°34047 “Cesar Vallejo”, en el distrito de

• ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" después de la aplicación de Duolingo? • ¿Cuál es la diferencia en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo?	• Medir el nivel de rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" después de la aplicación de Duolingo. • Comparar el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.	de rendimiento académico en inglés antes de la aplicación de Duolingo. • Los estudiantes del 1er grado "A" de la Institución Educativa N° 34047 “Cesar Vallejo” presentan un nivel superior de rendimiento académico en inglés después de la aplicación de Duolingo. • Existe una diferencia significativa en el rendimiento académico en inglés en los estudiantes del 1er grado "A" antes y después de la aplicación de Duolingo.	• Interacción Escrita	mediante la comparación de sus niveles de desempeño antes y después de la intervención.	Yanacancha, provincia de Cerro de Pasco, Perú.
--	--	---	---	--	---

Anexo H. Fotografías

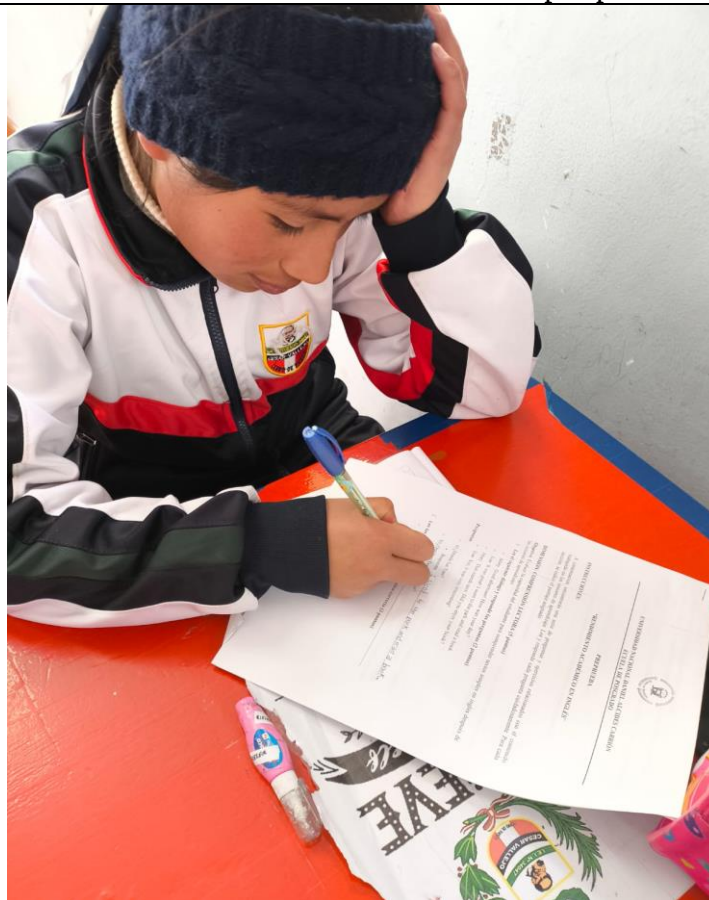
Fachade la institución educativa



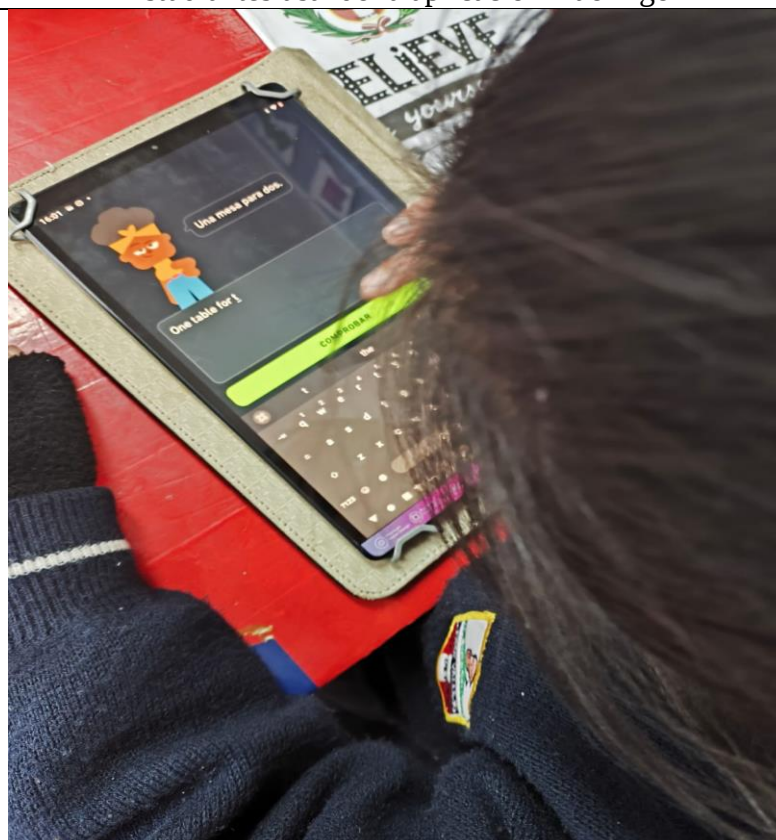
Dando orientaciones generales para el desarrollo de la pre-prueba



Los estudiantes están desarrollando la pre-prueba



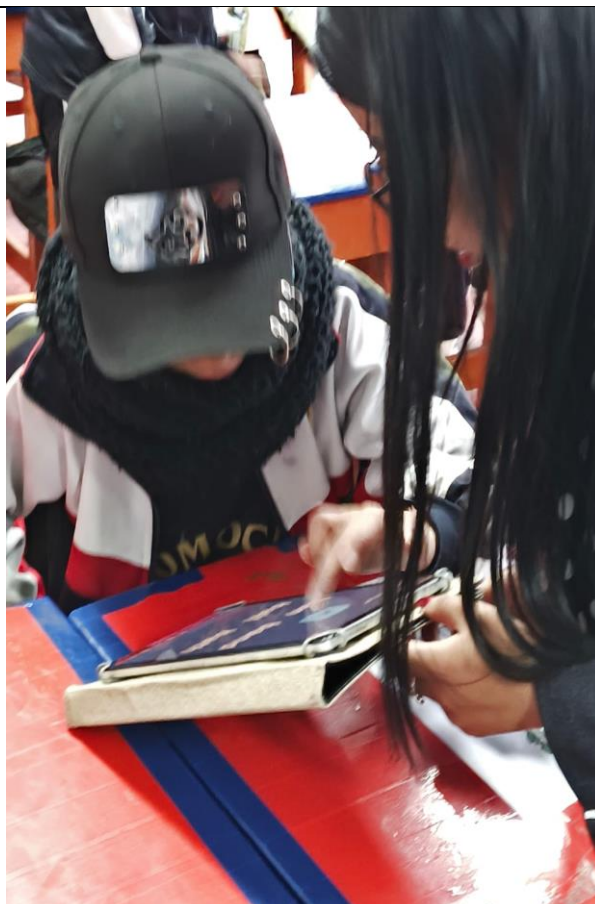
Estudiantes usando la aplicación Duolingo



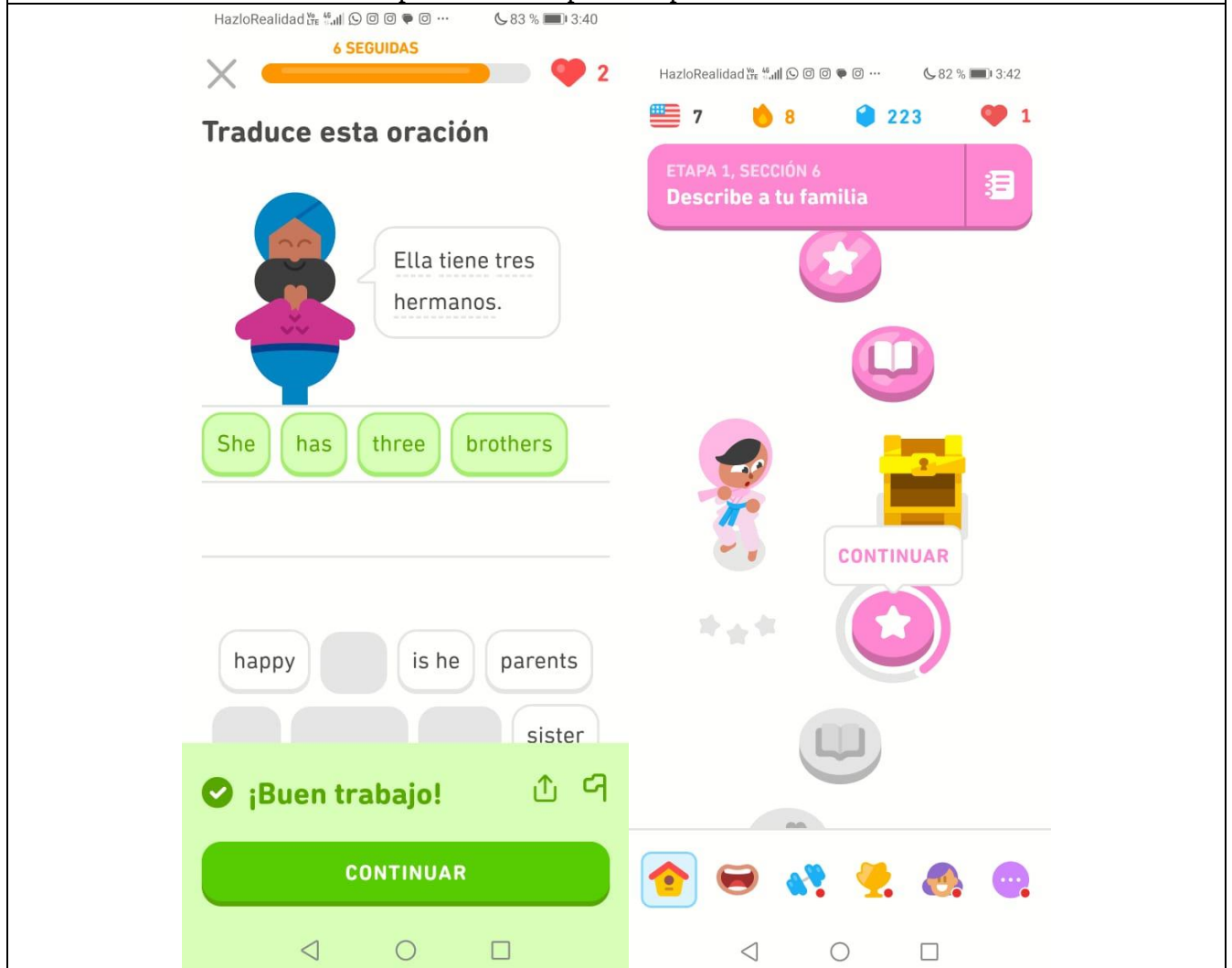
Los estudiantes escribiendo en su cuaderno el vocabulario aprendido en la aplicación Duolingo



Ayudando a los estudiantes en la utilización del Duolingo



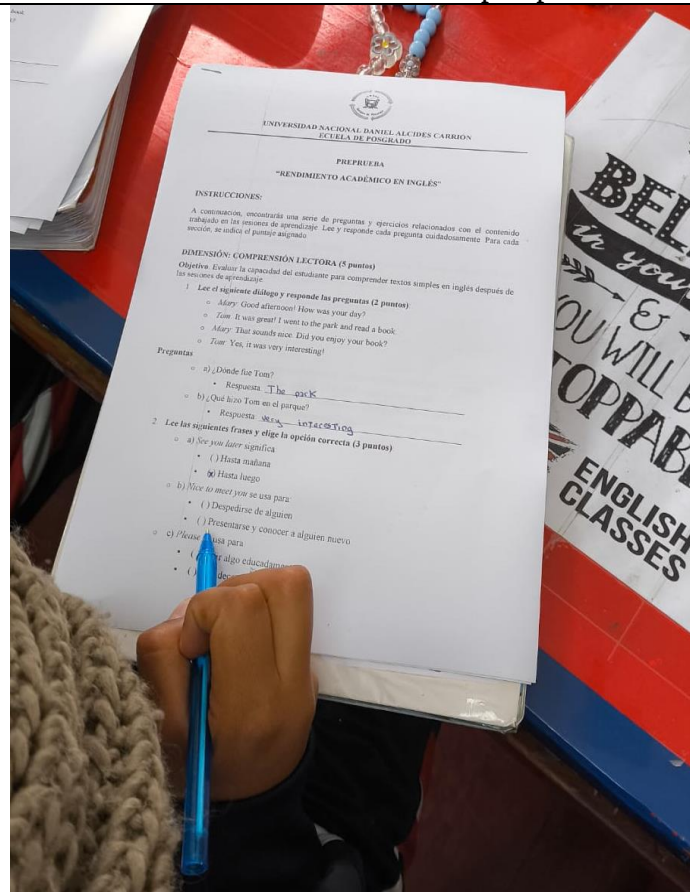
Sección 6: completando en captura de pantalla en clases de refuerzo



Aplicación del Duolingo en el aula de inglés en clases de refuerzo



Los estudiantes realizando su pos-prueba



Último día de refuerzo haciendo uso de la aplicación Duolingo

