



## **MINIMONOGRAFÍA**

**“Aportes de los aplicativos de la tecnología informática en el aprendizaje de idiomas extranjeros en los estudiantes de Clase 10 A– Oberstufe del Colegio Max Uhle en tiempos del COVID 19”.**

**¿Cuán importantes son los aplicativos de la tecnología informática en el aprendizaje de idiomas extranjeros en los alumnos de Clase 10 del colegio Max Uhle?**

**Mauricio Quilla Cornejo**

Número de palabras: 2300

## Resumen

El objetivo de esta investigación es responder la pregunta ¿En qué medida los aplicativos de la tecnología informática facilitan el aprendizaje de idiomas extranjeros en los estudiantes de Clase 10 A - Oberstufe del Colegio Max Uhle? La hipótesis planteada es que “Los aplicativos de la tecnología informática facilitan mucho el aprendizaje de idiomas extranjeros en los estudiantes de la Clase 10 A- Oberstufe en tiempos del COVID19”.

Para realizar esta investigación, primero se ha desarrollado un marco teórico para explicar qué son los aplicativos digitales, cuáles se usan en el campo educativo y cuáles se emplean para el aprendizaje de idiomas; y también conocer sus ventajas y desventajas. Después se aplicó una encuesta a la Clase 10-A, con cuyos resultados se ha podido validar la hipótesis planteada y así finalmente poder formular las conclusiones respectivas.

Conocer los beneficios de usar los aplicativos digitales el aprendizaje de idiomas extranjeros, puede ser un aporte para mejorar el aprendizaje del idioma alemán e inglés, que son los idiomas que aprendemos en el Colegio Max Uhle.

La conclusión de esta investigación es que, efectivamente, los aplicativos digitales facilitan mucho el aprendizaje de idiomas extranjeros sobre todo en tiempos de una cuarentena por el COVID 19.

## **Indice**

Introducción	3
Capítulo I: Marco teórico	4
Capítulo II: Análisis del tema	9
Conclusiones	15
Referencias	17

## INTRODUCCIÓN

El tema de la presente investigación es “Los Aportes de los aplicativos de la tecnología informática en el aprendizaje de idiomas extranjeros en los estudiantes de clase 10 A– Oberstufe- del Colegio Max Uhle en tiempos del COVID 19”.

La investigación parte de la pregunta ¿En qué medida los aplicativos de la tecnología informática facilitan el aprendizaje de idiomas extranjeros en los estudiantes de clase 10 A - Oberstufe? La hipótesis planteada es que “Los aplicativos de la tecnología informática facilitan mucho el aprendizaje de idiomas extranjeros en los estudiantes de la clase 10 A- Oberstufe en tiempos del COVID 19”.

El objetivo de esta investigación es conocer todas las posibilidades que brindan los aplicativos digitales para aprender mejor idiomas extranjeros; lo que permitirá hacer un empleo óptimo de dichos aplicativos. sobre todo, en estos tiempos, en que sólo es posible la enseñanza virtual debido a la pandemia del COVID 19.

Es importante abordar este tema porque así se puede conocer, si el uso de los aplicativos digitales, realmente, están ayudando a los estudiantes de manera eficiente en su proceso de aprendizaje; y no por el contrario, resulten ser solo herramientas digitales novedosas, pero sin un sentido didáctico; es más, su empleo podría ser una pérdida de tiempo tanto para los alumnos como para los profesores, ya que también los profesores invierten

tiempo elaborando ejercicios o tareas mediante dichos aplicativos. Esta investigación se justifica también porque en la coyuntura actual no se puede asistir a clases presenciales porque estamos en cuarentena; y esto significa, que la única posibilidad de continuar estudiando es en forma virtual y por eso hay que elegir con mucho criterio los aplicativos digitales que realmente ayudan a aprender y facilitan la enseñanza.

El procedimiento usado para el desarrollo de la presente investigación ha sido, partir de la teoría, luego plantear la pregunta de investigación y formular una hipótesis. Después, se recogió información de una muestra representativa de estudiantes de la Clase 10A, aplicándose una encuesta al 65% de ellos. Con la información recogida se ha podido verificar la hipótesis y establecer las conclusiones de esta investigación.

Las fuentes consultadas para esta investigación provienen básicamente de los aportes de estudios que actualmente hay acerca de la educación virtual, las plataformas y herramientas digitales, temas que actualmente están en el centro de la atención porque en muchos países solo se está ofreciendo esta forma de enseñanza.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO TEÓRICO**

### **1. Aplicativos digitales (Apps).**

#### **1.1 Definición de un aplicativo digital**

La tecnología informática se ha desarrollado de una manera acelerada y esto nos facilita la vida en diferentes campos como el laboral, el social y el educativo. Los aplicativos digitales son un aporte importante de la tecnología. ¿Qué es un aplicativo digital? Según la página Informeticplus: “El término proviene del inglés application y se refiere a aplicaciones, básicamente programas que se instalan en un dispositivo móvil y que realizan funciones concretas de ámbito personal o profesional. Las apps son por tanto programas dirigidos fundamentalmente a smartphones y tabletas y caracterizados por ser útiles, dinámicos, fáciles de instalar (unos pocos clicks) y sencillos de manejar. Algunas de ellas dependen de Internet para funcionar (por ejemplo, las asociadas a redes sociales, las noticias, la información meteorológica, etc.).

Dependiendo de su origen, las apps se pueden descargar de diferentes lugares, aunque normalmente suele hacerse en las tiendas virtuales (app stores) que se encuentran en Internet. Hay muchas aplicaciones (la mayoría) que son gratuitas y otras de pagadas. Los tipos de aplicaciones son variados, por temática, número de descargas, nivel de costo, proveedor/sistema operativo, etc. Como es fácil de imaginar, el mayor número de

descargas corresponde a los sistemas operativos móviles más populares: Android, OS, Windows Phone, BlackBerry, etc. La temática de las apps puede ser infinita: noticias, juegos, comunicación, comerciales, redes sociales, mensajería instantánea, deportes, salud y dietas, entretenimiento, idiomas, lenguaje, fotografías y cualquier ámbito que se le pueda ocurrir a la mente humana. Las más descargadas suelen ser las de comunicación, correo y redes sociales” (Chillida, 2018).

Para mí, las aplicaciones digitales son instrumentos que ayudan a todos en diversas acciones y situaciones. Cada una de estas tiene unas ciertas características que permiten que las personas que las usen puedan resolver sus problemas o arreglarlos mediante estas mismas.

## **1.2 Aplicativos digitales usados en el campo educativo**

Los aplicativos digitales tienen muchos aspectos que ayudan a las personas en su vida diaria y sus situaciones cotidianas, pero nos vamos a focalizar en el aporte de los aplicativos digitales en el ámbito educativo y para eso se debe conocer, cuáles son los aplicativos que son usados en este campo. Según la página Infoempleo:” De momento, las posibilidades en el mercado y el mundo de las apps dedicadas a educación son inmensas, ya que los dispositivos disponibles son muy variados: smartphones, iPods, consolas de videojuegos, ebooks, tabletas

Entre la lista de apps educativas disponibles podemos encontrar apps orientadas a la enseñanza infantil, primaria, secundaria, bachillerato y a estudios superiores, pero

también apps orientadas a los profesores, al aprendizaje de idiomas, a la educación musical, apps en museos, bibliotecas, etc.” (Infoemplo, 2014).

La experiencia escolar que teníamos los estudiantes en los años pasados, sólo usábamos estas aplicaciones rara vez, pero en estos tiempos de cuarentena por el Covid, ahora sí, se puede ver su importancia, ya que nos ayudan a estudiar y seguir aprendiendo de una diferente manera.

## **2. Aplicativos digitales para el aprendizaje de los idiomas.**

### **2.1 Aplicativos digitales que se usan para el aprendizaje de idiomas extranjeros**

Existe una amplia gama de aplicativos digitales que se usan para el aprendizaje de idiomas extranjeros. Algunos están orientados a incrementar el vocabulario, otros la pronunciación y la gramática. También hay Apps para mejorar la comprensión de lectura y auditiva. Otros aplicativos ayudan a la producción de textos escritos y, otros permiten practicar la producción oral, como hacer exposiciones. Algunas de estas APPs son:

Kahoot: Es una herramienta utilizada por los maestros para administrar cuestionarios, discusiones o encuestas. Actualmente es una de las alternativas más populares entre los docentes para que su alumnado repase y ponga a prueba los conocimientos curriculares. Kahoot está diseñado para utilizar el juego con toda la clase, en tiempo real. Las preguntas de opción múltiple se proyectan en la pantalla y los estudiantes responden las preguntas con su teléfono inteligente, tableta o computadora (RAMÍREZ, 2018).

Learning App: Web de uso sencillo para crear actividades interactivas que permite incluir texto, imagen, audio y vídeo. Asimismo, existe un repositorio creado por otros usuarios y



organizado por materias. Se trata de una herramienta muy motivadora y lúdica para el alumnado (Gobierno de Canarias, 2017).

Edpuzzle: con edpuzzle podremos añadir comentarios a un vídeo, pausarlo y pedirle al usuario que responda algunas preguntas o incluso también categorizarlos y ordenarlos según temáticas que nos resulten interesantes. Todo con una herramienta gratuita desarrollada por un grupo de programadores barceloneses y que puede resultar de gran ayuda en el mundo educativo (espeso, 2017).

Quizlet: Es una herramienta de estudio individual o grupal que permite a los profesores crear conjuntos de tarjetas con los temas importantes de una clase o actividad, las cuales podrá compartir con los alumnos o bien, con otras personas. Es una interesante herramienta para crear tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes. Lo interesante es que, una vez creadas las tarjetas, la herramienta elabora de forma automática actividades y juegos que nos resultará de gran utilidad en el aula. Son parte de Quizlet: Flashcards, que permiten repasar los temas tarjeta por tarjeta a manera de repaso; Scatter, que es un juego de emparejar las definiciones con los conceptos mientras nos evalúan con temporizador; Speller, en esta actividad la aplicación pronunciará los temas y el alumno podrá escribir lo que escuchó y Test, con esta actividad nos aparecerá un examen con todos los conceptos que hayamos creado y que al final nos dará una evaluación completa, se pueden crear preguntas abiertas, de emparejar, de opción múltiple y de verdadero / falso (Medios tic , 2017 ).

Mentimeter: Nos permite crear encuestas o cuestionarios de una manera muy sencilla y gratuita. Una vez creadas las preguntas, se abre la votación para los alumnos, que contestarán desde sus dispositivos mientras los profesores obtienen las respuestas en tiempo real (Velasco, 2019). FlipGrid: Es una aplicación online gratis (aún no está en

español, solo inglés) que permite proponer actividades en las que las respuestas son en vídeos cortos fáciles de hacer de hasta 5 minutos que pueden ser vistos por otros. Es el social learning. Se puede utilizar en clase o en otros, siendo la clave que los resultados son vídeos cortos y fáciles de hacer por parte de los propios usuarios, tanto desde la web como desde la app para Andorid y iOS (iPhone, iPad, iPod touch) (Zazueta, 2018). Estos aplicativos son un ejemplo de todas las posibilidades que nos ofrecen, para que el estudiante aprenda de una manera diferente y entretenida un idioma extranjero. Además, todos los estudiantes de esta generación están más familiarizados con la tecnología y por eso resulta eficaz.

## **2.2 Otros aplicativos digitales que facilitan el aprendizaje de un idioma extranjero**

Está bien que cada estudiante pueda practicar libremente un idioma extranjero utilizando aplicaciones digitales; pero no se está viendo el gran potencial de estas aplicaciones. Las Apps facilitan el aprendizaje de un idioma y según la página [www.totemguard](http://www.totemguard), los aplicativos digitales permiten:

“-Memorizar palabras para aprender vocabulario. Para facilitar la adquisición rápida y fácil de vocabulario se puede utilizar el sistema de «Flashcards». Este sistema ayuda a la memorización de las palabras por medio de una repetición espaciada. El estudiante va revisando las palabras con la frecuencia óptima que el programa determina según las respuestas acertadas.

-Comprender palabras en contexto. Aplicativos como [lingua.ly](http://lingua.ly) son herramientas innovadoras para aprender vocabulario dentro de un contexto real. Leer un texto de un tema poco interesante dificulta la adquisición de vocabulario, pero con [lingua.ly](http://lingua.ly), tan sólo

un doble clic en la palabra puedes ir descubriendo su significado y su pronunciación sin salir de la página.

-Ampliar vocabulario a través de Twitter. Con blogs temáticos y periódicos en la lengua extranjera y a base de pequeños tweets

-Entender lo que se escucha. Para memorizar palabras es importante primeramente aprender cómo suena o se pronuncia la combinación de ciertas letras en el idioma extranjero y cómo se deletrean esos sonidos. Por ejemplo, en alemán, la consonante 'w' se pronuncia como una 'v'. Es importante conectar la escritura de una palabra con su sonido para reconocerlas auditivamente. Para conocer cómo se pronuncia una palabra, existe la herramienta Forvo que permite descargar la pronunciación de cualquier palabra que se introduzca en su buscador en formato mp3.

-Hablar con personas nativas. Dominar un idioma no se reduce a la capacidad de entender un audio o leer un texto, sino que pasa por la capacidad de expresar cualquier idea de forma comprensible para quien la escucha. Para hablar un idioma de forma fluida, se necesita practicarlo.-Gracias a la nueva tecnología ya no es necesario vivir en el país extranjero para practicar con personas nativas. En Meetup.com se puede encontrar grupos para practicar idiomas con hablantes nativos.

-Practicar la correcta escritura gramatical. Escribir correctamente es una habilidad importante en el idioma extranjero. En lang-8.com, cada persona puede escribir tus propios textos y frases y una persona nativa corregirá tus errores de forma gratuita. A cambio hay que corregir un texto de otro usuario en su lengua nativa

-Igualmente en Omniglot encontrarás el alfabeto, el sistema de escritura y la enciclopedia de una gran cantidad de idiomas. Nunca ha sido tan fácil y económico aprender un idioma” (Academy TOTEMGUARD, 2015).

Las aplicaciones digitales: hay unas que se centran en el aprendizaje interactivo como para los alumnos de grados más pequeños, pero esto obviamente no va a ayudar tanto a un alumno de un grado superior; por eso, este tipo de apps que son un poco más serias y ayudan y refuerzan de una manera más concreta el aprendizaje de un idioma. Con los Apps dirigidos a alumnos de grados superiores, los temas se tratan a fondo y de una manera flexible para el alumno y además, de acuerdo con su rendimiento y no de una manera general, como lo hacen las Apps interactivas orientadas al alumnado menor, que buscan no aburrir al alumno.

### **3. Ventajas y desventajas de los aplicativos digitales**

#### **3.1 Ventajas que dan los aplicativos para aprender un idioma extranjero en tiempos de una cuarentena.**

Las Apps siempre van a tener ventajas, pero en estos casos de cuarentena hay otras más que uno tal vez no habría esperado. Estando las escuelas, institutos o universidades cerrados y al no poder darse la educación presencial, lo que queda por hacer es, usar estas Apps para no llegar a ser contagiado y seguir aprendiendo en la seguridad del hogar. En la página [www.lespanol.com](http://www.lespanol.com) se menciona: “La cuarentena por coronavirus nos tiene a casi todos confinados en casa. Muchos están optando por tirar de series y películas para hacer más llevadera la situación. Otros, en cambio, prefieren hacer algo de deporte, jugar con los más pequeños o disfrutar de este tiempo para realizar trabajos en casa. Pero también están aquellos que prefieren aprovechar mejor el tiempo y han optado por estudiar. Y, para ello, nada mejor que contar con unas aplicaciones para aprender idiomas. Es decir, una oportunidad que brinda la cuarentena es usar el tiempo para aprender un idioma.

Hay una gran selección de aplicaciones para aprender idiomas. Cada una de ellas posee una serie de funciones y características. Por lo general, la mayoría de las aplicaciones están pensadas para un aprendizaje ameno y divertido. Son aptas para todos los niveles y con ellas podemos aprender una gran cantidad de idiomas, no solo los más tradicionales” (Funes, 2016). En sí, uno de los propósitos de las aplicaciones digitales es remplazar la forma de estudio tradicional por una forma más moderna; en esta forma ya no haya la necesidad de ir a una escuela o depender de un profesor; sólo necesita una máquina electrónica, internet y listo, ya podrá seguir estudiando o trabajando.

Otras ventajas de los aplicativos para aprender un idioma extranjero

Todas las aplicaciones buscan cumplir el objetivo que es resolver una situación o solo facilitarla, también son útiles para los usuarios y por eso dan ventajas sobre un estudio normal. Entre las ventajas de las aplicaciones para aprender idiomas, según la página [tuescueladeespanol](http://tuescueladeespanol.com), se puede mencionar las siguientes:

“-Puedes estudiar en cualquier lugar. Sólo necesitas un teléfono móvil o una tableta y estar conectado a internet.

-Puedes estudiar en cualquier momento, 24 horas al día, siete días por semana, y sin necesidad de planificarlo con antelación ni de dedicarle un tiempo mínimo.

-Aprendes a tu ritmo y sin presión.

-Son baratas e incluso algunas aplicaciones son gratuitas.

-Son bastante divertidas y aprendes casi jugando. Por eso, son muy útiles para aprender vocabulario porque son visuales y entretenidas” (Prieto, 2019).

Obviamente es necesario que las aplicaciones digitales tengan ventajas; es decir sean útiles para que el alumno mejore su aprendizaje, y que se marque la diferencia respecto al forma anterior, cuando no disponía de dichos aplicativos. Ya que cada estudiante decide como estudiar mediante estas Apps, es su decisión usarlas al máximo o al mínimo.

### **3.2 Desventajas de los aplicativos para aprender un idioma extranjero**

Como todo en el mundo nada se salva de poder llegar a ser malo o inútil y las apps no son la excepción. Al igual que estas tienen sus ventajas, también traen consigo desventajas; según la página [tuescueladeespanol](http://tuescueladeespanol.com), algunas de estas desventajas son:

“-Se centran mucho en el aprendizaje de vocabulario y dedican pocos recursos a otros aspectos, como la gramática, la fonética, la comprensión de textos, etc.

-Los ejercicios son un poco repetitivos y suelen seguir un sistema rígido que no se adapta a las necesidades concretas de cada alumno, sino que obliga a que todos los alumnos sigan el mismo programa sin poder avanzar más rápido saltándose ejercicios ni más lento si se necesita reforzar algunos temas.

-El aprendizaje se realiza sin ningún contexto y sin practicar tus nuevos conocimientos en interacciones reales, es decir, no hay comunicación con otros hablantes.

-No hay un profesor al que puedas preguntar dudas o pedir explicaciones adicionales.

-Requieren autodisciplina para realizar un aprendizaje periódico y regular” (Prieto, 2019).

Las aplicaciones para aprender idiomas son útiles para mejorar algunos aspectos, en especial para repasar y ampliar tu vocabulario, pero no pueden ser la única herramienta para aprender una nueva lengua porque pueden llegar a ser limitadas en ciertos aspectos y no te pueden llegar a preparar para afrontar situaciones comunicativas reales en las que tienes que interactuar (escuchar, entender y responder) con otros hablantes.

## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Los aplicativos digitales (Apps) son un aporte importante de la tecnología para facilitar el aprendizaje de idiomas y, en la actualidad, hay una amplia gama de ellos. Cada aplicativo busca facilitar el aprendizaje de los estudiantes desde diferentes aspectos; unos se orientan según las competencias centrales de un idioma: comprensión auditiva, comprensión de lectura, producción oral y producción escrita. Determinados aplicativos tienen como finalidad ayudar en el aprendizaje de gramática, otros sólo refuerzan la pronunciación y algunos su tema principal es ampliar el vocabulario y que el estudiante los aprendan usando varios canales de aprendizaje.

Teniendo en cuenta los resultados de la encuesta (Anexo 1) aplicada a los alumnos de Clase 10 del Colegio Max Uhle, se tienen los siguientes resultados:

Las Apps más usadas por la clase 10, son Quizlet (100%), Edpuzzle (92,3%) y Kahoot (84,6%) (Gráfica 1). Otras Apps que los alumnos también usan, aunque en menor porcentaje, son Flipgrid (69.2%) y Learning app (46,2%). El App, menos usado por ellos, es Mentimeter (30,8%).

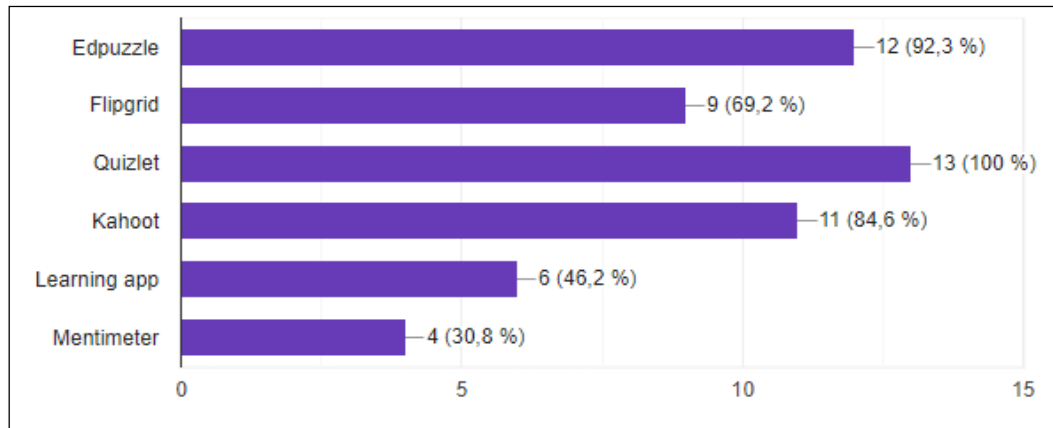
En resumen, se puede decir que los alumnos de Clase 10 usan varios aplicativos digitales en el aprendizaje de idiomas; sin embargo, el que más destaca es Quizlet, porque todos los alumnos de esta clase lo usan. Al respecto hay que mencionar que dicho aplicativo se ha venido usando en la Clase 10, ya desde antes de la cuarentena.

Los aplicativos Edpuzzle, Kahoot, Flipgrid, Learning app y Mentimeter, son relativamente nuevos para la Clase 10 y empezaron a usarse recién con el inicio de la enseñanza virtual,

dado que actualmente no tenemos la enseñanza presencial por la pandemia del COVID-19

## GRÁFICO 1

### Aplicativos que los estudiantes de Clase 10A en las áreas de idiomas.



A la pregunta, cuál es el aplicativo que más les ayuda, la mayoría de alumnos de Clase 10 (92,3%), considera que es Quizlet, seguido por Kahoot (53,8%).

Entre los aplicativos que a los alumnos les ayuda más o menos, están Edpuzzle (61,5%), Flipgrid (53,8%) y Learning app (46,1%).

El aplicativo que los alumnos consideran que les ayuda muy poco (46,1%) o nada (38,5%) es Mentimeter.

Teniendo en cuenta estos resultados (Gráfica 2), nuevamente destaca el aplicativo Quizlet. Entonces se puede decir que el aplicativo Quizlet, es el que todos usan y al que, la mayoría de los estudiantes, le encuentra mucha utilidad. Dado que a este aplicativo lo vienen usando desde hace tres años, probablemente, los alumnos están muy familiarizados con su uso y pueden sacar mucho provecho de lo que ofrece. Sabemos que el aplicativo Quizlet está orientado a ayudar al estudiante para -en forma divertida y creativa- memorizar y practicar vocabulario. El gran aporte de este aplicativo es que ya no es tan

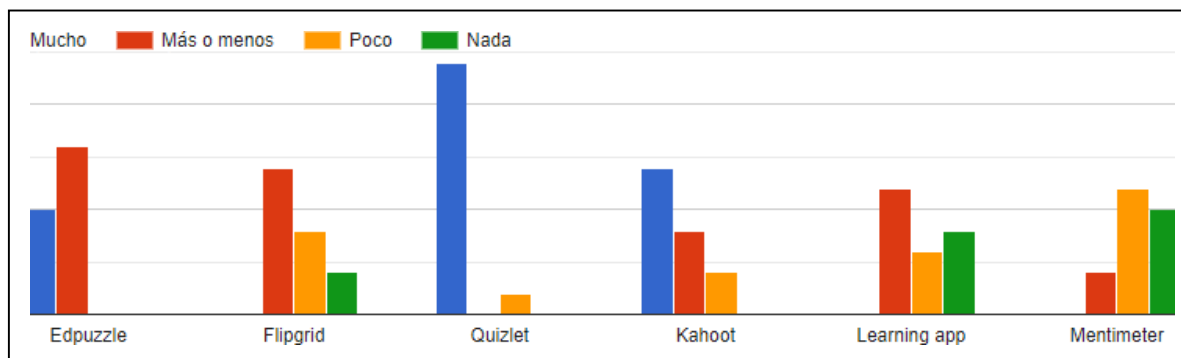


tedioso estudiar un vocabulario, dado que antes, sólo se recibía una lista de palabras, el alumno tenía que memorizarlas y encontrar su propia forma de aprenderlas.

Respecto a los otros aplicativos Eddpuzzle, Flipgrid y Learning app, los alumnos de Clase 10 consideran que n les ayudan, pero no tanto como Quizlet. Como los alumnos están usando estos aplicativos recién desde la Cuarentena COVID, probablemente necesitan más tiempo para conocerlos y emplearlos mejor. Hay que mencionar además, que cada uno de estos aplicativos ofrecen múltiples posibilidades de ejercicios, pero hay que saber cómo emplearlos porque cada uno de ellos requiere de seguir determinados pasos de trabajo. De otro lado, también se requiere que los profesores hagan un uso continuo de estas herramientas digitales para lograr que los estudiantes se familiaricen más con ellos y desarrollen mucho más su motivación.

## GRÁFICO 2

### Ayuda de cada aplicativo en el aprendizaje de idiomas extranjeros- Clase 10A.



En el marco teórico hemos mencionado que, en la amplia gama de aplicativos digitales

que se pueden usar en el aprendizaje de idiomas, cada uno de ellos busca apoyar en el desarrollo de una o varias competencias. Unos ayudan sobre todo a desarrollar la capacidad de comprensión auditiva; otros, la comprensión de lectura; otros, la producción escrita; otros, la producción oral y algunos, se focalizan más, en capacidades específicas como ayudar al estudiante en el aprendizaje de vocabularios.

De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos de Clase 10, se tienen los siguientes resultados (Gráfica 3):

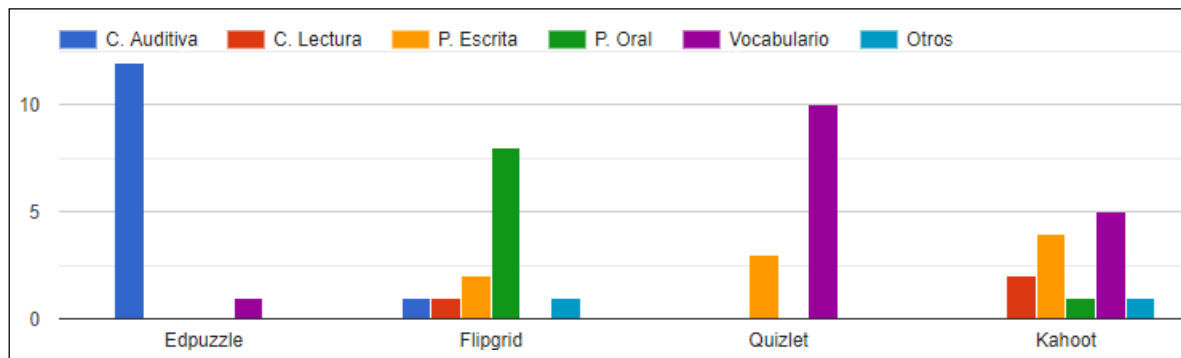
Edpuzzle les ayuda en la comprensión auditiva (92,3%); Flipgrid, en la producción oral; (61,5%); Quizlet, en la práctica de vocabulario (76,9%); Kahoot, en el vocabulario (38,5%) y en la producción escrita (30,8%); Learning app, en todas las competencias: lectura (30,8%), en producción escrita, oral y vocabulario (15,4%, cada una).

Se puede decir que los aplicativos que usan los alumnos de Clase 10 les ayudan en el desarrollo de las diferentes competencias que son parte del aprendizaje de un idioma y por lo tanto sacan provecho de lo que cada App oferta. Sin embargo, se observa una heterogeneidad en los porcentajes de alumnos que identifican el beneficio que da cada aplicativo. Considerando que todo este aprendizaje se está dando en un tiempo marcado por no tener la enseñanza presencial y obligatoriamente, sólo se tiene la enseñanza virtual, el empleo de estos aplicativos digitales compensa en mucho, la ausencia de la comunicación real. En el aprendizaje de idiomas extranjeros, la forma presencial de enseñanza juega un rol fundamental porque abre los espacios para la comunicación social; pueden comunicarse usando el respectivo idioma extranjero y así se practica la producción oral y la comprensión auditiva; además al tener al profesor como guía, los estudiantes pueden mejorar la pronunciación al tomar al profesor como modelo, pero también el profesor puede corregirles dicha pronunciación. Los aplicativos digitales

ofrecen muchas opciones para apoyar el desarrollo de la capacidad de expresarse oralmente y comprender mensajes auditivos; pero hay que admitir que no reemplazan la comunicación real.

### GRÁFICO 3

#### Ayuda de cada aplicativo por competencias- Clase 10A



En cuanto a las ventajas que ofrecen los aplicativos digitales en el aprendizaje de idiomas extranjeros, según las fuentes citadas en el marco teórico, éstas son muchas; van desde ayudar al estudiante en el desarrollo de las competencias propias de un idioma (comprensión auditiva, de lectura, producción escrita y oral) hasta promover el desarrollo de otras capacidades como la autonomía, la organización, la capacidad de aprender según el propio ritmo y velocidad de aprendizaje, entre otras.

De los datos recogidos en la encuesta aplicada a los alumnos de Clase 10, se puede decir -que adicionalmente a las ventajas ya mencionadas en el acápite anterior-, los alumnos encuentran muchas otras ventajas (Gráfica 4).

En primer lugar, los alumnos consideran como una gran ventaja de usar los aplicativos digitales, el tener la posibilidad de aprender en cualquier lugar (92.3%); otra ventaja es poder aprender a cualquier hora (76.9%) y según el ritmo y velocidad de aprendizaje de

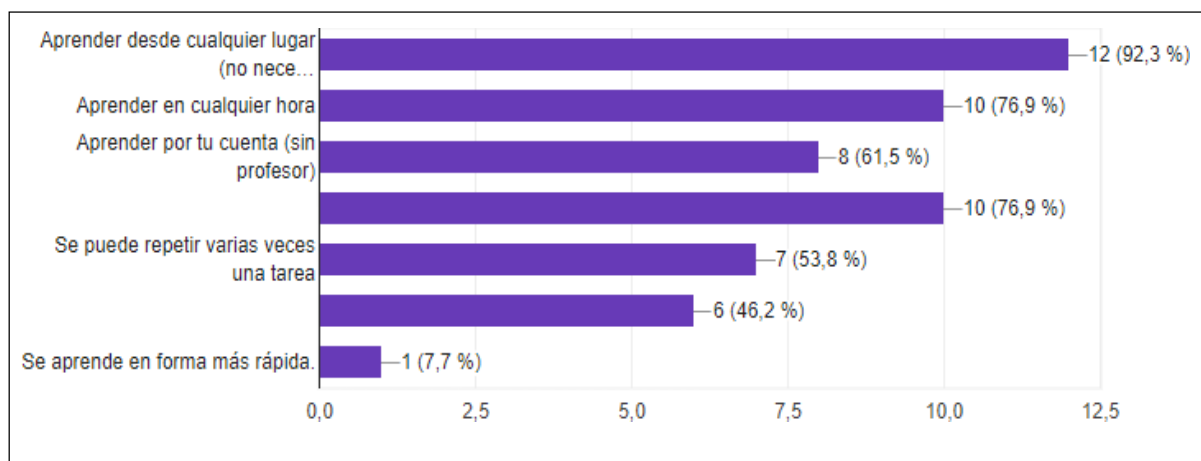
cada alumno (76.9%). Una siguiente ventaja es el poder aprender por uno mismo (61.5%), también los aplicativos digitales tienen la ventaja de permitir al alumno poder repetir varias veces una tarea (53.8%).

Finalmente, casi la mitad de los alumnos (46.2%), considera que los aplicativos digitales les ayudan a formar la autodisciplina.

Se puede decir que los alumnos de Clase 10, efectivamente ven muchas de las ventajas que ofrecen los aplicativos digitales en el aprendizaje de idiomas extranjeros. Además, hay que remarcar que las capacidades que se desarrollan con estas ventajas, como por ejemplo, tener la capacidad de decidir el lugar, la hora; la capacidad de aprender por uno mismo y según su ritmo y velocidad de aprendizaje; y además ir desarrollando su autodisciplina; todas éstas son capacidades fundamentales para el futuro, ya que la exigencia que tenemos todos los estudiantes es seguir aprendiendo, con o sin la guía de un profesor. Hay que destacar también que el proceso de aprendizaje de un idioma extranjero no termina con la fase escolar; es más, si un alumno no continúa practicando y perfeccionado el idioma aprendido puede darse un retroceso en el aprendizaje del mismo. En este sentido, si un estudiante desarrolla su capacidad de autonomía para gestionar él mismo su aprendizaje, puede usar esto perfectamente para seguir estudiando un determinado idioma extranjero y dado que con los avances de la tecnología, sobre todo de estos aplicativos digitales puede continuar con este autoestudio durante toda su vida y así tendrá la satisfacción de poder comunicarse en el respectivo idioma con las personas que hablan diferentes idiomas al suyo.

## GRÁFICO 4

### Ventajas que la Clase 10A encuentra en el uso de aplicativos para aprender idiomas.



Los aplicativos digitales ofrecen muchas ventajas para aprender idiomas; sin embargo, como también se menciona en el capítulo III, se pueden presentar desventajas; y esto se corrobora con la información recogida en la encuesta aplicada a los alumnos de Clase 10 (Gráfica 5).

Casi la mitad de los alumnos (46,2%) considera que hay las siguientes desventajas: Los ejercicios, muchas veces, son repetitivos y aburridos; además, no hay profesor al que se le pueda preguntar en el caso de dudas o dificultades; de otro lado, se depende de internet y un dispositivo digital y a ello se suma, que muchas veces, los ejercicios se hacen sólo, por hacer y no, con la finalidad de aprender.

Más de 1/3 de los alumnos (38,5%) ve como otras desventajas -en el empleo de los aplicativos digitales en el aprendizaje de idiomas extranjeros-, que se centran mucho en el vocabulario y no en la producción de textos; además no se tiene una comunicación directa y real con otros alumnos.

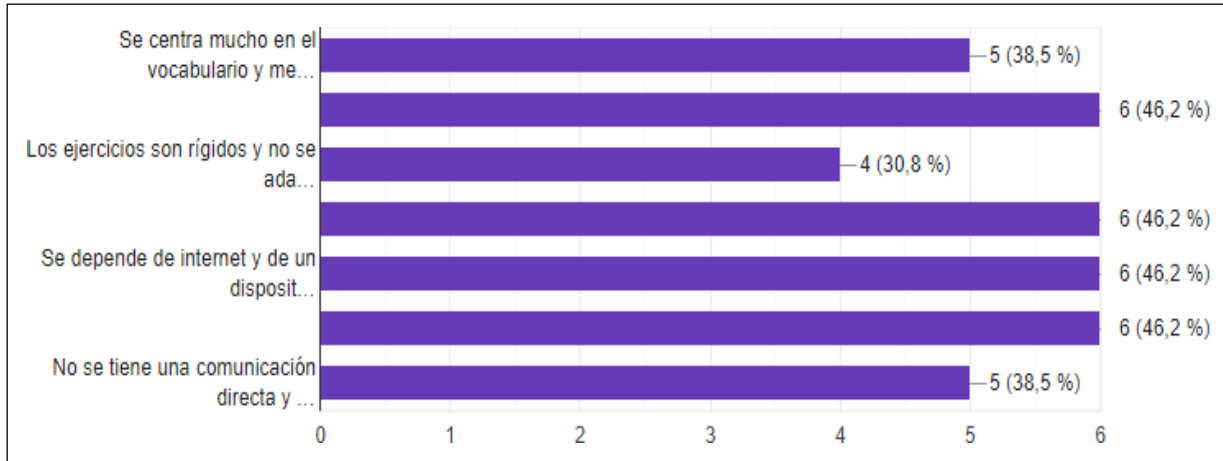
Menos de 1/3 de los alumnos (30,8%) considera también como una desventaja que, con estos aplicativos, los ejercicios son rígidos, es decir no siempre se adaptan a las necesidades de los estudiantes.

De las desventajas identificadas, hay una que resulta preocupante, y es cuando el estudiante hace los ejercicios sólo con la intención de hacer la entrega virtual y cumplir con ello. Esto significa, que a pesar que un determinado aplicativo digital ofrezca muchas bondades, el aprendizaje no se logra. Siendo que ya vamos casi cinco meses en cuarentena por el COVID 19, esto sería muy perjudicial para que el estudiante logre metas de aprendizaje y tampoco estaría preparado para rendir las pruebas internacionales de idiomas, como por el Sprachdiplom I y II.

Por último, es importante destacar que para cada una de las desventajas mencionadas, el porcentaje de alumnos que se identifica con ella no supera el 50%. En cambio, cuando vimos en el acápite anterior las ventajas, el porcentaje de alumnos que está de acuerdo, en todos los casos, menos uno, está por encima del 50%, llegando incluso hasta el 92%. De esto se puede concluir, que los alumnos de clase 10, encuentran más ventajas que desventajas en el uso de aplicativos digitales en el aprendizaje de idiomas.

## **GRÁFICO 5**

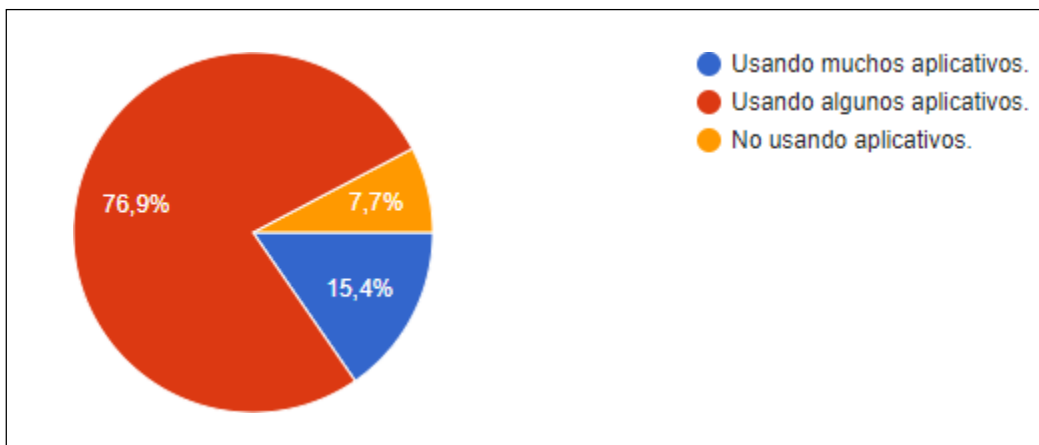
**Desventajas que la Clase 10A encuentra en el uso de aplicativos para aprender idiomas.**



Finamente, en cuanto a la cantidad de aplicativos digitales que se pueden usar para aprender mejor los idiomas (Gráfica 6), la mayoría de los alumnos (76,9%) considera que aprenden mejor usando sólo “algunos” aplicativos. Un porcentaje menor de alumnos (15,4%) opina que aprenden mejor, cuando usan muchos aplicativos y sólo un alumno, cree que aprende mejor sin usar los aplicativos.

### GRÁFICO 6

#### Cómo se aprende mejor los idiomas, según la Clase 10A



Los resultados anteriores podrían evidenciar, que los alumnos prefieren usar sólo

“algunos” aplicativos para aprender idiomas porque para utilizarlos en forma óptima, necesitan conocer bien cómo funcionan. Si son muchos aplicativos, hay que invertir mucho tiempo para aprender a manejarlos y no sólo para resolver la tarea. Con todo esto, el alumno podría estar sobrecargado y sería muy estresante para él. En síntesis, los alumnos de Clase 10 consideran más productivo, usar sólo algunos aplicativos y así aprender mejor.

Hay que mencionar, además, que con el inicio de la cuarentena debido a la pandemia del COVID 19, todos los colegios de nuestro país y de otros muchos países del mundo, se vieron obligados a cerrar sus puertas y los profesores tuvieron que organizar sus clases sólo a través de plataformas virtuales y usar muchos aplicativos digitales. Como esta realidad se dio en todas las áreas – Matemática, Comunicación, Historia, Química, Física, etc, para los estudiantes ha sido (y todavía, aún hoy lo es) un reto aprender el manejo de muchos aplicativos digitales, no sólo para aprender los idiomas como lo son alemán e inglés. Esta situación explicaría por qué los alumnos prefieren que sólo se usen algunos aplicativos digitales para aprender idiomas y poder sacar un mejor provecho del manejo de estas herramientas digitales.



## CONCLUSIONES

1. De los aplicativos digitales (Apps) usados en el aprendizaje de idiomas por los estudiantes de Clase 10 del Colegio Max Uhle, se tiene que los Apps más utilizados, por casi el total de alumnos son Quizlet y Kahoot; los Apps medianamente utilizados por alrededor de la mitad de alumnos son Edpuzzle Flipgrid y Learning app y el menos usado, por casi una tercera parte de alumnos es el Mentimeter. El gran aporte de Quizlet es que ayuda a los alumnos a memorizar y practicar vocabulario, en forma divertida y creativa.
2. En cuanto a cuál es el aplicativo que más les ayuda en su aprendizaje, casi el total de alumnos considera el aplicativo Quizlet, seguido de Kahoot; asimismo, alrededor de la mitad consideran que Edpuzzle, Flipgrid y Learning son Apps que les ayuda en forma intermedia, y muchos, que el aplicativo Mentimeter es el que muy poco o nada les ayuda.
3. En lo que respecta al desarrollo de capacidades que son propias en el aprendizaje de idiomas, casi todos los alumnos opinan que el App que más contribuye al desarrollo de la capacidad auditiva es Edpuzzle; de otro lado, más de la mitad de los alumnos considera que Flipgrid es el que más les ayuda en la producción oral, en la práctica de vocabulario. Tres cuartas partes de alumnos opinan que Quizlet les resulta muy útil y sólo un tercio de alumnos ve gran utilidad en el aplicativo Kahoot. En la producción escrita casi un tercio de los alumnos manifiesta que Kahoot es él que más les sirve y menos de la sexta parte de ellos considera que Learning app les ayuda en todas las

competencias.

De esta forma los Apps usados en clase 10, sí contribuyen al desarrollo de las diferentes competencias del aprendizaje de un idioma.

4. En cuanto a las ventajas que ofrecen los Apps en el aprendizaje de idiomas extranjeros, casi el total de alumnos considera que la mayor ventaja es aprender en cualquier lugar. Algo más de las tres cuartas partes de los alumnos opina que otra ventaja, es que pueden aprender “a cualquier hora” y que el uso de aplicativos facilita trabajar según el ritmo y velocidad de aprendizaje de cada alumno. Más de la mitad de alumnos considera como otra ventaja aprender por uno mismo. Cerca de la mitad de los alumnos consideran también una ventaja, el poder repetir una tarea varias veces así como poder formar su autodisciplina.
  
5. Respecto a las desventajas que se puede tener con el uso de los aplicativos digitales, casi la mitad de alumnos manifiesta que los ejercicios son repetitivos y aburridos, que no hay una comunicación directa con el profesor en el caso de tener dudas o dificultades. También mencionan, que se depende de internet y de un dispositivo digital, y que los ejercicios se hacen por hacer y no para aprender. De otro lado, más de la tercera parte de alumnos opina que los Apps se centran mucho en el vocabulario, y no tanto en la producción de textos; igualmente, es una desventaja, que no hay una comunicación real y directa entre alumnos. menos de la tercera parte de alumnos considera también como desventaja, que con los Apps los ejercicios son muy rígidos y no se adaptan a las necesidades de los alumnos.

6. En lo que concierne a la cantidad de Apps usados para aprender mejor los idiomas, se tiene que algo más de las tres cuartas partes de alumnos considera que se aprende mejor solo con el uso de “algunos Apps”; menos de una cuarta parte, opina que aprenden mejor, usando “muchos Apps”.
  
7. Como conclusión final se puede afirmar que las Apps utilizadas por los estudiantes de Clase 10A- del Colegio Max Uhle les ayuda a desarrollar diversas capacidades que se requiere en el aprendizaje de idiomas extranjeros. De esta forma los aplicativos contribuyen mucho en lograr un mejor aprendizaje de los idiomas en los alumnos de Clase 10 A; lo cual corrobora la hipótesis planteada.

## REFERENCIAS

Academy TOTEMGUARD. (1 de 3 de 2015 ). *Herramientas TIC para enseñar y aprender idiomas online*. Obtenido de Las mejores herramientas para apremder idiomas online : <https://www.totemguard.com/aulatotem/2015/03/herramientas-tic-ensenar-aprender-idiomas-online/>

Chillida, J. M. (21 de 6 de 2018). *InformeTICfacil.com*. Obtenido de ¿Qué es una app?: <https://www.informeticplus.com/que-es-una-app>

Despeso, P. (14 de 3 de 2017). *EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación*. Obtenido de Educación 3.0 <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edpuzzle-la-herramienta-quiere-revolucionar-mundo-del-video-educacion/>

Funes, A. (19 de 10 de 2016). *5 aplicaciones para aprender idiomas durante la cuarentena*. Obtenido de El español: [https://www.lespanol.com/como/aplicaciones-aprender-idiomas-cuarentena/482951960\\_0.html](https://www.lespanol.com/como/aplicaciones-aprender-idiomas-cuarentena/482951960_0.html)

Gobierno de Canarias. (29 de 9 de 2017). *Learning App*. Obtenido de Consejería de educacion: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2020/05/14/learning-app/>

Infoempleo. (19 de 5 de 2014). *El uso de las apps en educación*. Obtenido de tuempleo: <https://blog.infoempleo.com/a/el-uso-de-las-apps-en-educacion/>

Medio tic. (15 de 9 de 2017). *¿Qué es Quizlet?* Obtenido de tic:

<https://www.mediostic.com/que-es-quizlet/>

Prieto, E. (11 de 6 de 2019). *Ventajas e inconvenientes de las aplicaciones para aprender idiomas*. Obtenido de Tu escuela en español :

<https://www.tuescueladeespanol.es/blogs/ventajas-inconvenientes-aplicaciones-idiomas/>

RAMÍREZ, I. (14 de 7 de 2018). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Obtenido de Xataka Basics : <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Velasco, M. (6 de 12 de 2019). *Mentimeter - Herramienta online para crear encuestas y cuestionarios*. Obtenido de Ayuda para maestros.

<http://www.ayudaparamaestros.com/2016/08/mentimeter-herramienta-online-para.html>

Zazueta, M. (16 de 7 de 2018). *Flipgrid: Qué es y cómo usarla en el aula + tutorial en vídeo en español*. Obtenido de Blog de ChristianDvE (Beta):

<http://www.christiandve.com/2018/07/flipgrid-que-es-y-como-usar-aula-tutorial-espanol-flipgridforever/>