

**Uso estratégico y divertido de la aplicación Duolingo para el aprendizaje del inglés
de niños de ocho a diez años**

Carmen Edilsa Ortiz Sánchez

Asesor

Jazmín Esther Mangones Solano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

La emergencia sanitaria provocada por el COVID-19 ha transformado drásticamente el sistema educativo, desplazando las clases presenciales hacia modalidades combinadas que incluyen enseñanza remota. Esta transición ha acarreado dificultades significativas para estudiantes y docentes, afectando la programación, los salarios y la gestión del tiempo. Como consecuencia, muchos niños han aumentado considerablemente su tiempo en casa, exacerbando problemas como la evasión escolar y el rezago educativo, evidente en las pruebas estandarizadas donde los resultados de comprensión lectora y otras asignaturas han sido bajos. La motivación hacia el aprendizaje del inglés ha decaído, particularmente en escuelas subvencionadas y algunos establecimientos privados, donde las horas dedicadas al aprendizaje del idioma no son suficientes. En comunidades como el Condominio Alto Vicuña en Santiago, muchos niños se encuentran fuera de las aulas, lo que sugiere un potencial tiempo disponible que podría ser utilizado para mejorar sus habilidades en inglés. Una respuesta a esta situación es la propuesta de un Club de Interés por el Inglés para niños de ocho a diez años, utilizando herramientas digitales como Duolingo. Esta aplicación ofrece una forma accesible y atractiva de practicar el idioma, con ejercicios interactivos que abarcan lectura, escritura, audición y habla, además de incentivos competitivos que podrían fomentar un hábito de estudio efectivo. Investigaciones han destacado el impacto positivo de Duolingo en el aprendizaje del inglés, subrayando su capacidad para complementar la educación tradicional y mejorar habilidades sociales y laborales. Esta iniciativa representa una oportunidad para innovar en la educación mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC), facilitando la colaboración entre padres y docentes para enriquecer la experiencia educativa. No solo busca optimizar el tiempo y desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo en los niños, sino también fortalecer la creatividad y adaptabilidad

fuera del aula. En resumen, la propuesta del Club de Interés por el Inglés no solo pretende mejorar las competencias lingüísticas de los niños en contextos vulnerables como el Condominio Alto Vicuña, sino también cultivar habilidades fundamentales como la autonomía, el respeto, la paciencia, la tolerancia, la sociabilidad y la autocrítica, preparándolos mejor para enfrentar desafíos educativos de manera más autónoma y efectiva en el futuro.

Palabras clave: COVID-19, Modalidades remotas, Sistemas educativos, Aprendizaje de inglés, Duolingo.

Abstract

The health emergency caused by COVID-19 has drastically transformed the education system, shifting in-person classes to hybrid models that include remote teaching, which has brought significant challenges for students and teachers impacting scheduling, salaries, and time management. Consequently, many children have spent considerably more time at home, exacerbating issues such as school dropout rates and educational lag, as evidenced in standardized tests where reading comprehension and other subject scores have been low. Motivation for learning English has declined, especially in subsidized schools and some private institutions where hours dedicated to language learning are insufficient. In communities like Condominio Alto Vicuña in Santiago, many children are outside traditional classrooms, suggesting potential available time that could be used to improve their English skills. One response to this situation is the proposal for an English Interest Club for children aged eight to ten, utilizing digital tools like Duolingo, offering an accessible and engaging way to practice the language through interactive exercises covering reading, writing, listening, and speaking, along with competitive incentives that could foster effective study habits. Research has highlighted Duolingo's positive impact on English learning, emphasizing its ability to complement traditional education and enhance social and job-related skills. This initiative represents an opportunity to innovate in education through the use of Information and Communication Technologies (ICT), facilitating collaboration between parents and teachers to enrich the educational experience, aiming not only to optimize time and develop children's autonomous learning skills but also to strengthen creativity and adaptability beyond the classroom. In summary, the English Interest Club proposal seeks to improve children's language competencies in vulnerable contexts like Condominio Alto Vicuña while also nurturing fundamental skills such as autonomy, respect,

patience, tolerance, sociability, and self-criticism, better preparing them to face educational challenges more independently and effectively in the future.

Keywords: COVID-19, Remote modalities, Educational systems, Learning English, Duolingo.

Tabla de contenido

Introducción	8
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	15
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	18
Planeación Didáctica	21
Enfoque Didáctico	27
Implementación	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	35
Conclusiones	38
Referencias Bibliográficas	41
Apéndices	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	43
--	----

Introducción

En los últimos años, Chile ha enfrentado problemas sociales. Además, se ha sumado la emergencia sanitaria del COVID-19, lo cual ha provocado cambios en los sistemas educativos. Ahora, las clases no solo son presenciales sino también remotas, y algunos estudiantes ni siquiera han regresado a las aulas. Tanto los niños como los docentes están lidiando con problemas de programación, salarios y horarios, así como con la distribución del tiempo en general. Esto ha llevado a que los niños pasen la mayor parte del tiempo en casa, lo que se refleja en una notable evasión escolar y un retraso en el aprendizaje. Los bajos resultados en las pruebas de estado han evidenciado dificultades significativas en la comprensión de lectura, algo que también se puede constatar al hablar con los estudiantes.

La desmotivación hacia el aprendizaje del idioma inglés es igualmente notoria sobre todo en los establecimientos subvencionados (apoyados por el gobierno) y en algunos privados en los que la cantidad de horas destinadas al aprendizaje de ese idioma no es suficiente para que se preparen adecuadamente. En el Condominio Alto Vicuña, formado por tres torres, con quince pisos y un promedio de diez apartamentos por piso, se ven muchos niños pasar con los padres en horarios en los que deberían estar en clases, o asomados en las ventanas o jugando en los patios del lugar, quiere decir que tienen tiempo que podrían aprovechar para mejorar las falencias que pueden tener en el aprendizaje del inglés o para practicar lo que ya saben y compartir su conocimiento con otros niños.

Se puede consultar a Rodríguez (2016), quien destaca la importancia de que los docentes actúen como gestores e integradores del aula, con vocación de servicio y capacidad para dirigir a los estudiantes hacia la excelencia académica. En este contexto, la investigación-acción podría

ser una herramienta crucial para persuadir a los padres sobre la ventaja de permitir que sus hijos dediquen parte de su tiempo al aprendizaje de un nuevo idioma.

Se propone la creación de un Club que motive a los estudiantes a usar sus dispositivos electrónicos (celulares, tabletas o computadoras) mediante la aplicación Duolingo. Dado el interés natural de los niños por jugar y participar en redes sociales, este Club no solo ayudará a evitar el aburrimiento que pueden sentir al estar en casa, sino que también facilitará el aprendizaje de las cuatro habilidades del idioma: leer, escribir, escuchar y hablar. Duolingo ofrece ejercicios variados, competitividad con rangos y puntajes, correcciones y la posibilidad de participar en ligas, lo cual hace que el aprendizaje sea constante y emocionante, además, fomenta el hábito de estudio y permite a los niños practicar no solo durante las reuniones del Club, sino también en cualquier momento que ellos elijan.

Así también, de acuerdo al promedio de uso de esta aplicación se puede medir el tiempo dedicado al aprendizaje, el número de palabras que ingresan al vocabulario, el nivel de conocimiento en el que se encuentran, y la fluidez que se puede adquirir en la práctica, que es uno de los mayores problemas; se puede decir que, “por una gota de inglés se recibe un aguacero de español” y de esa forma nunca se obtendrá la meta objetivo del estudio del inglés. La propuesta del Club de Interés por el inglés, será con los niños de ocho a diez años residentes en el Condominio Alto Vicuña, ubicado en la Comuna de Santiago Centro en la ciudad de Santiago de Chile.

En la misma aplicación, se pueden formar grupos de amigos para competir entre sí y superar a otros, lo que hace que la práctica sea más interactiva aunque no se conozca a los demás competidores. Según estudios realizados, esta aplicación ofrece una ayuda significativa en el aprendizaje del inglés, como mencionan Paucar y Medina (2021). Ellos destacan la importancia

del inglés a nivel internacional y las ventajas sociales y laborales que conlleva. Además, subrayan la necesidad de complementar el estudio del inglés utilizando tecnologías de la información y comunicación (TIC) para innovar en la educación.

Esta herramienta permite aprovechar el tiempo de los niños que no pueden asistir a la escuela o aquellos que no reciben atención de sus padres en las horas opuestas a sus estudios. También facilita la colaboración entre padres y docentes, promoviendo el aprendizaje continuo. La aplicación se preocupa por mantener actualizados los conocimientos que promueve, siendo innovadora, creativa y fácil de usar. Aunque está disponible de manera gratuita, también ofrece opciones pagas. Fue creada por Luis Von Ahn, originario de Guatemala, precisamente para satisfacer la necesidad de aprender el idioma sin preocuparse por los costos elevados que muchos no pueden afrontar.

Por lo tanto, esta propuesta es importante porque permitirá a los niños optimizar su tiempo, aprender nuevas estrategias y herramientas de aprendizaje, compartir información, desarrollar su sociabilidad, iniciar su aprendizaje autónomo y gestionar mejor su tiempo. Asimismo, permitirá al docente desarrollar su creatividad, mejorar su dominio del conocimiento y su habilidad para interactuar con los niños fuera del entorno escolar. También le capacitará para proponer y ejecutar proyectos adaptados a las necesidades locales y expandir su trabajo a otros entornos que lo requieran. Es relevante mencionar que no todos los usuarios se sienten cómodos con la repetición, por lo que el uso de esta aplicación ayudará a los niños a desarrollar habilidades como la paciencia y la tolerancia. Eventualmente, podrán descubrir su propio método de aprendizaje y aprovechar de manera más efectiva la información proporcionada por la aplicación.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En el Condominio Alto Vicuña, formado por tres torres, con quince pisos y un promedio de diez apartamentos por piso, se ven muchos niños pasar con los padres en horarios en los que deberían estar en clases, o asomados en las ventanas o jugando en los patios del lugar, quiere decir que tienen tiempo que podrían aprovechar en mejorar las falencias que pueden tener en el aprendizaje del inglés.

El diagnóstico del grupo puede incluir múltiples aspectos, pero, para efectos de esta propuesta deben considerarse los siguientes ejes que tienen influencia en el aprendizaje y que se deben tener en cuenta en la planeación didáctica:

Dentro de los aspectos del contexto se puede decir que esta propuesta influirá favorablemente en el desarrollo escolar ya que facilitará la actividad del docente si el estudiante practica constantemente y no olvida lo visto en clase. Dentro del contexto familiar, los padres se verán beneficiados ya que el club les ayudará a entretener a sus hijos mientras ellos realizan las actividades laborales o de casa. Y dentro del aspecto sociocultural, será un medio que les permita a los niños aprender a vivir con otros niños sin discriminación, y sin aspectos de violencia estudiantil.

El uso de las nuevas tecnologías y de nuevas estrategias permitirá que los estudiantes adquieran más vocabulario, se comuniquen en forma natural en el nuevo idioma, mejorará su estado emocional y se estimulará el interés que puedan tener por el aprendizaje constante del inglés como herramienta que les servirá a corto y largo plazo.

Los niños y los docentes tienen problemas de programación, salarios, horarios, y en general distribución del tiempo lo que conlleva que los niños tengan que quedarse en sus casas la mayor parte del tiempo, la evasión es notoria y el retraso en el aprendizaje se ha manifestado en

los bajos resultados de las pruebas de estado que presentaron y en los que se evidenciaron sobre todo dificultades en la comprensión de lectura, y es algo que se puede palpar cuando se habla con ellos. La desmotivación hacia el aprendizaje del idioma inglés es igualmente notoria sobre todo en los establecimientos subvencionados (apoyados por el gobierno), y en algunos privados en los que la cantidad de horas destinadas al aprendizaje de ese idioma no es suficiente para que se preparen adecuadamente.

La investigación-acción puede ser una herramienta importante para ayudar a que los padres consideren la posibilidad de permitirle a sus hijos aprovechar una parte de ese tiempo dedicándolo al aprendizaje del nuevo idioma a través de la formación de un Club que les motive el interés por el aprendizaje usando sus dispositivos electrónicos (celulares, tabletas o computadores), y utilizando la aplicación Duolingo; si a los niños les gusta jugar y participar de las redes sociales, se puede formar un club que los ayudará a evitar el aburrimiento que le puede producir el estar encerrados en casa sin ir a estudiar, la aplicación les ayudará con las cuatro habilidades, leer, escribir, escuchar y hablar porque tiene ejercicios para todos, tiene rangos de competitividad y les proporciona puntajes, correcciones y los posiciona en ligas que hace que el aprendizaje sea constante, que se cree un hábito, que se ocupe no solo durante la reunión del club sino cuando ellos así lo quieran.

Pregunta de Investigación

¿Cómo a través de la aplicación Duolingo se puede incentivar el aprendizaje del idioma inglés con los niños de ocho a diez años del club de interés en el condominio Alto Vicuña en la comuna de Santiago centro en la ciudad de Santiago de Chile?

Objetivos

Objetivo General

Implementar el uso estratégico de la aplicación Duolingo para incentivar el aprendizaje del idioma inglés con los niños de ocho a diez años del club de interés en el Condominio Alto Vicuña, de la comuna de Santiago, en la ciudad de Santiago de Chile.

Objetivos Específicos

Diseñar una encuesta con preguntas que permitan conocer los conocimientos previos del inglés de los niños de ocho a diez años.

Adecuar la aplicación Duolingo como estrategia de aprendizaje que ayude a los niños de ocho a diez años a mejorar su aprendizaje a mediano y largo plazo.

Presentar la aplicación Duolingo como estrategias que incentive de manera divertida el aprendizaje del idioma inglés.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El uso estratégico y divertido de la aplicación Duolingo para el aprendizaje del inglés para niños de ocho a diez años, puede dar pie para tener iniciativas educativas y preguntarse: ¿Cómo un club de interés puede incentivar el aprendizaje del idioma inglés en los niños de ocho a diez años para el aprovechamiento del tiempo libre en el condominio Alto Vicuña en la comuna de Santiago centro en la ciudad de Santiago de Chile?

El estudio dirigido por Rodrigo Rodríguez (2023), sugiere que Duolingo puede ser una opción efectiva y económica para aquellos que buscan mejorar sus habilidades lingüísticas, especialmente en situaciones donde la enseñanza tradicional en el aula no es viable. No obstante, se necesitan más investigaciones para comprender completamente su impacto a largo plazo y su efectividad en niveles intermedios y avanzados del aprendizaje de idiomas. A medida que la tecnología continúa transformando el campo del aprendizaje de idiomas, es fundamental seguir investigando y adaptando estrategias educativas para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes en el mundo.

Jiang y Rollinson et al, mencionan la importancia del aprendizaje en esta plataforma, ya que permite el avance personalizado, reciben retroalimentación inmediata, corrección de errores de escritura y pronunciación, y permite avanzar de acuerdo a sus capacidades y necesidades, es decir cada estudiante puede hacer su propia programación de tiempo y momento de práctica lo que le permite al docente evaluar el avance del aprendizaje y la veracidad y eficacia del conocimiento adquirido, dentro de lo que es importante mencionar que si el aprendizaje no es constante, puede que el tiempo invertido no sirva de nada, por eso este tipo de aprendizaje a manera de juego es importante promoverlo en los primeros años de aprendizaje.

Existen otras plataformas de aprendizaje como Educaplay, Word Wall y YouTube, por mencionar algunas, que ayudan también al aprendizaje pero que son de mayor cuidado y aunque contienen mucha información que puede ser importante para la enseñanza-aprendizaje pueden funcionar mejor en el aula de clase, estas plataformas permiten el desarrollo de juegos, animar las clases y evitar los distractores. La propuesta mostrará cómo la educación puede mejorarse y ser más productiva con el apoyo del entorno a los involucrados, donde el docente podrá implementar todos los medios a su alcance para lograr que los niños aprendan a utilizar la aplicación y no dependan de los libros o del material impreso; las nuevas tecnologías son una herramienta que está al alcance de las manos, pero que de manejarse bien puede tener muchas ventajas, pero también perjudicar.

Durante el desarrollo de esta propuesta, el docente podrá verificar si la aplicación deja vacíos en el aprendizaje que deban mejorarse al momento de recibir la clase o se puede implementar un aporte adicional para complementarla, como charlas y diálogos que les permita practicar lo que están aprendiendo.

Según Pérez (2003), el carácter político de la investigación manifiesta lo difícil que es para los docentes hacer cambios en la educación sin modificar el entorno en el que se pretende hacer los cambios, lo que hace que todos avancen en forma paralela, incluyendo los cambios de estrategia en el propio docente y quienes se involucren para ser reconocidos sin apartarse de las políticas y las ideologías; "...aquí se reconoce a los sujetos implicados, con la complejidad de sus determinaciones, como la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones"

Este trabajo está basado en la formación de un club que motive el interés de los niños por el aprendizaje del inglés, en contextos que no pertenecen a la infraestructura educativa; esto les

ayudará a iniciarse en su propio desarrollo personal teniendo a cargo parte de su aprendizaje de manera autónoma, cumplir los horarios de las reuniones del club, cumplir con el compromiso de seguir las lecciones y compartir sus conocimientos y dudas, les permitirá aprender a opinar y a aceptar las opiniones de otros.

Considerando que en Chile no es frecuente el trabajo como madres comunitarias legalmente reconocido, y observando la cantidad de niños que a diario pasan por el condominio, considero pertinente y conveniente el aporte educativo que se puede proveer desde el entretenimiento de las nuevas tecnologías, los dispositivos electrónicos y las plataformas donde se encuentran información y estrategias metodológicas de enseñanza para implementarse en actividades encaminadas a incrementar el mejoramiento de las habilidades y capacidades del entorno.

Por lo anterior, los niños del condominio Alto Vicuña de entre ocho y diez años podrán participar en un espacio propicio para hacer cambios en su rutina diaria, los padres tendrán ayuda en la formación de sus hijos y todos podrán aprovechar para realizar las actividades pendientes. La formación de un Club de Interés en el aprendizaje del inglés, es una forma de integrar a estos niños en el aprovechamiento de estas herramientas de forma productiva y verificar el avance y el incremento de sus conocimientos, lo que le permitirá al docente como investigador analizar las falencias y fortalezas de sus habilidades como renovador de los sistemas educativos en entornos con necesidades específicas que pueden ser solución para la comunidad de este condominio como para la de otros que puedan tener necesidades parecidas.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Teniendo en cuenta que la formación de las personas comienza desde temprana edad, la importancia del aprendizaje desde los primeros años es realmente relevante; la educación de los padres se complementa con la de los docentes en la escuela, pero quedan espacios que no son regulados en los lineamientos curriculares y en los que los niños no siempre tienen oportunidad de reforzar esos conocimientos adquiridos y muchas veces al llegar a la siguiente clase, la información recibida en la clase anterior ya ha sido olvidada; este tipo de situación se presenta en las diferentes materias pero con más intensidad en el área del aprendizaje de otra lengua, en la que los padres no pueden ayudar porque no tienen tiempo o porque no la saben, casi que tienen que aprender a la par con los niños para poder ayudarlos con las tareas asignadas.

Algunos niños muestran interés por iniciativa propia o por imitar a alguien como papá o mamá, pero todos se sienten atraídos por los juegos y las novedades de alguna manera. Es en este punto donde es crucial aprovechar para proporcionar información que mantenga activo su conocimiento. El apoyo brindado en el entorno residencial puede ser fundamental, no solo para los residentes, sino también para aquellos que deseen contribuir al complemento educativo que no está incluido en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación.

Para determinar si una persona es competente tanto para enseñar como para aprender, es necesario evaluar diversos aspectos como su disposición, los conocimientos que posee, sus cualidades personales, y otros factores como su comportamiento durante la realización de actividades, su capacidad para prestar atención y manejar distracciones externas, su interés demostrado en el tema, así como su creatividad para intervenir y resolver situaciones que puedan surgir durante su proceso de desarrollo.

El autor subraya que la formación integral de una persona debe aprovechar todas las estrategias y herramientas disponibles para enriquecer su conocimiento. Si bien las nuevas tecnologías y los medios de comunicación aportan abundante información, en manos equivocadas pueden resultar desastrosos. Por esta razón, los docentes deben estar actualizados y capacitados para orientar, enseñar y supervisar el uso adecuado de estas tecnologías. Los padres, por su falta de conocimiento en el tema, pueden cometer errores, y la curiosidad natural de los niños puede llevarlos a utilizarlas sin precauciones si se quedan solos con ellas.

Hay evidencia según Tobón (2010), cuando explica que las competencias no son claras, se presta para confundirlas con inteligencia, atribuciones, finalidades, evaluaciones, responsabilidades, posibilidades, notas, rendimiento, disposición, etc., y que a los docentes no se les prepara para hacer un currículo por competencias en el que se tome al ser humano integral y que le permita abordar esas competencias con autocrítica, flexible y con la continuidad necesaria para mejorar la educación a largo plazo y aprovechar las estrategias de interés.

Esta propuesta pedagógica se orienta a formar en los niños parte de la educación que les falta en la escuela, teniendo la responsabilidad propia de avanzar en su propio aprendizaje del inglés a través de Duolingo, porque las actividades se activan en la medida que se van completando; el contacto social con otros niños que pueden tener la misma edad pero estar en niveles distintos o no estar estudiando, compartiendo información que ya conocen y recibiendo nuevos conocimientos, lo que lleva a revisar el saber de los niños, además de ayudarlos a saber hacer, saber convivir con y recibir la orientación de alguien a quién no ven con la rigurosidad de un profesor y en un espacio que es formativo pero que no pertenece a una institución académica, lo que ayudará a la formación integral de los niños desde la edad en que se les debe inculcar que

el aprendizaje y la educación no son una obligación, sino una necesidad para la vida, para actuar en sociedad, para ser personas de provecho con metas y propósitos para el futuro.

Como docente investigador se debe estar en capacidad de observar las necesidades de los niños en cualquier ámbito, lo que quiere decir que así como se puede impartir educación en el aula, los docentes pueden educar fuera de ella, pueden aplicar estrategias y utilizar las tecnologías que van apareciendo como herramientas para ser utilizadas en cualquier momento, cada vez están más avanzadas y permiten mayor comunicación y adquisición de información y conocimientos, así como también peligros.

Los docentes están en constante formación lo que los hace más creativos y pueden aprovechar estas plataformas y nuevas aplicaciones como un juego, se aprende jugando, se sienten menos las dificultades del tema que se tiene enfrente; es más fácil solucionar las dificultades que se presentan, y con el trabajo en grupo, el desarrollo y la aplicación de conocimientos no se olvida rápidamente, sobretodo en el inglés en el que se necesita tener a alguien al lado con quien practicar, porque de poco sirve, escribir y leer inglés si no se tiene la oportunidad de escuchar y hablar, equivocarse también es bueno y a temprana edad no se tienen mitos ni miedos, es un juego en el que se puede corregir y por lo tanto es productivo y representativo.

Planeación Didáctica

El uso estratégico y divertido de la aplicación Duolingo para enseñar inglés a niños de ocho a diez años es una manera efectiva de fomentar habilidades como el orden y la autonomía, estableciendo rutinas de estudio programadas. Además, proporciona una secuencia estructurada en los temas de aprendizaje. Durante este proceso, los niños experimentan una gama de emociones, desde la emoción al ganar puntos hasta la decepción por perder vidas o romper la racha de días de práctica, así como alegría al competir con otros compañeros. Esto les ayuda a gestionar sus emociones y a interactuar con las emociones de sus pares.

En la primera etapa, los niños aprenden a descargar la aplicación desde la App Store de sus dispositivos, abrir la aplicación, seguir las instrucciones de uso, registrarse, crear una cuenta y completar la primera lección para familiarizarse con las diferentes partes de la aplicación.

Se establecerá un club de interés en el condominio Alto Vicuña de la comuna de Santiago Centro, en la ciudad de Santiago de Chile, destinado al aprendizaje del inglés para niños de ocho a diez años. En este club, los niños tendrán la oportunidad de aprender de manera gratuita, creativa, divertida, dinámica y constante con la aplicación Duolingo. Desarrollarán autonomía en la adquisición del hábito de estudio tanto de manera independiente como en colaboración con otros niños.

Con ayuda de la aplicación también se pueden evaluar los conocimientos previos de los niños mediante preguntas como: a) ¿Es la primera vez que aprenden inglés o ya saben algo?, b) ¿Cómo conocieron esta aplicación?, c) ¿Por qué desean aprender este idioma?, d) ¿Cuál es su nivel actual de inglés? Las respuestas a estas preguntas y el progreso en la primera lección permiten evaluar el nivel de lectura, comprensión de preguntas, capacidad para seguir

instrucciones, uso de recursos didácticos y habilidad en el manejo de dispositivos como computador, iPhone o Android.

Siguiendo con el proceso de desarrollo de la actividad, los niños desarrollan la primera lección en la que aparecen imágenes en la que deben relacionar la palabra en español con la palabra en inglés, si la respuesta es correcta emite un sonido agradable y una línea verde que dice “continuar”, si no lo es, el sonido llama la atención, aparece una línea roja que señala incorrecto y que contiene la respuesta correcta, da clic en OK y sigue, igualmente, aparecen palabras para escuchar, se da clic en el parlante, suena una pronunciación que se debe relacionar con el sonido correcto de alguna de las palabras que aparecen en los recuadros; en la parte superior aparecen el número de ejercicios realizados y el número de respuestas correctas con las vidas que quedan en el corazón, al completar la línea de ejercicios de la parte superior, aparecen los ejercicios incorrectos, para corregirlos y terminar la lección, esa barra contiene quince ejercicios que permiten practicar listening, writing, reading and speaking porque se debe repetir en voz alta la palabra o frase que se escucha.

Terminada la lección se puede realizar una revisión de las diferentes casillas (menú) que tiene la app: la casa: están las lecciones en orden, en la boca: se encontrarán las diferentes letras del abecedario inglés para escuchar, repetir los sonidos que se deben emitir en la pronunciación, también pide pronunciar palabras que serán identificadas y aceptadas o rechazadas según lo considere la aplicación, así como la pronunciación de palabras parecidas para identificar si las palabras son iguales o diferentes, en el escudo están las ligas: en este espacio aparecen los nombres de otros participantes, compitiendo con otros seguidores en diferentes partes del mundo y en diferentes idiomas, le dice el número de puesto que ocupa, los días de racha y puntaje con respecto a otros aprendices, en el círculo con puntos suspensivos aparecen los desafíos que se

deben cumplir en el día: el suyo propio y el que comparte con otro aprendiz; en estos desafíos indica el número de lecciones a completar, puede incluir cuentos, lecciones con un mínimo de puntaje, etc., cumplidos los desafíos le dará puntos extras y de premio extra si se cumple el objetivo; en esta parte aparecen las novedades en las que anuncian sus logros y también muestra información cultural, costumbres, dichos, o curiosidades de otros países, etc., en la tienda: con las gemas de premio puede comprar vidas, protectores de racha o más gemas y seguir practicando sin retrasos, en el perfil: puede ingresar los datos que prefiera para ser visible a los otros aprendices.

Al final de la sesión, para evaluar el aprendizaje, los niños juegan a identificar los nombres de los objetos, completar las frases que salen en inglés, pondrán en orden las palabras para formar frases, esto indicará que entienden el proceso de aprendizaje o si se les dificulta alguna de sus partes, también se puede evidenciar la socialización, cuando comparten sus dificultades, sus errores y sus preferencias.

En la siguiente sesión y en forma alterna, los niños escriben en inglés y en español las palabras aprendidas durante el juego de inicio conociendo la aplicación, se muestra la capacidad de expresar sonidos de forma acorde a la necesidad, la facilidad de movimiento de la lengua y labios para producir el sonido correcto; se espera que los niños utilicen los sonidos aprendidos en la pronunciación de diferentes palabras y que los reconozcan cuando otras personas los pronuncien.

En esta actividad los niños escuchan y repiten la pronunciación de algunos sonidos de consonantes y vocales, identificados los sonidos, comienza la lección para que los niños identifiquen las palabras y respondan las preguntas que salen durante el proceso de la lección. Se responden las preguntas e inquietudes de los niños con respecto al vocabulario nuevo; luego se

empieza la lección correspondiente a la casilla de la casa, con palabras relacionadas con imágenes, frases y palabras nuevas.

La casilla de la boca abierta y el título de mejora tu pronunciación, indica que la práctica es de listening y de pronunciación correcta de las palabras, además se practica con las palabras de la lección anterior, se identifica el nuevo vocabulario y se aprovecha para identificar los verbos, los sustantivos, artículos y preposiciones.

Se evalúan las emociones que muestran los niños, como tristeza, emoción, satisfacción o enojo, para reforzar o incrementar el aprendizaje de acuerdo a la situación. Los sonidos del idioma inglés son diferentes y también varía la forma en que se emiten: la posición de los labios, la lengua y la emisión del sonido, que debe ser emitido desde el medio, el frente de la boca o desde la parte más profunda, casi gutural. El correcto uso de los sonidos de las vocales y las consonantes facilitará el aprendizaje en las siguientes lecciones y hará más fácil la asimilación de nuevo vocabulario. En esta parte de la actividad se puede evaluar la velocidad con la que los niños desarrollan las instrucciones en cada lección, lo cual permite observar su facilidad o dificultad para avanzar.

Se puede evaluar el nivel de dificultad que enfrentan los niños con las preguntas de la aplicación. Al final de la actividad, los niños intercambian vocabulario y discuten las dificultades encontradas en la lección, como las palabras más difíciles de recordar y los sonidos más complicados de pronunciar. Pueden realizar críticas constructivas y aprender a hacer y aceptar las opiniones de otros niños sin sentirse agredidos. Esto implica que los niños pueden corregirse mutuamente y apoyar el progreso de otros en el manejo de la aplicación hasta el momento alcanzado. Asimismo, están desarrollando el hábito de practicar inglés en cualquier lugar y momento en que se encuentren.

Continuando con el desarrollo de las actividades propuestas por la aplicación para poder acceder a los cuentos. El primer cuento presenta la descripción de la situación en español, las frases siguientes son parte del diálogo que cuenta lo que está sucediendo, se deben completar algunas frases con selección de opciones, o escribiendo la frase que se considera correcta, o lo que dijo el personaje y falta en la frase escrita, etc., y al final evalúa con diferentes palabras que evalúa el aprendizaje de vocabulario.

Todas las actividades se enfocan en incrementar el vocabulario, recordar la estructura de las frases, repetir para recordar frases que pueden ser utilizadas en tiempo real; en esta actividad se tienen en cuenta todas las habilidades, listening, speaking, reading y writing en actividades separadas de la aplicación, además de las habilidades de participación, comprensión, sociabilidad, creatividad, etc., con el desarrollo de estas lecciones de espera que los niños mejoren la forma de aprender utilizando la aplicación Duolingo, que se aumente el tiempo de práctica del inglés en la aplicación y en el uso de lo aprendido con los otros compañeros, hablando en forma natural de conversaciones cotidianas; que se aplique lo aprendido respecto a estructuras, uso de verbos y demás componentes de las frases; que se puedan describir situaciones y actividades de las clases.

Realizarán una actividad de lectura de uno de los cuentos de Duo, en los que se puede practicar diferentes habilidades, como leer, escuchar, entender, comprender, recordar, escribir y repetir. Durante la lectura del cuento se evaluará la expresión, la pronunciación, la escritura, la capacidad de recordar.

Los cuentos son pequeñas historias en las que los personajes de Duolingo tienen alguna experiencia, se pueden identificar los diferentes sonidos y aumentar el vocabulario. Se identifica

la situación y se conocen los personajes habituales dentro de las diferentes frases que aparecen en el contenido,

Después de leer el cuento los niños identificarán si la situación es triste, emocionante, dramática o de miedo, estarán en capacidad de explicar y describir la situación presentada y de utilizar el vocabulario nuevo; como ejercicio de comprensión pueden reemplazar algunas palabras del diálogo anterior y representarlo en otro escenario, por ejemplo en una tienda de ropa, libros o zapatos.

Los niños entienden y describen situaciones diferentes en la planteada por el diálogo, pueden utilizar las mismas expresiones y reconocer situaciones en lugares reales, pueden asociar el juego con la realidad, además pueden relacionar la situación con alguna situación que haya sucedido en su casa, escribir otros diálogos con personajes diferentes, situaciones divertidas o tristes, cómicas o dramáticas, y en grupo pueden escribir ordenar las frases hasta completar el diálogo.

Enfoque Didáctico

Las secuencias didácticas son de vital importancia en la formación de los estudiantes, llevar un orden en el desarrollo de la clase, hace que no haya distractores que los aparten del objetivo propuesto, una buena secuencia permite el enfoque en las actividades programadas para ser desarrolladas y obtener los resultados esperados en cada actividad, de la forma como se haya previsto el orden de dichas actividades depende que la creatividad, la atención, la participación y la proyección para la siguiente clase no tenga tropiezos.

Para referir las secuencias, autores como Nataly Pérez Escobar menciona la definición de Ramos Castillo: “estrategia operativa por medio de la cual se planearán, se realizarán y se evaluarán las actividades, respetando todas las características espontáneas del niño, en su actividad de juego, creatividad y comunicación, rescatándolas en su carácter afectivo” (Ramos, 2007, p. 23). Además hay otros referentes que se refieren a las secuencias didácticas como Comenius, 1986, quién considera los medios y procedimientos para transmitir conocimiento como “el arte de enseñar”; otros autores mencionan las secuencias como campos de conocimiento que pueden provenir de la pedagogía y de la práctica educativa, como Álvarez (2000) que sugiere que se deben aprovechar al máximo los procesos de enseñanza cuando habla del objetivo de la secuencia didáctica, a la que también se refiere Brousseau (2006) cuando asegura que mediante el orden de la didáctica se construye conocimiento y se satisfacen las necesidades de los estudiantes y de la sociedad a la que pertenecen.

El uso y aprovechamiento de las TIC, así como los avances tecnológicos como la aparición de aplicaciones para aprender jugando como Duolingo, destacan la importancia de estructurar de manera adecuada el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños en sus primeros años de estudio. Según los comentarios de los autores mencionados, todos los docentes

deben ser capaces de dominar el arte de enseñar, por lo tanto, es fundamental que se invierta todo lo necesario para asegurar que la planificación de cada una de sus secuencias didácticas sea óptima y demuestre que los estudiantes están alcanzando los objetivos propuestos.

Además, Jiang y Rollinson et al., es uno de los autores que considera que el aprendizaje debe ser constante y por eso la estrategia de la secuencia didáctica con el uso de la aplicación Duolingo implica lograr que los niños practiquen todos los días durante un tiempo definido como mínimo, ese tiempo puede ser cumplido en cualquier momento del día, se debe complementar con la escritura de las frases y palabras escuchadas y aprendidas durante la práctica, lo que permite recordar, fijar el conocimiento y formar otras frases con la misma estructura. La constancia, puede hacer que el hábito de estudio de idioma inglés a través de esta aplicación se transforme en un hábito que se transfiera a otras asignaturas y que el niño desarrolle nuevas metodologías y destine tiempos para su propio aprendizaje. Por lo tanto, es crucial considerar que al diseñar una secuencia didáctica mediada por aplicaciones y tecnología, se debe evitar distracciones y asegurarse de que los niños utilicen exclusivamente la aplicación y no otros juegos.

Los niños deben practicar todas las habilidades necesarias, por lo tanto, el diseño de las actividades debe incluir el inicio de las lecciones, escuchar frases y palabras, responder preguntas, pronunciar y repetir según lo requiera la aplicación, discutir con otros niños las dificultades que puedan surgir, corregir errores de pronunciación y escritura, y desarrollar confianza en sí mismos y en el aprendizaje que están adquiriendo a través de la aplicación. Esto les permite participar más activamente en clase en la escuela; el aprendizaje de nuevo vocabulario y la mejora en la pronunciación también contribuyen a aumentar su entusiasmo y a fomentar la interactividad con sus compañeros. Además, pueden realizar actividades para

compartir y variar la rutina en su tiempo libre, satisfaciendo así las necesidades tanto de los padres como de los niños.

Dada la situación de los niños del condominio Alto Vicuña en la comuna de Santiago, Chile, y la necesidad de mejorar su aprendizaje del inglés aprovechando su tiempo libre fuera de las clases, se propone utilizar dispositivos electrónicos en desuso. Se sugiere reunirse en un espacio adecuado, como el salón de eventos del condominio, donde los padres puedan supervisar el comportamiento y el cumplimiento de la propuesta. En este ambiente, se evitarán distractores y se seguirá un orden específico de actividades: Encendido y prueba de carga de los dispositivos, apertura de la aplicación Duolingo, inicio de la lección según el progreso individual de cada niño, verificación de la realización de los ejercicios, corrección de errores y aclaración de dudas, realización de ejercicios en papel para practicar lo aprendido en la aplicación, respuesta a preguntas de los niños, evaluación de la actividad, autoevaluación individual de cada niño, análisis de sentimientos y comportamientos observados durante la actividad, finalización con la lectura de un cuento utilizando la misma aplicación Duolingo, este enfoque estructurado y supervisado pretende maximizar el tiempo y los recursos disponibles para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo del idioma inglés entre los niños del condominio.

Todas estas actividades se deben realizar teniendo en cuenta que cada niño tiene un ritmo de aprendizaje, no todos aprenden a la misma velocidad ni con el mismo ánimo, lo que implica estar más pendiente a lo que se puede llamar comportamiento y que muestra que el niño puede estar teniendo dificultades en alguna parte de la lección, también puede ser que prefieran adelantar más de lo necesario y sin importar que se entienda la lección no, lo que puede hacer que la secuencia no se desarrolle como se tiene prevista y entonces habrá que optar por algún ejercicio diferente que lleve al mismo propósito.

Para entender las necesidades de cada niño, es crucial establecer una relación de amistad, preguntar e interactuar con ellos para crear un ambiente de confianza y credibilidad. Esto permite que el niño se abra con el docente y exprese sus necesidades, miedos y expectativas para la clase. También facilita que acepte críticas y correcciones, y participe activamente en las actividades; todas las actividades educativas son significativas, ya sea dentro o fuera del establecimiento escolar. Los docentes son educadores a tiempo completo, por lo tanto, enseñar en diversos espacios puede marcar la diferencia y evitar que los niños se desvíen del camino educativo, lo cual podría causar problemas tanto para ellos como para sus padres.

En este caso, los niños que ya tienen conocimiento del idioma pueden ayudar a otros a alcanzar el mismo nivel de conocimiento, facilitando así el desarrollo de las actividades al mismo ritmo, es importante que todos los niños puedan practicar, por eso, la propia aplicación asegura un nivel homogéneo, ya que los ejercicios y palabras se repiten varias veces dentro de cada unidad, que incluye varias lecciones y cuentos; la organización de las actividades mediante secuencias permite al docente optimizar el tiempo y manejar contratiempos de manera eficiente. Si no se estructurara en secuencias, la clase podría desordenarse y el docente no tendría las herramientas necesarias para resolver situaciones que puedan surgir durante el aprendizaje.

Durante la planeación de la secuencia, el docente puede anticipar las dificultades que podrían surgir, las preguntas que los estudiantes podrían plantear, los temas más adecuados y los ajustes necesarios. En el caso de la aplicación Duolingo, es posible mejorar el uso de los dispositivos y demostrar a los niños que aprender jugando es un método efectivo, que pueden compartir con sus padres, hermanos y otros docentes. Además, ayuda al docente a revisar las planificaciones previas y desarrollar métodos de enseñanza más didácticos, prácticos y divertidos.

Implementación

La implementación de esta secuencia didáctica fuera del entorno escolar tradicional es un ejemplo notable de cómo la educación puede trascender las paredes del aula y llegar a la comunidad. Aquí se destaca la importancia de conocer los entornos locales y adaptarse a las necesidades específicas de los niños y sus familias. La actividad se implementó saludando en inglés, preguntando su nombre, edad, nombre de sus padres, mascota, hobbies; de esta manera se fue evaluando los conocimientos previos de cada niño al completar el grupo se pudo establecer que todos estaban más o menos al mismo nivel, lo que sirvió para evitar que los niños se sintieran discriminados desde el comienzo.

Esta actividad se realizó para ayudar a los padres que estaban ocupados en trabajo presencial o remoto, así, los niños aprovecharon el tiempo en que no iban a la escuela y se quedaban en casa viendo televisión y perdiendo tiempo valioso para aprender y mejorar sus calificaciones en la escuela; durante la actividad se pudieron utilizar los dispositivos electrónicos que sus padres ya no usaban, también se pudieron emplear dispositivos de otras personas que estaban dispuestas a prestarlos o donarlos porque ya no los utilizaban. Es bien sabido que los niños no tienen miedo de manipular dispositivos electrónicos, lo que facilitó que su aprendizaje sea práctico y verificable, para este caso, se hizo uso de dispositivos en desuso pertenecientes al docente y a otros padres de familia diferentes a los de los niños, lo que demostró que se solicitó y se obtuvo apoyo de la comunidad, entendiendo que el beneficio era social y económico, ya que se reciclaron dispositivos y se evitaron gastos adicionales.

Con lo anterior, se logró aprovechar el tiempo de los niños según lo planeado, realizando la actividad con más comodidad y tranquilidad para los chicos. Los padres vieron en este tipo de actividades una forma de aumentar el conocimiento y mejorar la formación educativa de sus

hijos, además, les permitió ocuparse de sus propias actividades sin tener que estar pendientes de sus hijos. Los dispositivos utilizados eran de diferentes marcas, lo que también le permitió a los niños satisfacer su curiosidad y aprender a reconocer comandos variados para acceder a ellos, considerando las diferencias sustanciales entre dispositivos, como el idioma en el que estaban configurados.

Teniendo conocimiento tanto del dispositivo como de la aplicación, el proceso a seguir para acceder a las instrucciones de las lecciones y el desarrollo de cada sección, permitió observar el desenvolvimiento de los niños: no hacían preguntas, se notaba algo de nerviosismo, no hablaban entre ellos; entonces la actividad se tomó como un juego lo que hizo que todos entraran en confianza y se manifestaran los estados de ánimo más fácilmente. De acuerdo a la actitud mostrada por los niños se pudo analizar que la evaluación fue acorde a lo que se planeó y que los niños respondían siguiendo las instrucciones. También se pudo verificar que el proceso de aprendizaje se podía modificar según el momento, dependiendo del comportamiento de los niños y de los dispositivos.

Lo que permitió evaluar las competencias por la facilidad con la que el niño respondió preguntas, fue completando frases o traduciendo oraciones presentadas por la aplicación. También se pudo evidenciar la mejora en habilidades lingüísticas cuando su pronunciación se acercaba a la de la aplicación, y en habilidades de escritura cuando podía recordar y reescribir oraciones parcial o totalmente. Las intervenciones realizadas ayudaron a los niños a cambiar su rutina y a pasar el tiempo libre de manera más creativa y divertida, aprendiendo algo que luego podrían compartir con sus compañeros de colegio, padres y demás familiares. Además, los niños tuvieron la oportunidad de utilizar diferentes dispositivos, lo que aumentó su interés por mantenerse activos y actualizados en las nuevas tecnologías y aplicaciones para aprender

jugando; gracias a la tecnología y las oportunidades comunicativas que ofrecen los teléfonos, los niños pudieron adquirir nuevos conocimientos a través de juegos y comandos del dispositivo en inglés, lo cual fomentó el contacto constante con el idioma y evitó que olvidaran lo aprendido en las actividades.

En la segunda actividad, los niños llegaron al sitio de la actividad de buen ánimo, saludaron y tomaron los dispositivos, encendieron y abrieron la aplicación de Duolingo, la cual ya no necesitó ninguna implementación como en la actividad anterior, repasaron las primeras lecciones donde aclararon dudas sobre los pronombres y el uso del verbo "to be". Luego, en las siguientes lecciones de la sección 2, revisaron los saludos y la forma de presentarse, utilizando frases para indicar de dónde son, sus nombres completos, preguntar cómo están otras personas, saludar y dar la bienvenida a otros niños.

La siguiente sección permitió a los niños hablar de los viajes, algunos medios de transporte que se mencionaban en las lecciones y a utilizar otras palabras que ya conocían, también pudieron hablar sobre lo que necesita una persona cuando viaja, como las reservaciones, pasaportes, lugares para hospedarse como los hoteles. Es la forma como el idioma aprendido a través de la aplicación de Duolingo logra que los aprendices estén en contacto con la realidad, los niños recordaron lo que han vivido cuando salen de vacaciones a otros lugares lejos de sus casas.

En esta ocasión, el espacio fue adecuado, permitiendo que los niños se concentraran sin distracciones como las pantallas de televisores y otras actividades que pudieran distraerlos. El tiempo y el entorno dedicados al aprendizaje fueron fundamentales, especialmente al iniciar hábitos de estudio, además se realizaron actividades para descansar de las pantallas de los

dispositivos, como la reescritura de frases o la discusión de palabras desconocidas y corrección de la pronunciación, antes de regresar a la aplicación y continuar con las lecciones.

Durante la actividad, el uso de esta aplicación móvil permitió a los niños explorar y descubrir de manera dinámica e interactiva lo que ofrecía. Se observó cómo cada niño adquiría conocimiento de manera diferente: algunos más rápido y con emoción, otros con más ansiedad. Esto potenció y complementó lo aprendido en la escuela durante las clases presenciales, además esta herramienta permitió al docente mejorar su capacidad de observación y atención hacia la evolución de cada niño, analizando sus habilidades motrices, cognitivas y sociales de manera más personalizada, le ayudó a conocer mejor a los estudiantes y a ajustar la mediación educativa para mejorar su desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos en futuras actividades. Hubo algunos contratiempos con dos niños que estaban resfriados, lo que requirió que dejaran las lecciones y regresaran a casa, estas situaciones afectaron la evaluación correcta de las actividades, además de notarse distracciones entre otros niños que perdieron el enfoque en ciertos momentos.

Por lo tanto, fue necesario ajustar el proceso de aprendizaje según el momento, cambiando de lección para introducir nuevas frases, imágenes y cuentos, lo que renovó el interés de los niños y dejó atrás la situación anterior. Se pudo notar el progreso y dominio que los niños estaban alcanzando con la aplicación, tanto en la pronunciación como en la escritura, y en cómo relacionaban lo aprendido con su conocimiento previo y sus comparaciones, también se evidenció su entusiasmo por la aplicación, su interés en continuar y su desarrollo de un espíritu competitivo al cumplir con sus propios retos.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica es una sistematización educativa que comienza por conocer los entornos, analizar problemas o situaciones que puedan surgir, y planificar un proceso de aprendizaje que involucre a todas las partes implicadas. En este caso, el entorno es comunitario y no escolar, abarcando a niños, padres y docentes. Este proceso fue planificado y luego implementado con diversos dispositivos a los que los niños tuvieron acceso en un espacio designado. Se llevaron a cabo las actividades y al final, los niños expresaron satisfacción y mostraron interés en continuar utilizando la aplicación en sus tiempos libres.

Fue gratificante intentar conectar con los niños para que percibieran a la profesora como una amiga, más que como una docente autoritaria y seria. Conocer a niños que apenas se conocían entre sí en el condominio en un corto período de tiempo fue desafiante y generó nervios. Sin embargo, con la ayuda de ellos, la actividad se facilitó y demostraron un fuerte deseo de aprender y continuar practicando desde sus hogares en sus momentos libres.

Dentro de esta implementación se pudo respaldar lo mencionado por Rojas (2022) al referirse a González (2017) respecto a la enseñanza en escuelas primarias y la escasa importancia que se da a la continuidad educativa fuera del aula. En los establecimientos bilingües, esta continuidad puede estar más presente debido a la necesidad de realizar todas las actividades escolares en inglés. Sin embargo, en la mayoría de los demás centros educativos, se observa una mínima exposición al inglés, lo que contrasta con la prevalencia del idioma en comunicaciones, tecnología y dispositivos digitales. Las traducciones a menudo no son literales, lo cual puede distorsionar la información final.

Se identificó como una debilidad el hecho de no estar en un entorno escolar formal y desconocer los temas específicos que los niños estudian en sus respectivos colegios,

afortunadamente, la aplicación Duolingo no se limita a un solo tema ni a vocabulario básico; ofrece información diversa en estructuras, pronunciación, traducción, entre otros aspectos, enriqueciendo así el proceso educativo de manera integral y continua.

Esta experiencia deja la inquietud de seguir trabajando con niños en su entorno comunitario sin depender de instituciones gubernamentales. El espíritu de la docencia reside en todos nosotros; solo hace falta permitir que se exprese. Sin embargo, existe la preocupación por la falta de confianza de los padres debido a la inseguridad actual, lo cual podría obstaculizar la continuidad de los procesos educativos iniciados. A pesar de esto, es posible seguir observando y aprovechando las oportunidades para fomentar el interés por el aprendizaje fuera de la escuela, así como promover el uso adecuado de nuevas tecnologías y dispositivos. Estos recursos pueden ser herramientas valiosas contra la desigualdad social y la inseguridad, contribuyendo al mejoramiento educativo desde la iniciativa individual y asegurando la continuidad del proceso a través del estímulo mutuo entre niños, amigos y compañeros.

El aprendizaje basado en estrategias es fundamental para cualquier docente, y la implementación de aplicaciones como Duolingo se convierte en una herramienta estratégica que no solo mejora la formación en el idioma inglés, seleccionado para este trabajo, sino también en otros idiomas como el latín, el griego y lenguas en peligro de extinción. Además, fomenta el inicio del aprendizaje autónomo en los niños, promoviendo la reflexión y el aprovechamiento del tiempo en actividades que pueden convertirse en metas futuras. Esta aplicación también estimula la creatividad al generar ideas innovadoras que pueden ser integradas en otros trabajos, mediante imágenes, frases incompletas, contenidos variados, fomentando la idea de que el aprendizaje no debe ser aburrido ni obligatorio, sino divertido, dinámico e intuitivo, generando expectativas y promoviendo la generación de nuevas ideas.

Por ejemplo, la interacción directa con la aplicación es continua para los niños y los docentes, ya que el aprendizaje nunca se detiene y estas estrategias desarrollan competencias adicionales que preparan a los estudiantes para enfrentar diversas situaciones durante las actividades planificadas. A pesar de estos beneficios, surgieron dificultades debido a la desconfianza de algunos padres en dejar a sus hijos con alguien que no está afiliado a una institución formal. Aunque ser vecina del condominio proporcionó algo de tranquilidad, sigue siendo preocupante que los padres prioricen el costo de la clase sobre los beneficios que una actividad como esta puede ofrecer.

Por tanto, la pregunta de investigación es crucial; la educación no debería tener precio, ya que empieza en casa y lo que los niños observan determina lo que perciben como normal y correcto. La educación de los padres en el hogar es diferente y posiblemente más significativa que la formación académica, pues valores como la honestidad, la sinceridad y el respeto por los demás, no se enseñan en las escuelas ni pueden transmitirse por los docentes. La independencia y la autonomía son esenciales en la educación y deben considerarse complementos entre sí.

Por lo tanto, trabajos como este, donde la planificación es la base fundamental de la actividad, permiten a los docentes desempeñarse eficazmente y llevar a cabo ese complemento educativo que ayuda a los niños a desarrollar su carácter y su integridad como individuos. Esto subraya la necesidad de espacios extracurriculares para evitar largos períodos sin actividades planificadas, que no solo sean divertidas y dinámicas, sino que no se perciban como clases obligatorias y aburridas. Por todas estas razones, es crucial que la planificación de las prácticas pedagógicas acompañe a los docentes como una herramienta esencial en cada actividad que realicen. Esto les permite ahorrar tiempo, ser más claros, coherentes y confiables, asegurando así el cumplimiento de los objetivos previstos.

Conclusiones

Para dar respuesta a la pregunta de esta propuesta se puede hacer uso de las diferentes tecnologías y estrategias existentes acompañadas de la creatividad y el liderazgo del docente, entre las que se tienen como principales: Implementar el uso estratégico de la aplicación Duolingo para incentivar el aprendizaje del idioma inglés con los niños de ocho a diez años del club de interés en el Condominio Alto Vicuña, de la comuna de Santiago, en la ciudad de Santiago de Chile. Y en otros casos: diseñar una encuesta con preguntas que permitan conocer los conocimientos previos del inglés de los niños de ocho a diez años, presentar la aplicación Duolingo como estrategia que incentive de manera divertida el aprendizaje del idioma inglés, adecuar esta aplicación como estrategia de aprendizaje que le ayude a los niños de ocho a diez años a mejorar su aprendizaje a mediano y largo plazo.

La propuesta fue adecuada y oportuna. La planeación se implementó para la población objetivo en el contexto previsto, satisfaciendo las necesidades educativas que se presentan. Por las políticas gubernamentales, las vacaciones de invierno se adelantaron y muchos padres viajaron con sus hijos a lugares menos fríos, lo que redujo el número de niños. A pesar de esto, como club de aprendizaje, se logró trasladar el lugar de las sesiones al restaurante "La Piojera" en el centro de la ciudad, aprovechando horarios de baja afluencia de público y poco ruido.

Los niños a quienes estaba dirigida la propuesta asistieron junto con otros hijos de vendedores ambulantes, quienes encontraron la idea de mantener ocupados a sus hijos en actividades productivas, muy atractiva. Esto les permitió estar alejados de situaciones de riesgo y los padres tuvieron la oportunidad de compartir el almuerzo con los niños antes de retirarse. Los niños mostraron interés en seguir asistiendo.

Las dificultades que surgieron se resolvieron fácilmente, considerando que la necesidad de educación está presente en todos lados. Este club de aprendizaje del inglés podría funcionar en cualquier lugar, desde un parque hasta un gran salón, siempre y cuando se explique adecuadamente la propuesta a los padres, quienes mostraron su apoyo a pesar de las preocupaciones por la grabación o fotografía de los niños.

Durante las sesiones, también participaron niños que acompañaban a sus padres al restaurante, quienes por curiosidad se unieron a las actividades. Algunos ya tenían experiencia con la aplicación, aunque no de manera constante. Los padres cambiaron su actitud al apoyar las reuniones y permitir el uso educativo y creativo de dispositivos electrónicos, como Apple, iPhone y Android, lo cual despertó la curiosidad de los niños por tecnologías que nunca habían manejado.

El desafío de adaptarse a las diferentes realidades educativas de los niños provenientes de distintos colegios también se aborda de manera efectiva, gracias a la flexibilidad y la variedad de temas que ofrece la aplicación. Esto permite que el aprendizaje sea continuo y adaptado a las necesidades individuales de cada niño, independientemente del currículo escolar que estén siguiendo. Uno de los puntos clave es la utilización de aplicaciones educativas como la Duolingo, que enseña idiomas, fomenta el aprendizaje autónomo y creativo y esto es crucial en un mundo donde el dominio del inglés es cada vez más importante.

Es interesante notar cómo el papel del docente se transforma en este contexto, en lugar de ser solo un transmisor de conocimientos, el docente se convierte en un facilitador y guía que motiva a los niños a aprender de manera autónoma y reflexiva. La cercanía emocional y la creación de un ambiente amigable son también aspectos destacados, ya que ayudan a construir una relación positiva con los estudiantes.

Sin embargo, persisten desafíos, como la desconfianza inicial de algunos padres respecto a actividades educativas fuera del entorno escolar formal. Esta barrera se supera con el tiempo, pero subraya la necesidad de crear más oportunidades y espacios para la educación fuera del aula, donde el aprendizaje sea visto como algo dinámico y valioso.

En resumen, la experiencia descrita ilustra cómo la planificación cuidadosa y la integración de herramientas educativas innovadoras pueden influir en el aprendizaje de los niños, promoviendo habilidades académicas y el desarrollo de competencias sociales y personales esenciales para su futuro.

Referencias Bibliográficas

- Jiang, X. Rollinson, J. et al. (2020). Duolingo INC Terminar A2 en Duolingo es comparable a cuatro semestres universitarios en lectura y escucha. https://duolingo-papers.s3.amazonaws.com/reports/Duolingo_whitepaper_language_read_listen_2020.pdf
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2), 90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Navarro Cuesta, Paula. (2013). YouTube como herramienta didáctica en el aula de inglés. Universidad de Almería.
<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2293/Trabajo.pdf?sequence=1>
- Rodríguez R. José Luis. 2024. Estudio compara la efectividad de Duolingo con la enseñanza tradicional en el aula para el aprendizaje de inglés. Universidad del Norte.
<https://www.uninorte.edu.co/es/web/grupo-prensa/w/estudio-compara-efectividad-de-duolingo-con-ensenanza-tradicional-en-el-aula-para-el-aprendizaje-de-ingles>
- Rodríguez-Fuentes, Rodrigo A. (2023). Una comparación entre la instrucción en el aula y en MALL con Duolingo: aprender inglés en el nivel A2 del MCER. https://duolingo-papers.s3.amazonaws.com/reports/RodriguezFuentes_etal_whitepaper_language_proficiency_Columbia_2023.pdf
- Rojas, Rosalba. López-Cobo, Isabel. Valverde, Beatriz. (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.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/24417>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la implementación

https://drive.google.com/drive/folders/1SMBtJTpGpu_RjvLd316poYiQL_d-Xftn