

República Argelina Democrática y Popular
Ministerio de la Enseñanza Superior y de la Investigación Científica
Universidad Abdou Bekr Belkaid-Tlemcen



Facultad de Letras y Lenguas
Departamento de Francés
Sección de Español



Trabajo de Fin de Máster
En
“Lengua y comunicación”

Tema:

**Influencia de las aplicaciones móviles en el
aprendizaje de lenguas extranjeras.
Caso de estudio el Duolingo estudiantes de la
universidad de Tlemcen**

Elaborado por:

✍ FENDIL Soundous

Bajo la dirección de:

Sr. SAIDI Abderrahim

Miembros del Tribunal:

Sra. SAHARI Hafeda	M.C.A. Presidente	Universidad de Tlemcen
Sr. BENMAMAR Fouad	M.C.B. Vocal	Universidad de Tlemcen
Sr. SAIDI Abderrahim	M.A.A. Director	Universidad de Tlemcen

Curso Universitario 2022/2023

Agradecimientos

Quiero agradecer ALLAH por brindarnos sabiduría, amor y paciencia. Su ayuda ha sido invaluable durante los momentos más difíciles.

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi honorable director el profesor Saidi Abderrahim por su valiosa orientación y apoyo durante este trabajo. Su guía ha sido fundamental para mi éxito.

Un agradecimiento especial a los miembros del tribunal la profesora SAHARI Hafeda y el profesor BENMAMAR Fouad por aceptar evaluar mi trabajo, su presencia es un honor.

Dedicatoria

*Dedico este logro, producto de años de estudio y esfuerzo, a las personas más importantes y queridas en mi vida **Mis Padres**.*

*Quiero expresar mi gratitud a **mi amada madre**, mi fuente constante de inspiración y apoyo incondicional. Gracias por ser mi mayor motivación en cada paso de mi vida.*

*A **mi padre** que me apoyó durante todo el curso universitario con su coraje, sus horas de compañía y con toda la confianza.*

Agradezco de corazón a mis hermanas Ilham, Soulef y Ritedj por estar siempre a mi lado.

A mis amigos Walid y Dounia y Aymen.

A todas personas que nos ha brindado su contribución directa o indirectamente a lo largo de este trabajo.

Índice

Introducción	1
Capítulo I: Integración de la tecnología en el aprendizaje de lenguas extranjeras	4
1.1. Tecnología educativa	5
1.1.1. Influencia de la tecnología educativa en el aprendizaje de idiomas	7
1.2. Aprendizaje móvil: (Móvil learning)	8
1.2.1. Características del aprendizaje móvil	9
1.3. Aplicaciones educativas	9
1.3.1. Aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas extranjeras	10
1.3.1.1. Ventajas de aplicaciones de aprendizaje de idiomas	11
1.3.1.2. Inconvenientes de aplicaciones de aprendizaje de idiomas	12
Capítulo II: Estrategias de aprendizaje de lengua extranjera	13
2.1. Estrategias directas	14
2.1.1. Estrategia de memoria	14
2.1.2. Estrategias cognitivas	14
2.1.3. Estrategias compensatorias	15
2.2. Estrategias indirectas	15
2.2.1. Estrategias metacognitivas	15
2.2.2. Estrategias afectivas	15
2.3. Gamificación como un método moderno de enseñanza aprendizaje de lengua extranjera	16
2.4. Importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras	17
2.5. Termino Duolingo	19
2.5.1. Método de Duolingo	19
2.5.2. Aprende al hacer	20
2.5.3. Aprende de forma personalizada	20

2.5.4. Enfocarse en lo importante _____	20
2.5.5. Mantener la motivación con Duolingo _____	20
2.5.6. Aprender y disfrutar _____	21
2.6. Características y los beneficios de Duolingo _____	21
2.7. Habilidades lingüísticas _____	22
2.7.1. La comprensión lectora _____	22
2.7.2. Comprensión auditiva _____	23
2.7.3. Comprensión escrita _____	23
2.7.4. Expresión oral. _____	24
Capítulo III: Metodología y Análisis de los datos _____	26
3.1 Metodología de investigación _____	27
3.2 Tipo de investigación _____	27
3.3 Cuestionario _____	27
3.4 Muestra _____	27
3.5 Terreno _____	28
Conclusión _____	40
Bibliografía	
Anexos	

Abreviaturas

Apps: Aplicaciones

Application: aplicación

(CEFR): Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Dúo, el búho: El logo de Duolingo y el personaje famoso de la aplicación.

(DI): Dispositivos de información.

E. Learnig: E-learning, o aprendizaje electrónico.

EL FLIPP LEARNING: Aprendizaje invertido.

(IOS, Android): Sistemas operativos móviles.

(IA): inteligencia artificial.

(LM): Lengua materna

Móvil learning: Aprendizaje móvil.

(MALL): Mobile-Assisted Language Learning en español significa Aprendizaje de idiomas asistido por dispositivos móviles.

Software: Conjunto de programas en computadores.

(TE): Tecnología educativa.

(TIC): Tecnología de información y comunicación.

TOEFL (Test of English as a Foreign Language) e (IELTS) (International English Language Testing System) son dos de los exámenes de inglés más reconocidos a nivel internacional.

Introducción

Vivimos en la era de la globalización y el desarrollo tecnológico involucrado en el campo científico y práctico. En los tiempos recientes la tecnología produce cambios notables en la vida del ser humano. Hasta Los dispositivos móviles son uno de los medios que se influyen con este desarrollo y cada día vemos más opciones y avances, nuevas generaciones de teléfonos gracias al desarrollo tecnológico. El uso de celulares inteligentes en nuestras vidas ha provocado cambios en la forma de relacionarnos, en los modos de acceder la información, en la educación y cambios en las estrategias de aprendizaje. Existe varios elementos multimedia de aprendizaje depende de los metas educativos y las necesidades del estudiante como videos educativos, Podcasts, diccionarios en línea, redes sociales, tutores en línea, aplicaciones de aprendizaje y juegos educativos.

Las aplicaciones educativas son un enfoque renovado y populoso del aprendizaje de idiomas en que favorecen las estrategias del estudio independiente y autorregulado a los estudiantes. Son una excelente manera por el acceso a la educación en la que presentan oportunidades para el aprendizaje de lenguas extranjeras y escoger sus métodos de estudio. Se permite desarrollar el pensamiento cultural y el acceso de conocimientos. Estas aplicaciones presentan desafíos para adquirir un mayor vocabulario, mejora la pronunciación, la comprensión de la lengua, la lectura, la escritura, entre otros. La utilización autónoma de estas aplicaciones puede tener limitaciones y fortalezas.

El interés por aprender idiomas en el mundo ha elevado por medio de estas técnicas que simplifican en el proceso de enseñanza aprendizaje y por lo tanto permiten una asimilación de saberes y abren una ventana hacia un pensamiento diferente.

A partir de ahí, nuestra problemática está basada en la pregunta siguiente:

¿cómo influyen las aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas extranjeras como Duolingo en el desarrollo de habilidades lingüísticas del estudiante?

Para llevar a cabo nuestro trabajo de investigación, hemos planteado estas preguntas:

- ¿Cuál es el impacto de las aplicaciones como Duolingo en la adquisición de lengua extranjera?

- ¿El aprendizaje autónomo con esta aplicación permite el desarrollo de habilidades lingüísticas?
- ¿Cuáles son las ventajas y características que tiene esta aplicación móvil?
- ¿Cuál es el papel de las aplicaciones móviles en el aprendizaje?

La aplicación móvil de aprendizaje como el Duolingo podría considerarse como aplicación útil del aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por otro lado, el uso de esta aplicación desarrollarse las habilidades lingüísticas del estudiante.

Duolingo ayuda el estudiante en su aprendizaje independiente y autorregulado, ya que puede proporcionar a los estudiantes un mayor control sobre su proceso de aprendizaje.

Esta plataforma atrae y motiva el estudiante para usarla siempre.

Nuestra investigación tiene como objetivo general analizar la influencia de las nuevas tecnologías móviles caso de Duolingo en la adquisición de lenguas extranjeras. De este objetivo general, se derivan otros objetivos específicos que son:

- Identificar usos, finalidades de nuevas aplicaciones móviles para aprender de lenguas extranjeras.
- Aclarar el rol de la aplicación Duolingo en la vida del estudiante.
- Identificar las ventajas y desventajas de estas aplicaciones en el aprendizaje autónomo de lenguas.
- Proponer estrategias de mejora y buenas prácticas para el uso de aplicaciones tecnológicas móviles enfocadas en la adquisición de lenguas extranjeras.

Hemos escogido este tema por numerosas causas primero por su importancia y eficacia en el sector educativo y de la actualidad. Por otro lado, el tema es de interés personal para mí porque tiene una fuerte conexión con mi campo de estudio, también por la pasión de la tecnología de la información e comunicación y las aplicaciones de aprendizaje de idiomas.

Nuestro trabajo consta de tres capítulos: el primero se dedica al marco teórico de nuestra investigación, mientras que el segundo se enfoca en el marco práctico.

El primer capítulo titulado “La integración de la tecnología en el aprendizaje de lenguas extranjeras” este capítulo se basa en la parte teórica, proporcionando primero una mirada general sobre la tecnología educativa y su influencia en el aprendizaje de lenguas. Por otro lado, explicaremos importantes términos de nuestra investigación como aprendizaje móvil, aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas, sus ventajas y desventajas, las mejores apps de aprendizaje de lenguas extranjeras.

En el segundo capítulo titulado las estrategias de aprendizaje de lengua extranjera ofreciendo una definición sobre estrategias directas e indirectas, la importancia de aprendizaje de lenguas extranjeras, Duolingo, gamificación, Habilidades lingüísticas.

En el tercer capítulo cuyo título “Metodología y Análisis”, en este capítulo, presentaremos la metodología de investigación que hemos empleado. Comenzaremos describiendo el enfoque de investigación utilizado, abordaremos la selección de la muestra y el entorno que son los objetivos de nuestro estudio. También mencionaremos el instrumento utilizado. Hemos utilizado en nuestra investigación científica un método formal que se llama el APA.

Finalmente, mencionaremos el análisis e interpretación de los datos recolectados y una conclusión general y citaremos una lista de referencias bibliográficas que han sido consultados para llevar a cabo este estudio.

Capítulo I

Integración de la tecnología en el aprendizaje de lenguas extranjeras

En nuestra era digital, la tecnología tiene un gran impacto en la forma en que vivimos, trabajamos y aprendemos. La tecnología educativa se centra en cómo se puede utilizarla para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde el surgimiento de las plataformas en línea hasta los dispositivos móviles y el software educativo, la tecnología está transformando la educación y brindando nuevas oportunidades para la personalización y el aprendizaje a distancia.

1.1. Tecnología educativa

Según (JANUSZEWSKI y MOLENDAS, 2013. P 01)

“La tecnología educativa es la aplicación sistemática de la teoría de aprendizaje y la comunicación humana para el diseño, desarrollar, implementación y evaluación de los recursos para el aprendizaje y la enseñanza”

Según el autor, la tecnología educativa busca mejorar la educación mediante el uso estratégico y basado en la teoría de recursos tecnológicos.

La tecnología educativa permite a los educadores planificar y dirigir el aprendizaje de manera más valiosa mediante el uso de herramientas como teléfonos inteligentes, computadoras y televisores. Los métodos desarrollados se han utilizado durante décadas para mejorar la presentación y comprensión del contenido educativo.

En el pasado, la tecnología educativa se veía de dos formas diferentes; por un lado, ha sido considerada como un conjunto de herramientas y recursos utilizados en el proceso de aprendizaje, especialmente los relacionados con los medios audiovisuales. Por otra parte, se entiende como un campo de estudio que se encarga de la planificación y el control científico del proceso de aprendizaje. Según Áreá Moreira (2009), el desarrollo de la tecnología educativa (TE) hasta la década de 1980 se divide en tres fases: la primera fase donde la TE fue considerada como “ayudas de aprendizaje “ y se buscaba introducir nuevas herramientas y máquinas de aprendizaje; la segunda fase , se considera como “ ayudas al aprendizaje “ y trata de optimizar el aprendizaje que se produce en el aula a través de métodos muy efectivos; y la tercera fase se refiere a la TE como “ enfoque sistemático de la educación “. El mismo autor afirma que hoy en día, la TE tiene una base interdisciplinaria que combina diferentes disciplinas como la teoría curricular, la sociología, y la educación, pero todo se centra en el estudio de las interrelaciones entre la tecnología, la cultura y la educación.

Es difícil encontrar el origen de la tecnología educativa, pues muchos autores la definen como el uso de medios de información y comunicación en el proceso de aprendizaje (cabero ,2007;14-17); la primera referencia es conceptualizar la tecnología educativa como el estudio del conocimiento sobre medios y mensaje naturales o artificiales, entendidos como todos los elementos que permiten la transmisión de un mensaje entre un emisor y un receptor. Entre los elementos de la naturaleza tenemos el sonido, el tacto, los símbolos físicos, etc. Lo artificial es ante todo una extensión de la naturaleza (radio, televisión, señales) hasta llegar a la simulación mecánica de computadoras procesadoras de información (Escamilla, 2000:15).

La tecnología educativa se entiende como un enfoque científico basado en la teoría de sistemas que proporciona a los educadores las herramientas y técnicas orientadas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, obtener los objetivos educativos y buscar la eficacia y el sentido en el aprendizaje.

Una de las definiciones clásicas de esta disciplina la propuesta por la Unesco (1984) como “.....*el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación (pp.43-44)*”.

Es decir, la TE es la forma en que se utilizan la tecnología y los recursos humanos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Incluye la planificación, realización y evaluación de procesos educativos con el objetivo de lograr una educación más eficiente.

Por Serrano Sánchez et al. (2016) definieron la tecnología educativa como una disciplina responsable del estudio de medios, materiales, portales y plataformas tecnológicas para el proceso de aprendizaje; recursos en su campo con fines de educación que se desarrollaron originalmente para satisfacer las necesidades e intereses de los usuarios. Estos autores continúan explorando el uso de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje (tanto en entornos formales como informales) y el impacto de la tecnología en todo el sector educativo a través del uso de la tecnología educativa. Argumentan que se trata del enfoque de sistemas sociales, siempre analizando los procesos mediadores desde una perspectiva total y unificadora.

La tecnología educativa puede ser plataformas educativas de idiomas, proyectores de visión fija, televisión, radio, cine, es decir se ha identificado con una gama de medios físicos, equipos materiales que se pueden ser utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza. La mayoría de estas herramientas fueron creadas y desarrolladas con finalidades distintas a los educativos.

1.1.1. Influencia de la tecnología educativa en el aprendizaje de idiomas

La tecnología y la enseñanza y aprendizaje de idiomas han estado muy relacionados y han tenido un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Casi todo tipo de enseñanza de lenguas ha tenido tecnologías para apoyarla. Se destaca la importancia de la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza como un factor clave en el desarrollo del aprendizaje de lengua después de la segunda Guerra Mundial (Warschauer y Meskill2000). En la década de los 50 y 60 aparecieron en el ámbito de la educación de idiomas nuevas tecnologías, entre las que se incluyen la grabadora, el laboratorio de idiomas, a radio y la televisión, así como la enseñanza asistida por ordenador, tal y como señala Stern en 1983. En el mundo actual, donde la tecnología esta presente en todos los ámbitos de la vida, la enseñanza y el aprendizaje de lenguas están experimentando una renovación gracias a la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas, como las tecnologías móviles. En la actualidad, la tecnología está presente en todas partes de nuestra vida y esto también incluye el aprendizaje de lenguas. Se están cambiando nuevos dispositivos tecnológicos como los teléfonos móviles con ideas antiguas como los laboratorios de idiomas y nuevas formas de enseñanza como “EL FLIPP LEARNING” (Doman y Webb, 2017). La esperanza en la tecnología es muy alta y lo que puede dar lugar a una actitud optimista en cuanto a las soluciones tecnológicas en la didáctica de las lenguas, un fenómeno que ya se ha visto en el pasado (MORSOV ,2013).

Actualmente, la tecnología educativa tiene ideas que coinciden con las aspiraciones históricas de enseñanza de idiomas, lo que crea una gran expectativa de mejora en el aprendizaje a través de los avances tecnológicos. En particular, el aprendizaje ubicuo ofrece una forma de generar experiencias comunicativas valiosas y de inmersión a través de la tecnología, así como nuevas posibilidades de aprendizaje autónomo y recreativo. La tecnología parece prometer que será posible comunicarnos efectivamente en cualquier lugar y momento, y cada interacción comunicativa puede ser una oportunidad de aprendizaje.

Además , la necesidad y el deseo de interactuar con hablantes nativos de la lengua meta ha llevado a los profesionales del área a buscar en el aprendizaje colaborativo en línea o en el aprendizaje asistido por dispositivos móviles (MALL) nuevas oportunidades de interacción .En este sentido , el teléfono móvil (smartphone) es considerado como el dispositivo tecnológico-educativo en relación al aprendizaje de idiomas , ya que se espera que ofrezca nuevas posibilidades para mejorar el aprendizaje de idiomas .

1.2. Aprendizaje móvil: (Móvil learning)

Cuando pensamos en dispositivos móviles, lo primero que nos viene a la mente es el teléfono móvil, pero en el mercado actual existen diversas opciones como tabletas portátiles, laptop, los iPod, etc. Todos estos dispositivos brindan acceso a internet en cualquier lugar y se desarrolla diariamente. La UNESCO confirma que en los últimos tiempos los avances tecnológicos de los dispositivos móviles han llegado a todo lugar, incluyendo sitios que no hay mucho acceso a la educación. Esto ha creado nuevas oportunidades para aprender y enseñar. Por causa de La pandemia de Covid-19 en 2020 y 2021 las instituciones educativas han tenido que cambiar el sistema de enseñanza en línea para continuar con los estudios. Esto ha hecho que el uso de dispositivos móviles y plataformas virtuales aumente, ya que los estudiantes y profesores no podían estar en las aulas tradicionales.

El aprendizaje móvil es una forma de E-learning que utiliza dispositivos computacionales móviles para acceder a recursos de aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento, con características como búsqueda avanzada, alta interacción y una evaluación continua basada en el desempeño. Estos dispositivos también son conocidos como dispositivos inteligentes o dispositivos de información (DI) y permiten un aprendizaje verdaderamente independiente de la ubicación en espacio y tiempo (Quinn 2000). Se puede describir el móvil learning como una combinación de computación móvil y aprendizaje electrónico, lo que permite una experiencia de aprendizaje en cualquier lugar. Esto incluye el uso de dispositivos móviles, para tener acceso a los recursos del curso en cualquier momento. Los usuarios pueden consultar material de aprendizaje, realizar actividades, buscar información actualizar y tomar pruebas. También es posible descargar el material y trabajar con él fuera de línea, antes de reconectarse y enviar los resultados y recibir retroalimentación En definitiva se trata de utilizar tecnologías móviles para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje (Harris2001).

Es una forma de educación y un enfoque pedagógico que facilita la creación de conocimiento, resolver problemas y desarrollar habilidades de manera independiente y en cualquier lugar a través de los dispositivos móviles inteligentes (Brazuelo.F y Gallego.D, 2011)

Sin embargo, la definición más sencilla de Fumero Reverón 2010: *“El aprendizaje móvil es una escuela en tu bolsa”*. El M-learning utiliza el teléfono para aprender sin usar lenguaje complicado o metáforas. Cada día hay más aplicaciones para ayudar a los niños para aprender a

hablar otras lenguas tal como Duolingo, Babbel ...) plataformas para ayudar a los niños a aprender o relacionadas con temas muchos más difíciles.

1.2.1. Características del aprendizaje móvil

Las habilidades de aprendizaje móvil le permiten identificar cómo puede ayudar a desarrollar y mejorar las oportunidades educativas. Estas dos características principales dan especificidad a esta forma de aprendizaje.

En primer lugar, el aprendizaje móvil es principalmente portátil, ya que requiere el uso de tecnología móvil sola o en conjunto con cualquier otra forma de tecnología de la información y la comunicación (UNESCO). En realidad, gracias a la convivencia de los dispositivos móviles, se pueden realizar diversas tareas en los dispositivos móviles, especialmente aquellas que tienen relación con la comunicación y el aprendizaje. En segundo lugar, la portabilidad como característica del aprendizaje móvil está vinculado a otro elemento clave: la ubicuidad. De esta manera, el uso de dispositivos portátiles muestra que el concepto de aprendizaje ubico es un proceso abierto que se puede tener lugar en cualquier lugar. La capacidad de estas características se basa en la perspectiva de que los modelos educativos tradicionales se actualicen para satisfacer las nuevas demandas de un mundo globalizado. El aprendizaje móvil ofrece muchas ventajas, que son argumentos válidos para impulsar la toma de decisiones transformadoras en esta dirección dentro de la política educativa de TIC. El desarrollo de procesos de aprendizaje individualizados, la ampliación de la experiencia educativa fuera del aula, la construcción de diferentes sociedades educativas, la probabilidad de aprendizaje constante, la optimización de redes de cooperación y modelos transversales de construcción de la comprensión, la utilización de procesos de aprendizaje más efectivas. En aula de hoy, el acceso a materiales de aprendizaje de calidad son algunos de los recursos donde el aprendizaje móvil puede contribuir al desarrollo de nuevos modelos educativos. Además, el aprendizaje móvil mejora el desarrollo de procesos y expansión de la comprensión.

1.3. Aplicaciones educativas

El avance tecnológico ha generado nuevos recursos y herramientas didácticas en formato digital, que pueden ser utilizados por los profesionales de la enseñanza en el proceso de aprendizaje. Entre estas herramientas se incluyen los juegos didácticos, el entorno aumentado, ciencia robótica y la inteligencia artificial. Dentro de los recursos y materiales digitales para el aprendizaje, se pueden identificar las aplicaciones o apps. Aunque existen muchas aplicaciones

con diferentes objetivos, como el entretenimiento, la comunicación, la salud, la información y las compras, también existen aplicaciones clasificadas como "educativas".

En relación a esto, es fundamental mencionar lo que (Bautista, Martínez e Híracheta) han indicado sobre lo que se entiende por material educativo, el cual lo definen como aquello que facilita el labor de enseñar, aprender y diseñar. Por tanto, para considerar las aplicaciones educativas como material didáctico eficaz, es necesario permitir el diseño, trabajo y aprendizaje de distintos temas (contenidos, procedimientos, actitudes, competencias, etc.) y cumplir con ciertos criterios que los hagan buenos recursos para el proceso de enseñanza -aprendizaje . Algunos de estos criterios son mencionados por diferentes autores, como (Crescenzi -Lanna y Grané Oró 2016) , quienes indican que los contenidos de las aplicaciones educativas y los juegos deben estar estrechamente conectados con las habilidades e intereses de los usuarios. Además, consideran aspectos como el diseño visual, la adaptabilidad, el diseño de interacción y la estructura y navegación. Otros autores tienen en cuenta aspectos como la facilidad de uso de interfaz o el nivel cognitivo (Diez, Santiago, navaridas2012).

La frase "aplicación educativa " proviene del inglés "Application "y se refiere a cualquier programa, recurso tecnológico creado para su uso en dispositivos electrónicos y que se utiliza como una herramienta de apoyo en el ámbito educativo. Con el paso de los años, la educación ha evolucionado junto con la sociedad y los canales de comunicación, integrado cambios en los recursos educativos. La comunidad educativa ha tenido que adaptarse a nuevas formas de enseñanza que utilicen las nuevas tecnologías y mejoren el rendimiento de los estudiantes. Las aplicaciones móviles educativas no solo brindan ayuda a la enseñanza presencial, sino también a la educación a distancia, la educación en virtual y el aprendizaje electrónico. Las tecnologías de la información y la comunicación y las aplicaciones móviles educativas se han creado como resultado del desarrollo tecnológico en la sociedad de la información. Entre las aplicaciones educativas tenemos:

1.3.1. Aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas extranjeras

Las aplicaciones de enseñanza de idiomas para dispositivos móviles son recursos tecnológicos creados con el propósito de facilitar el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera de manera efectiva y práctica para los usuarios. Estas aplicaciones están ganando terreno en la educación, ya que son una forma accesible y económica de mejorar las habilidades lingüísticas, incluyendo la audición, escritura, lectura y comprensión auditiva. La posibilidad de crear y

capturar su propio contenido, acceder a recursos educativos, comunicarse con sus compañeros y tutores ,y utilizar dispositivos digitales para procesar estímulos de aprendizaje , hacen que el aprendizaje de nueva lengua sea atractivo e innovador para los estudiantes .El uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje de idiomas extranjeros también está aumentada en contextos escolares , brindando ventajas como formación personalizada , autonomía , acceso ilimitado a la información y flexibilidad en el acceso . Algunas aplicaciones incluso utilizan juegos para apoyar el aprendizaje y mejorar las competencias lingüísticas necesarias para dominar una nueva lengua (Bustillo et al.2017).

Una simple búsqueda por ejemplo “aprender español o inglés “en una tienda de aplicaciones puede ofrecer cientos de opciones, tanto gratuitos como de pago. Algunas aplicaciones se enfocan en una habilidad lingüística en específica, mientras que otras presentan una mezcla de varias habilidades. Además, existen aplicaciones elaboradas para grupos específicos de estudiantes, como escolares, estudiantes de secundaria y adultos. Aunque las aplicaciones de pago ofrecen características más completas, las gratuitas también pueden ser útiles para el aprendizaje si se seleccionan teniendo en cuenta normas que favorezcan el aprendizaje significativo, como la facilidad de uso, la interactividad, el valor cultural, la relevancia para las necesidades de los estudiantes, la posibilidad de compartir y colaborar, la retroalimentación y el desarrollo de habilidades de pensamiento.

1.3.1.1. Ventajas de aplicaciones de aprendizaje de idiomas

Son muchas las ventajas que hacen que las aplicaciones de aprendizaje de idiomas sean muy populares entre los estudiantes y los interesados por los idiomas. Algunas de los beneficios discutidos por (Judith bustillo y Claribel Rivera, 2017) incluyen:

Las aplicaciones móviles para el aprendizaje de idiomas ofrecen múltiples ventajas. En primer lugar, el acceso a la aplicación en cualquier momento y lugar brinda al estudiante una mayor flexibilidad. Además, estas aplicaciones pueden adaptarse al progreso individual de cada estudiante, personalizando el aprendizaje y mejorando la eficacia del proceso. Las aplicaciones también cuentan con elementos interactivos, juegos y otras actividades atractivas, lo que puede motivar al estudiante a seguir practicando. La práctica constante y frecuente del idioma a través de la aplicación puede mejorar la competencia lingüística. Además, las aplicaciones móviles pueden integrar diversas habilidades lingüísticas, como escuchar, hablar, leer y escribir en un solo lugar. Finalmente, estas aplicaciones suelen proporcionar una retroalimentación inmediata y

seguimiento del progreso del estudiante, lo que puede ayudar a identificar fortalezas y áreas de mejora.

1.3.1.2. Inconvenientes de aplicaciones de aprendizaje de idiomas

Según (Justine Martin y María Isabel Jiménez, 2020 p31), la utilización de las aplicaciones móviles para aprender idiomas puede presentar algunas desventajas que deben ser consideradas. Entre ellas se encuentran:

- Pérdida de tiempo inicial hasta que el usuario se habitúa al manejo de la herramienta elegida.
- Problemas técnicos que pueden impedir un aprendizaje fluido
- Distracciones y dispersión debido a la publicidad que acompaña a las opciones gratuitas .
- Necesidad de desembolsar dinero para acceder de opciones más avanzadas o para estudiar en niveles más altos.
- Deficiencias en los sistemas de evaluación de algunas herramientas que no consideran respuestas correctas si no se ajustan a las predefinidas o tienen errores de ortografía.
- Metodología centrada únicamente en la didáctica de una lengua no materna, relegando la literatura y la cultura propias de los entornos donde se habla esa lengua materna.

Capítulo II

Estrategias de aprendizaje de lengua extranjera

La educación integral incluye el desarrollo de la autonomía, proceso que implica el uso de estrategias de aprendizaje adecuadas para activar los procesos intelectuales básicos y superiores que contribuyen al aprendizaje de lenguas extranjeras. Las escuelas de idioma creen que el aprendizaje de una lengua extranjera se lleva a cabo a través de la interacción, la participación activa, el conocimiento previo, el desarrollo de habilidades cognitivas, la integración de nuevos conocimientos y la motivación para aprender. Todos estos aspectos deben tenerse en cuenta al implementar una estrategia de aprendizaje (Gonzalez, Pulido & Diaz, 2005). Bernards define las estrategias de aprendizaje como acciones planificadas que se toman para lograr metas específicas (Diaz y Quiroz, 1998:99). Por otro lado, la estrategia de aprendizaje de Pozo Y Postigo es una cadena integral de acciones y actividades elegidas para facilitar la adquisición, retención y uso de conocimientos o experiencia. Estas estrategias también incluyen la planificación relacionada con la metacognición y el uso selectivo de los recursos mentales en interacción con otros procesos cognitivos (Citado en Diaz y Quiroz, 1998:100). Oxford divide las estrategias de aprendizaje de lenguas extranjeras en directas e indirectas. Se explican en detalle según la universidad de Oxford.

2.1. Estrategias directas

Es el uso del lenguaje adquirido a través de procesos mnemotécnicos, cognitivos y compensatorios.

2.1.1. Estrategia de memoria

Estas estrategias son más especializadas en recordar o evocar lo aprendido. También conocidas como recuerdos, son acciones mentales que se enfocan en formas asociaciones, especialmente visuales o auditivas, que ayudan a recordar información aprendida a través de acciones como: asociación, inferir relaciones, memorizar, rimar y crear imágenes claras en tu cabeza. imagina imita, combina imágenes con sonidos, crea listas de palabras, busca definiciones de nuevas palabras y revisa y actualiza lo que has aprendido.

2.1.2. Estrategias cognitivas

Básicamente, son simple acciones mentales de reflexionar sobre el aprendizaje, analizar y resumir lo aprendido. Gracias a estas estrategias se transforma lo aprendido, se practica o prueban nuevos conocimientos, se realizan razonamientos deductivos, se interpreta expresiones, se realizan análisis comparativos entre idiomas, y se realizan traducciones y transferencias y se brinda la

capacidad de crear estructuras. Estas estrategias incluyen: comprender y repasar lo aprendido y aplicarlo a la práctica en diferentes contextos, identificar detalles, desarrollar una idea general de que leer en otros idiomas, resumirlo, hacer referencia a diferentes fuentes, reconociendo semejanzas y diferencias.

2.1.3. Estrategias compensatorias

Capacitan a los estudiantes para que aprovechen al máximo lo aprendido, a pesar las limitaciones que pueden tener en su conocimiento de una lengua extranjera y las lenguas en su aprendizaje. Las estrategias compensatorias incluyen el uso de acciones como asumir / adivinar al significado de lo que se comunica en un idioma extranjero mediante el uso de signos o claves, predecir el contenido y el significado del contexto de lo que se está discutiendo, pedir ayuda, usar imitaciones y gestos y buscando otras formas de expresar ideas y usando sinónimos

2.2. Estrategias indirectas

Se enfoca en consolidar nuevos aprendizajes a través procesos metacognitivos, afectivos y sociales.

2.2.1. Estrategias metacognitivas

Estas estrategias permiten que el estudiante dirija su aprendizaje y las acciones que realiza para lograrlo. Acciones como las siguientes lo ayudan a coordinar o monitorear su aprendizaje por su cuenta: evaluar su progreso, aprender de sus errores, asumir la responsabilidad de sus errores, establecer metas para lo que ha hecho, planificar actividades de aprendizaje con objetivos claros, reunir los materiales necesarios, organice el tiempo de estudio y trate de concentrarse.

2.2.2. Estrategias afectivas

Estas estrategias ayudan a los estudiantes a identificar y manejar de manera afectiva sus propias emociones, impulsos, intereses y sentimientos. Para lograrlo, las siguientes acciones tienen como objetivo: la relajación, la identificación de medios, el uso de un diario, animarse a sí mismo y arriesgarse en el aprendizaje para salir de las rutinas familiares.

2.2.3. Estrategias sociales

Estas estrategias permiten ver el papel de la interacción con los demás en el proceso de aprendizaje. Se incluyen métodos como pedir cooperación, permitir que otros evalúen y califiquen su desempeño, hacer compartir información, identificar a las personas con las que se aprende mejor y presentar atención cómo se siente.

2.3. Gamificación como un método moderno de enseñanza aprendizaje de lengua extranjera

La gamificación es una metodología de enseñanza que utiliza juegos para transmitir conocimientos e influir en los comportamientos de los participantes. Según Ramírez 2014, gamificar implica aplicar estrategias de juegos en contextos distintos a los juegos con el fin de que las personas adopten determinados comportamientos. Para Martín y Hierro (2013), la gamificación es una técnica, un método y una estrategia que permite captar la atención de los usuarios y fomentar un cambio de comportamiento o la transmisión de un mensaje o contenido. Kapp (2012) afirma que la gamificación utiliza características mecánicas y estéticas de los juegos para motivar a los estudiantes a aprender y resolver problemas. Wood y Reiners (2015) sostienen que la gamificación no consiste en convertir actividades rutinarias en juegos, sino en rediseñar procesos de trabajo con mecanismos de juego para ofrecer una experiencia atractiva y divertida. En este sentido, la gamificación no significa implementar juegos sin un propósito en el aula, sino utilizar juegos con el fin de lograr un objetivo en el aprendizaje y mejorar la motivación y el disfrute del proceso de enseñanza para los estudiantes.

Gonzales (2017) destaca que la gamificación tiene puntos fuertes relacionados con la motivación adicional que genera en los estudiantes y su mejora en el rendimiento académico. Sin embargo, también señala que esta metodología puede tener algunos puntos débiles que deben tenerse en cuenta implementarla, y que no debería utilizarse como técnica exclusiva para el aprendizaje ya que los estudiantes podrían perder interés y motivación. Por lo tanto, es necesario combinarla con otras metodologías que ayuden a completar el aprendizaje y el desarrollo de otras habilidades.

Ramírez et al, (2003) proponen que las técnicas del diseño de la gamificación pueden ser enormemente atractivas para los jugadores cuando se utilizan correctamente. En este sentido, hay un creciente interés de la comunidad científica en la aplicación de la gamificación en diversas áreas del conocimiento, y muchas de las experiencias existentes pueden ser exportadas al ámbito de la docencia (Cortizo, 2011, p.6).

La gamificación ofrece múltiples ventajas en el ámbito de la educación virtual, especialmente en la enseñanza de idiomas, las cuales son importantes de estudiar. En primer lugar, al incorporar la gamificación en el proceso de aprendizaje, éste se torna más ameno e interactivo para cualquier público, tema o nivel educativo. De esta forma se crea un contexto de aprendizaje

emocionante, educativo y entretenido, sin necesidad de perder la formalidad y el cumplimiento de reglas y normas en el aula virtual. A su vez, la gamificación introduce la psicología del compromiso humano, ya que las recompensas pueden resultar altamente motivadoras para el estudiante. Además, mediante el uso de juegos de roles elementos competitivos, se roles involucrar al estudiante de forma colectiva en una dimensión nunca antes experimentada.

En segundo lugar, la gamificación fomenta la adhesión hacia el aprendizaje, ya que de forma natural tiene un impacto positivo en la retención de conocimientos. Esto se debe a que el hecho académico se vuelve significativo para el estudiante, ya que cuando el cerebro desea más recompensas, libera dopamina en el cuerpo. De esta forma acertar en una actividad genera una sensación de bienestar, por lo que aprender algo nuevo y recibir una recompensa se convierte en una experiencia gratificante. El aumento de los niveles de dopamina ayuda a retener la información adquirida previamente, por lo que la gamificación se convierte en una herramienta efectiva para fomentar la retención de conocimientos.

En tercer lugar, la gamificación proporciona a los estudiantes la posibilidad de visualizar la aplicación de lo que están aprendiendo en contextos reales y significativos para ellos. Esto estimula su interés y les permite consolidar habilidades que podrán aplicar más tarde en situaciones reales de forma práctica y efectiva. A través de la experiencia de juegos los estudiantes experimentan cómo sus decisiones pueden afectar sus logros en la vida real.

En cuarto lugar, la gamificación cambia la forma en que el profesor y el alumno ven la retroalimentación en tiempo real. En otras palabras, se pueden aplicar nuevas formas de evaluación que permiten una mejor comprensión de los objetivos de manera significativa, medible y en tiempo real, y obtener comentarios de alta calidad a medida que se logran esos objetivos. Por último, la gamificación mejora la experiencia de aprendizaje en idiomas extranjeros al despertar un compromiso por parte del estudiante hacia el contenido que está aprendiendo. Al utilizar esta herramienta basada en el E. Learnig , se brinda de oportunidad para que los estudiantes involucren con los temas revisados en un entorno de aprendizaje flexivo y efectivo . Como resultado, si los estudiantes se interesen en el aprendizaje más probable que retengan la información.

2.4. Importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras

Ser capaz de hablar varios idiomas, aportan muchos beneficios a tu vida personal y profesional, así como a la sociedad en general. Además de poder comunicarse de forma eficaz y transcultural con personas de diferentes orígenes, el multilingüismo puede mejorar la

alfabetización, la creatividad y la inteligencia emocional, e incluso ayudar a prevenir la enfermedad de Alzheimer. Según Bialistok y Hakuta (1994), la capacidad de hablar más de un idioma no es solo la suma de cada idioma, sino que también aumenta la sensibilidad a factores lingüísticos, sociales cognitivos y comunicativos que pueden pasarse por alto.

El bilingüismo, el plurilingüismo y el aprendizaje de lenguas tienen ventajas individuales y sociales. Por lo tanto, aprender, hablar varios idiomas puede proporcionar múltiples beneficios para el individuo y la sociedad.

Por un lado, el bilingüismo, el plurilingüismo y el aprendizaje de lenguas extranjeras tienen ventajas individuales y sociales, cuya amplitud el grado de influencia en cada persona varía. Además, en un mundo globalizado, hablar varios idiomas se considera una ventaja, y el término ventaja bilingüe se usa para referirse a una serie de beneficios cognitivos que disfrutaban los estudiantes multilingües. Según un informe sobre los beneficios de aprender un segundo idioma (NEA, 2012), aprender un segundo idioma promueve el pensamiento abstracto, creativo y de orden superior. De acuerdo a Grosjean (2010) los bilingües utilizan su idioma para diferentes propósitos, en diversas industrias y con distintas personas y con conocer y utilizar otros idiomas se asocia con beneficios personales como la capacidad de disfrutar la literatura y las películas en el idioma original, así como de viajar y comunicarse con hablantes no nativos.

Por otro lado los beneficios personales de hablar varios idiomas incluyen beneficios cognitivos, creatividad, pensamiento divergente, resolución de problemas y habilidades sociales, mientras que los beneficios laborales incluyen mayores perspectivas laborales y mayores ingresos. Al utilizar un lenguaje común, es más probable llegar a acuerdos y consensos tanto en asuntos personales como profesionales. De hecho, ser capaz de reflejar el lenguaje corporal de alguien aumenta las posibilidades de éxito en la negociación y resolución de problemas, y el uso de un lenguaje común aumenta la posibilidad de encontrar soluciones comunes.

Por último, los beneficios cognitivos incluyen una mejor comprensión del lenguaje, incluida la comprensión del lenguaje, la multitarea, las habilidades para tomar perspectiva, las estrategias cognitivas analíticas y el control cognitivo. La investigación también muestra que aprender un nuevo idioma puede mejorar las habilidades para tomar decisiones financieras, la creatividad, el pensamiento divergente y retrasar la aparición de Alzheimer o la demencia. Además, el conocimiento de otros idiomas proporciona conocimiento sobre culturas lo cual es esencial para apreciarlas y comprenderlas, y es importante para la conciencia global y la

competencia intercultural, que son considerados sellos distintivos de una educación global integral. Aunque todavía se está investigando el alcance exacto de beneficios del multilingüismo, se ha demostrado que la exposición al idioma y / o el aprendizaje temprano tiene un efecto positivo en las habilidades lingüísticas generales.

2.5. Termino Duolingo

Duolingo es una de las aplicaciones educativas más famosas, populares y líderes en el aprendizaje de idiomas en todo el mundo. Fundada en 2011 en Pittsburgh por Luis von Ahn informático de la Universidad Carnegie Mellon y Severin Hacker, su principal objetivo es hacer que la educación sea gratuita y accesible para todos en el mundo. Desde su lanzamiento en 2012, Duolingo ha conseguido más de 500 millones de usuarios (Duolingo 2023) y ofrece más de 100 cursos en más de 40 idiomas, todo ello de forma completamente gratuita. La plataforma ha sido premiada en varias ocasiones, entre ellas el premio de la App del Año para iPhone y Google's Best of the Best en 2013, y Techcrunch's Best Education Startup y Google's Best of the Best en 2014. La visión de Duolingo es lograr un mundo en el que el dinero no sea un factor determinante en la educación, y su plataforma es una herramienta efectiva y accesible para alcanzar este objetivo.

Duolingo, ofrece no solo programas básicos de aprendizaje, sino también varios servicios según sea necesario. Primero, tiene un perfil para escuelas, una característica para los profesores que quieren implementar la herramienta en sus aulas. Esta opción le permite crear rutas de aprendizaje personalizadas para sus alumnos y aprovechar al máximo la herramienta. Por otro lado, también existe una prueba de idioma inglés. Esta función (de pago) recomienda realizar pruebas de acuerdo con las Directrices comunes europeas sobre idiomas, proporciona puntuaciones reconocidas por instituciones de apoyo y puede compararse con evaluaciones como TOEFL e IELTS.

2.5.1. Método de Duolingo

El Método Duolingo es guiado por cinco principios fundamentales en la creación de contenidos de aprendizaje, el diseño de lecciones cautivadoras y el desarrollo de cursos efectivos y divertidos. Los equipos de aprendizaje, producto y diseño de Duolingo han combinado estudios sobre enseñanza y aprendizaje, su experiencia como educadores y los resultados de más de una década de investigación para orientar de la mejor manera a quienes aprenden. Este enfoque único se ha desarrollado con el objetivo de brindar una experiencia de aprendizaje interactiva y efectiva a través de las aplicaciones de Duolingo.

2.5.2. Aprende al hacer

Durante cada sesión en Duolingo, se completa una serie de lecciones interactivas que colocan al usuario en el centro de la acción para que pueda aprender. Incluso si no se da cuenta, el usuario aprende naturalmente sobre los patrones que lo rodean (así es como funciona el cerebro). Duolingo aprovecha esta habilidad natural al enfocar al usuario en el aprendizaje de patrones importantes, desde la conjugación de verbos hasta las reglas de ortografía y puntuación, para consolidar esos patrones en su mente.

2.5.3. Aprende de forma personalizada

Cuando alguien comienza a tomar clases con Duolingo, inmediatamente comienza a aprender lo que quiere aprender. Los ejercicios y el contenido específico están diseñados para que puedan comenzar con contenido más simple en ejercicios más simples (para que puedan identificar patrones) y luego avanzar a ejemplos más complejos para que puedan aplicar su conocimiento en nuevos contextos. También se han desarrollado funciones para ayudar al usuario a seguir, como consejos opcionales y breves descripciones.

2.5.4. Enfocarse en lo importante

Los cursos de Duolingo están diseñados para enseñar al usuario la información más importante que necesita saber. La plataforma utiliza estándares nacionales e internacionales para decidir qué incluir en los cursos, complementando estos estándares con el conocimiento de expertos en educación. Esto permite a Duolingo crear un plan de estudios equilibrado que brinda al usuario una base sólida y todas las herramientas necesarias para aprender en cualquier parte del mundo.

2.5.5. Mantener la motivación con Duolingo

La experiencia completa del programa fue diseñada para ayudar al usuario a aprender a largo plazo. El usuario puede encontrar fácilmente un momento en su día para completar las lecciones cortas que solo requieren unos pocos minutos. Además, la gamificación en cada curso anima al usuario a querer seguir aprendiendo: completar lecciones les permite ganar puntos, extender su racha de aprendizaje y unirse a amigos para aprender juntos (o competir). Estas herramientas ayudan al usuario a sentir que están logrando algo importante y los motivan a alcanzar sus metas. Además, los estudios demuestran que estas herramientas también ayudan al usuario a comprometerse con el aprendizaje y a aprender mejor.

2.5.6. Aprender y disfrutar

Es una experiencia muy entretenida y agradable para los usuarios. La plataforma sabe que la diversión es clave para un aprendizaje efectivo, por lo que se ha asegurado de que cada curso y lección sea divertido e interesante. Los usuarios podrán encontrarse con personajes divertidos con personalidades y historias propias, que aparecerán durante las lecciones para hacer el aprendizaje más entretenido y gratificante. Además, en Duolingo también encontrarás palabras inspiradoras y mensajes de apoyo de (Dúo) el Búho. La plataforma cree que aprender puede ser una experiencia inolvidable cuando se disfruta del proceso y se tiene interés en los contenidos, lo que ayuda a retener la información aprendida de manera efectiva.

2.6. Características y los beneficios de Duolingo

Duolingo es una plataforma educativa que se enfoca en la enseñanza de idiomas y utiliza mecánicas de gamificación para hacer el proceso más divertido y efectivo. La plataforma tiene un plan de estudios preestablecido que incluye ejercicios gramaticales, de vocabulario, traducción y otros, y los estudiantes pueden monitorear su progreso a través de una barra de progreso y comparar su desempeño con el de amigos en las clasificaciones.

Existen varios estudios que indican que Duolingo es una de las mejores plataformas para aprender un idioma extranjero. La plataforma es gratuita y su modelo de negocio se basa en un servicio de traducción asociado. Cuando los estudiantes alcanzan cierto nivel, se les presenta la oportunidad de traducir frases y párrafos reales para practicar y contribuir al negocio de traducción de la plataforma.

Los cursos en Duolingo se basan en estándares internacionales de competencia lingüística (CEFR) y utilizan la inteligencia artificial (IA) para adaptar el nivel de dificultad de las lecciones según el progreso del estudiante. La plataforma está diseñada como "una ruta" dividida en unidades y niveles que incluyen varias lecciones interactivas para que los estudiantes hablen, lean, escriban y escuchen desde el principio (Figura 1).

Duolingo ofrece una variedad de características adicionales para ayudar a los estudiantes a aprender y mantener su interés. Por ejemplo, cada guía de unidad ofrece consejos sobre vocabulario, gramática y pronunciación, así como una recopilación de frases clave. Los estudiantes también pueden leer y escuchar diálogos cortos en el idioma que están aprendiendo a través (el Guidebook) y (Historias) (Figura 2 y 3). Para ciertos idiomas que usan scripts no romanos, Duolingo ofrece lecciones enfocadas en los caracteres y su sonido y significado (lección de

alfabeto o caracteres). La práctica está incorporada en el camino del estudiante para garantizar que revisen el material regularmente y mantengan una base sólida mientras avanzan en su viaje de aprendizaje. Además, los estudiantes pueden disfrutar del galardonado Duolingo Podcast (Figura 4), que los lleva a través de fascinantes historias de todo el mundo en el idioma que están estudiando, con explicaciones breves y transcripciones en línea para ayudar a entender el idioma.

2.7. Habilidades lingüísticas

De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, las habilidades lingüísticas se refieren a cómo se utiliza la lengua. Es decir, cuando hablamos de habilidades lingüísticas, estamos hablando de cómo usamos el lenguaje para comunicarnos. Históricamente, los docentes han clasificado las habilidades lingüísticas en cuatro grupos: comprensión de lectura, comprensión auditiva, expresión oral y escritura.

Cada una de estas habilidades tiene relación con la forma en que se transmite el lenguaje, tanto hablado como escrito, y su papel en la comunicación, ya sea productiva o receptiva (la capacidad de producir y recibir un mensaje claro y efectivo). Estas cuatro habilidades lingüísticas se coordinan entre sí y permiten que una persona se comunique de manera correcta en los distintos idiomas que desea hablar, es decir cuando se dominan estas habilidades lingüísticas, una persona puede leer, escribir, hablar y entender diferentes idiomas con fluidez y precisión. Por lo tanto, es importante desarrollar estas habilidades lingüísticas para aprender bien el idioma. De esta manera, se pueden fortalecer las habilidades lingüísticas adquiridas.

2.7.1. La comprensión lectora

La comprensión lectora es un aspecto importante de la educación y el aprendizaje. De acuerdo con el autor Cassany (2003, p. 193), la lectura es una de las lecciones más importantes que se aprenden en la escuela. Desde la antigüedad, la capacidad de leer y descifrar símbolos se ha considerado casi mágica y, a lo largo de la historia, la alfabetización se ha considerado una capacidad esencial. Hoy en día es casi imposible imaginar una persona que incapaz de leer, porque la sociedad moderna está llena de todo tipo de textos, documentos e información escrita. La alfabetización es el primer paso para acceder a la cultura escrita y todo lo que conlleva, incluyendo la interacción social y la adquisición de conocimientos e información variada y valiosa. La capacidad de leer y comprender lo que se lee es fundamental para el aprendizaje de todas las materias y para la vida en general. La comprensión lectora no es simplemente descifrar códigos y símbolos en un documento, sino que implica la capacidad de interpretar, analizar y comprender lo

que se lee. La comprensión de lectura requiere habilidades gramaticales y una comprensión más profunda del idioma que solo una traducción literal de cada palabra. En otras palabras, la comprensión lectora implica ser capaz de entender lo que quieres transmitir cuando escribes. Por lo tanto, la comprensión de lectura es fundamental para el éxito académico y profesional y es una habilidad de por vida que debe desarrollarse y mejorarse. La falta de comprensión lectora puede tener un impacto negativo en la vida de las personas al limitar su acceso a la información y limitar su capacidad para aprender y crecer. Por ello, es importante promover y desarrollar la comprensión lectora en todos los ámbitos de la educación y de la vida cotidiana

2.7.2. Comprensión auditiva

La comprensión auditiva tal como la define Chandia Cabas (2015, p. 32) es una habilidad que permite entender lo que otra persona está diciendo cuando habla. Esto incluye procesos que van desde la percepción de sonidos hasta la interpretación y valoración personal del mensaje. Es decir, al escuchar, no solo se está decodificando la cadena fónica (los sonidos), sino que también se está interpretando el significado de las palabras y las frases en su contexto. Por lo tanto, la comprensión auditiva no solo es un proceso receptivo, sino que también implica la participación activa del oyente.

La práctica de la escucha es un componente social del lenguaje que muestra la interacción entre el hablante y el receptor del mensaje. Cuando alguien habla, se está recibiendo información de ellos y, a su vez, se está respondiendo a esa información con las propias palabras y pensamientos. Por lo tanto, la comprensión auditiva es esencial para establecer una comunicación efectiva y significativa con los demás.

En el aprendizaje de un nuevo idioma, la comprensión auditiva es una habilidad fundamental que se debe desarrollar. Al comprender lo que los hablantes nativos del idioma están diciendo, se pueden aprender nuevas palabras, frases y estructuras gramaticales. Además, al practicar la comprensión auditiva, también se está mejorando la pronunciación y la capacidad para hablar y escribir en el idioma.

2.7.3. Comprensión escrita

De acuerdo a Chandia Cabas (2015, p. 34), la capacidad de expresión escrita se refiere a la producción de lenguaje escrito, lo que implica la habilidad de plasmar ideas y pensamientos mediante palabras y también elementos no verbales como gráficos, mapas y fórmulas matemáticas, por ejemplo. Además de su función de registrar hechos que han ocurrido o que van a ocurrir, la

expresión escrita es una herramienta crucial para la comunicación efectiva. Para dominar esta habilidad en un segundo idioma, los estudiantes deben no solo ser capaces de expresar ideas de forma clara y coherente, sino también emplear correctamente los aspectos lingüísticos específicos de cada idioma para lograr una comunicación asertiva.

Cassany (2003, p. 257) señala que la capacidad de expresión escrita va más allá de simplemente unir letras y garabatear. Un buen escritor es capaz de comunicarse de manera coherente por escrito, produciendo textos extensos sobre temas de cultura general. Para que la comunicación ocurra, es necesario contar con un mensaje que sea transmitido por algún medio o canal y que esté en algún soporte. Este mensaje contiene un código compartido entre el emisor y el receptor, que puede estar sustentado en el lenguaje verbal, ya sea oral o escrito. Un texto puede presentarse con diferentes características, cada una de las cuales tiene una finalidad específica y requiere una técnica particular para su elaboración (Monroy, 2014).

La escritura se utiliza para representar gráficamente las palabras de un idioma y es una herramienta esencial en la enseñanza de lenguas extranjeras. Su uso favorece el desarrollo de habilidades como la lectura, la expresión oral y la audición, al mismo tiempo que facilita la práctica del vocabulario y las estructuras lingüísticas. Además, la escritura es un medio efectivo para conservar en la memoria patrones diversos, tales como grafemas, palabras, frases, oraciones y textos.

2.7.4. Expresión oral.

La comunicación es una habilidad humana básica, ya que les permite interactuar con los demás y expresar sus necesidades. Desde los primeros meses de vida, las personas aprenden a comunicarse a través del lenguaje, y si no pueden usar palabras, utilizan el lenguaje no verbal para expresarse tal como define Monroy (2014). El proceso de comunicación es continuo, ubicuo e inevitable, consiste en una serie de eventos que ocurren en una determinada secuencia y tiempo. Según Cassany (2003), el lenguaje hablado es más casual, informal, repetitivo, ambiguo y abierto, con una estructura gramatical más sencilla y un vocabulario más general, haciendo de la expresión oral una habilidad compleja que requiere conocimientos socioculturales y pragmáticos. La expresión oral es una habilidad del lenguaje, lo que significa que la producción de palabras habladas requiere no solo la adquisición de la pronunciación, el vocabulario y la gramática del idioma de destino, sino también conocimientos socioculturales y pragmáticos (Chandia Cabas, 2015). Para quienes están aprendiendo una lengua extranjera como segundo idioma, la expresión

oral es especialmente difícil debido a las diferentes pronunciaciones y al miedo a ser malinterpretados cuando se comunican. Por lo tanto, es muy importante que las personas practiquen constantemente la expresión oral para mejorar estas habilidades comunicativas, especialmente para aquellos que están aprendiendo una lengua extranjera como segunda lengua.

Capítulo III

Metodología y Análisis de los datos

3.1 Metodología de investigación

Este estudio trata de describir y analizar las nuevas tecnologías móviles en la adquisición de lengua extranjera caso de Duolingo para los estudiantes de la facultad de lenguas extranjeras de la universidad de Tlemcen, hemos elaborado un cuestionario dirigido a los estudiantes formado de 10 preguntas para saber sus opiniones sobre esta aplicación.

3.2 Tipo de investigación

Nuestra investigación es de tipo cuantitativo porque queremos saber cuántas estudiantes usan y son interesados por esta aplicación y cualitativa es que con esta aplicación pueden desarrollar habilidades lingüísticas o no y exploratoria dado que se desarrolla un objeto de estudio poco conocido o estudiado. Son pocas las investigaciones que tratan el uso educativo de las aplicaciones móviles para adquirir una lengua extranjera desde una mirada local, y como metodología de investigación describimos las etapas de la realización de nuestra encuesta que son el desarrollo del cuestionario, la selección de la muestra y el terreno.

3.3 Cuestionario

El cuestionario está conformado por una serie de preguntas de diversos tipos, elaborado de manera rigurosa y planificada, en relación de los temas y aspectos que son importantes y necesarios para la investigación o evaluación que se está realizando. Este cuestionario puede ser utilizado de distintas maneras, pero una de las más destacadas es su aplicación a grupos de personas.

En nuestra investigación tenemos 40 estudiantes de diferentes lenguas extranjeras de la facultad de letras y lenguas (español, francés e inglés de diferente nivel) entre ellos dieciocho (18) masculinos y veintidós (22) femeninos. para responder a nuestro cuestionario. Éste consta de 10 preguntas a los estudiantes para responder a nuestro cuestionario, está elaborado en español, y traducido al Francés e inglés. Nuestra meta de esta investigación es responder a nuestra hipótesis y para saber el punto de vista de los estudiantes de la facultad de letras y lenguas sobre la aplicación de Duolingo.

3.4 Muestra

Como hemos señalado que el lugar de nuestra encuesta se realiza en la universidad de Abou Bekr Belkaid facultad de letras e idiomas. Por otro lado, La población objetivo está conformada por la totalidad de 40 de estudiantes de la facultad de lenguas extranjeras de la universidad de diferentes cursos de estudiantes y el cuestionario es de mano a mano y traducido a dos lenguas para los estudiantes y realizamos un análisis mixto.

3.5 Terreno

Hemos realizado un cuestionario de 10 preguntas y elaborado esta encuesta 5 abril de 2023 en la universidad de Abou Bekr Belkaid Tlemcen, Facultad de letras y lenguas.

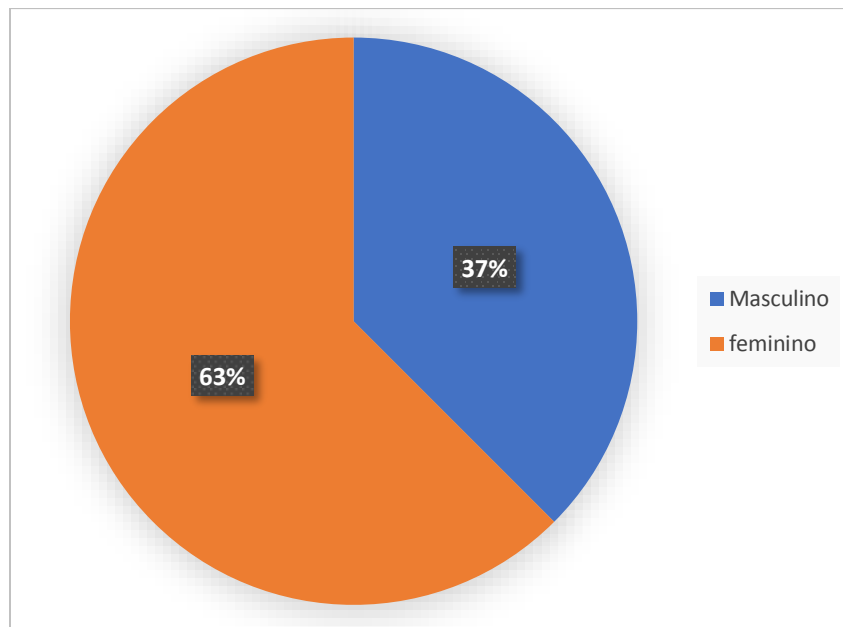
Análisis de los datos:

Hemos hecho un análisis de cuestionario de manera clara y más amplia, y analizado los datos en forma de gráficos.

Variable de sexo		
Masculino	Femenino	Total
18	22	40
45%	55%	100 %

Elaboración propia

Gráfico de identificación de sexo



Así, la población que hemos preguntado representa 45% de estudiantes masculinos y 55% femeninos. Las personas que han respondido a nuestro cuestionario son diferentes estudiantes de la facultad de letras y lenguas de la universidad de Abou bakr Belkaid.

Pregunta n°1 ¿Qué estrategias de aprendizaje utilizas para aprender idiomas?

Tabla 1: Representación de la primera pregunta

Las estrategias de aprendizaje utilizadas para aprender idiomas.			
Aplicaciones de aprendizaje	Música y películas	Leer materiales escritos	Total
12	20	8	40
30%	50%	20%	100%

Elaboración propia

Gráfico 1

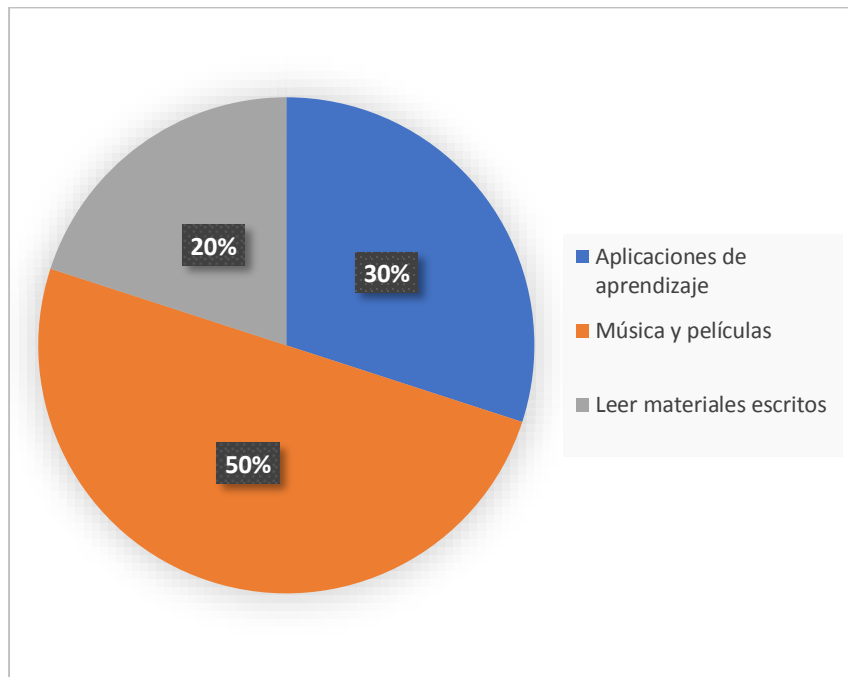


Gráfico 1: Las estrategias de aprendizaje utilizadas para aprender idiomas.

Por medio de los resultados obtenidos en la primera pregunta observamos que 50% de los estudiantes prefieren la música y las películas como una estrategia de aprendizaje de idioma dado que permite el aprendizaje espontáneo y también adquiere informaciones de la cultura de la lengua, vocabulario etc. Por otro lado, los estudiantes que prefieren las aplicaciones de aprendizaje de 30% porque son fáciles para usar y de diferentes categorías que permite llamadas entre estudiantes y profesores, los directos, lecciones, amplio léxico, y 20% de estudiantes que escogen leer materiales escritos a causa de esta estrategia permite al estudiante realizar sus propias maneras para aprender como por ejemplo utilizar el subrayado, escribir notas e informaciones, releer.

Pregunta n°2: ¿Has usado Duolingo para aprender un idioma antes? por qué?

Tabla 2: Representación de la segunda pregunta

¿Has usado Duolingo para aprender un idioma antes?		
Si	No	Total
31	9	40
77 %	22%	100 %

Elaboración propia

Gráfico 2:

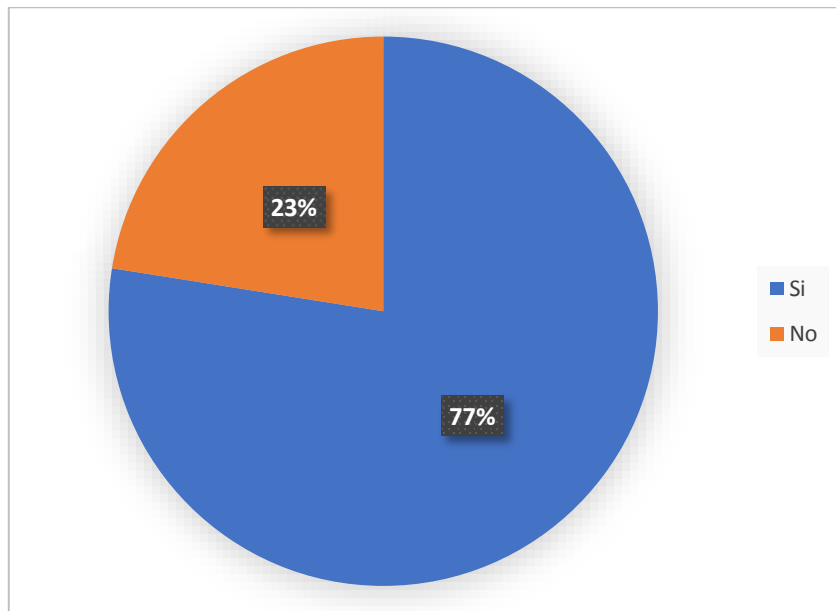


Gráfico2: El uso de la aplicación de Duolingo.

Aquí en este gráfico representa la respuesta de las estudiantes sobre la pregunta vemos que 77% de las estudiantes usan la aplicación de Duolingo en resumen la mayoría de la población y 23 % que dicen no, y no lo usan la aplicación.

Pregunta n°3 ¿Aparte de la aplicación Duolingo, ¿qué otras aplicaciones usas?

Tabla 3: Representación de la segunda pregunta.

Las aplicaciones más usadas aparte de Duolingo.					
HelloTalk	Memrise	Busuu	Babbel	Ninguna de las opciones	Total
14	4	4	10	8	40
35%	10%	10%	25%	20%	100%

Elaboración propia

Gráfico 3:

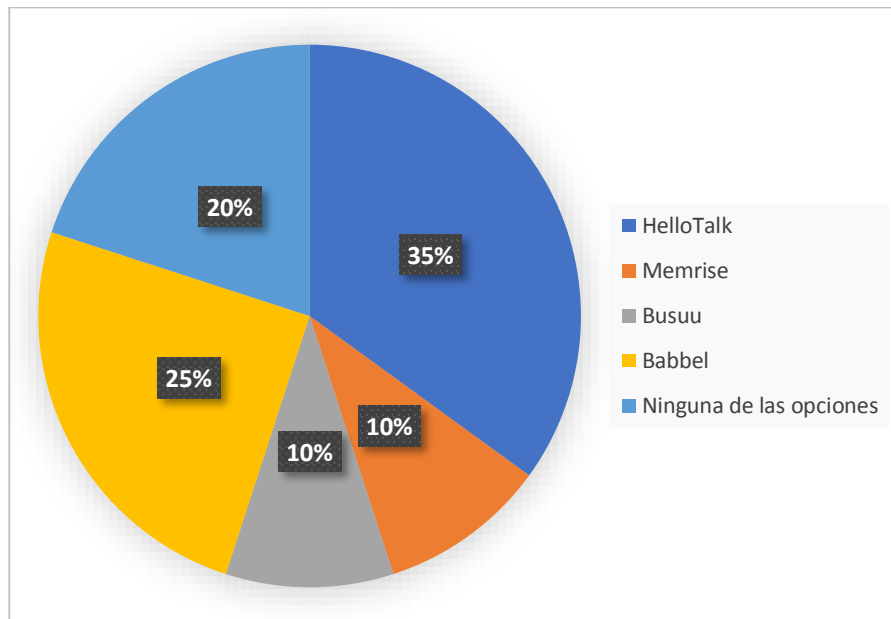


Gráfico 3: Las aplicaciones más usadas aparte de Duolingo.

A través de los resultados obtenidos analizamos que 35% de los estudiantes usan la aplicación de HelloTalk dado que la aplicación permite muchos beneficios como los directos y las llamadas con los nativos, la corrección de los errores ente las personas, y 10% para las aplicaciones de Memrise, Busuu son también plataformas que permiten varios ventajas como la utilización de la memoria, variación de lecciones y la interacción entre las personas, mientras las estudiantes que usan Babel son 25% dado que la aplicación centra en el vocabulario y la comunicación de las situaciones diarias. Además 20% no interesan por las aplicaciones de aprendizaje.

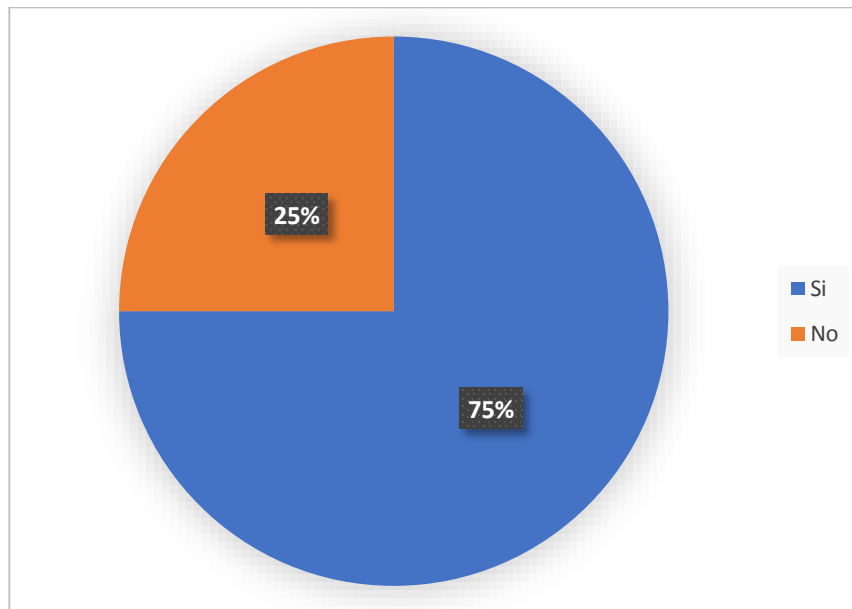
Pregunta n°4 ¿Te parece fácil el uso de la aplicación de Duolingo?

Tabla 4: Representación de la cuarta pregunta.

¿Te parece fácil el uso de la aplicación de Duolingo?		
Si	No	Total
30	10	40
75%	25%	100 %

Elaboración propia.

Gráfico 4:

**Gráfico 4: El uso de Duolingo es fácil o no.**

Se puede ver claramente en el gráfico que 75% de las estudiantes parecen fácil el uso de la aplicación de Duolingo, y el contrario para 25% de los estudiantes restantes, la justificación de esta pregunta varió de un estudiante a otro algunos argumentaron que es una aplicación bien organizada que contiene métodos simples para aprender, solo presiona el botón continuar y cada lección se te mostrará otros creen que, esta aplicación ayuda a aprender los conceptos básicos al dar tareas fáciles y luego tareas más complicadas. Por otro lado, algunos opinaron que la aplicación está diseñada para ser fácil de usar y atractiva con características como gamificación y rutas de aprendizaje personalizadas. Igualmente, un interesante punto de vista menciona que es práctico y fácil de usar en la que se da recordatorios diarios para acceder. Desde otras perspectivas se afirmaron que es simplemente basta con ver la imagen y rellenar los huecos y se contesta, el acceso a esta aplicación no es difícil, seguir solamente la guía. Al igual que, permite un mayor nivel de flexibilidad en cuanto al tiempo y lugar de estudio por lo que da lecciones cortas y es rápido y fácil de aprender y depende de la tecnología audiovisual. En la misma línea porque anima la gente con ejercicios divertidos y objetivos en el mismo tiempo.

Pregunta n°5 ¿Crees que Duolingo te ha ayudado a mejorar las habilidades lingüísticas? Justifica.

Tabla 5: Representación de la quinta pregunta.

Duolingo ha ayudado a mejorar las habilidades lingüísticas		
Si	No	Total
26	14	40
65%	35%	100 %

Elaboración propia

Gráfico 5:

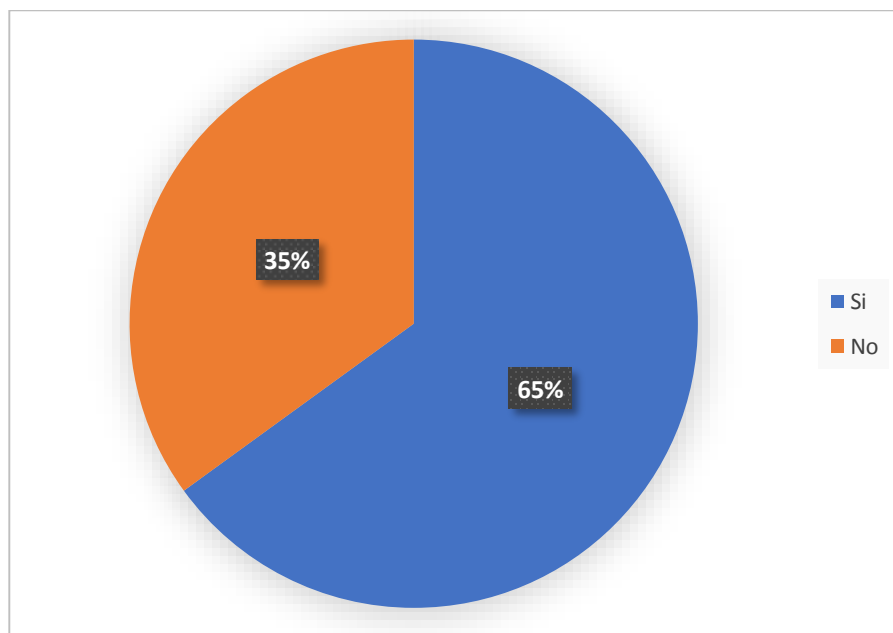


Gráfico5: Duolingo desarrolla las habilidades lingüísticas o no.

Aquí en la quinta pregunta a través de las respuestas obtenidas de los estudiantes notamos que 65% han confirmado que Duolingo mejora sus habilidades lingüísticas porque pueden hablar sin ansiedad. Otra opinión de estudiante menciona que se ha ayudado con lo básico del idioma japonés. Por otro lado, un interesante punto de vista afirma que mejora las habilidades lingüísticas depende de qué tan eficiente seas al completar sus actividades en tu rutina diaria pero incluso si no es eficiente, al menos aprenderás el 10 % de un idioma. Desde otras perspectivas aseguran que desde de su metodología para enseñar leer y escribir y escuchar al mismo tiempo y también dan nuevas palabras en diferentes temas, todo eso mejora su nivel para hablar escribir y entender a otras personas. Hasta varios mencionan que a través la práctica se mejoren su pronunciación, se

ha ayudado a enriquecer nuevo vocabulario, ofrece cortas lecciones, pero de gran importancia en la que mejoren su nivel de la lengua. En la misma línea, han dicho con el uso diario va a aprender nuevas palabras y aplicarlas en tus discusiones. Sin embargo 35% de los estudiantes mencionan que a través la aplicación no se pueden desarrollar las habilidades lingüísticas dado que no se interesan por la aplicación, otros veían que la plataforma no es suficiente para ellos y los restantes hay quien son todavía principiantes en la aplicación o bien tienen otros objetivos como utilizar la aplicación tal vez para disfrutar.

Pregunta n°6 ¿Cuáles son las características de Duolingo que más te gustan?

Tabla 5: Representación de la sexta pregunta.

¿Cuáles son las características de Duolingo que más te gustan?			
Los ejercicios interactivos	Las lecciones cortas y divertidos	La gamificación del aprendizaje	Total
18	7	7	32
56%	22%	22%	100%

Elaboración propia

Gráfico 6:

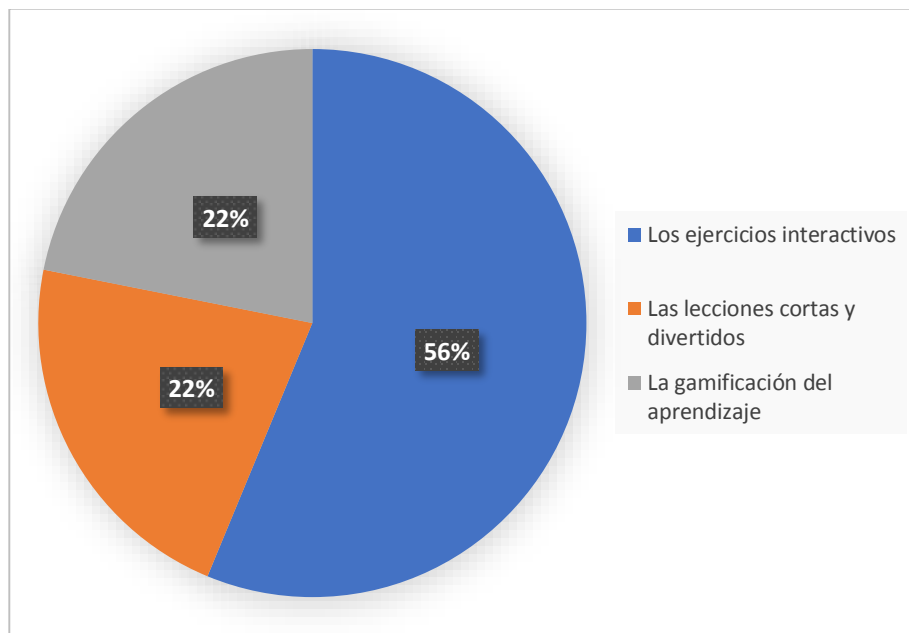


Gráfico 6: Las características preferidas de Duolingo.

En la sexta pregunta sobre las características más favoritas de Duolingo y a través de las respuestas obtenidas notamos que 56% de los estudiantes prefieran los ejercicios interactivos. Por otro lado 22% eligen las lecciones cortas y divertidos, mientras 22% escogen la gamificación del aprendizaje. Esto significa que cada estudiante tiene un rasgo que prefiera en la aplicación.

Pregunta n°7 ¿Has notado una mejora en tu capacidad para leer, escribir, hablar o comprender el idioma que estás aprendiendo desde que comenzaste a usar Duolingo? Justifica

Tabla 7: Representación de la séptima pregunta.

Duolingo ha mejorado tu capacidad para leer y escribir hablar o comprender el idioma desde que utiliza la aplicación o no.		
Si	No	Total
24	16	40
60%	40%	100 %

Elaboración propia.

Gráfico 7:

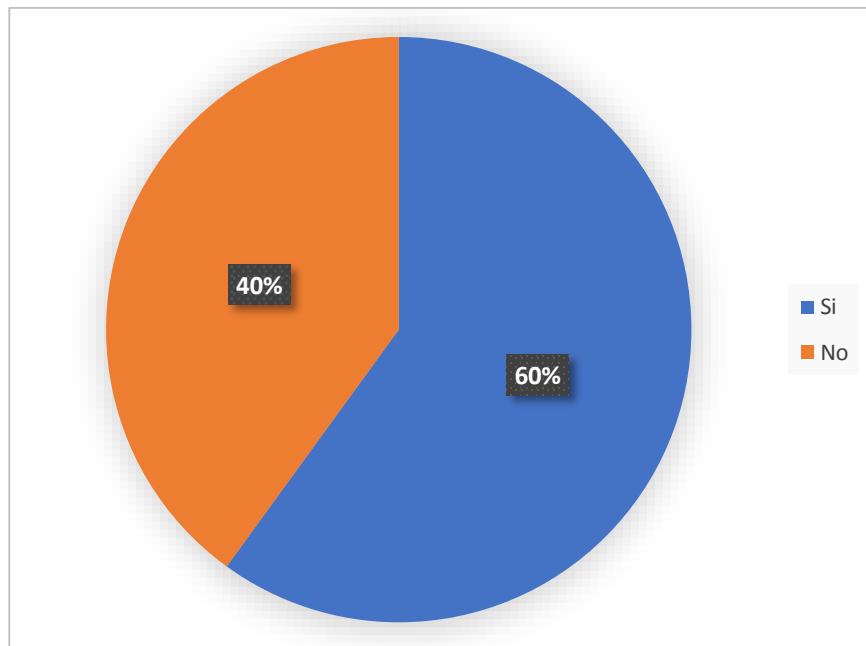


Gráfico 7: Observación sobre los avances en leer, escribir, hablar o comprender el idioma desde el uso de la aplicación.

En la séptima pregunta y a través de las respuestas obtenidas notamos que 60% observan un cambio en su nivel desde que comienzan a utilizar la aplicación. Entre las importantes justificaciones es porque contiene una forma que simplifica la información. Por otro lado, porque permite a aprender nuevos términos en cada nivel y no solamente escribir sino también hablar y escuchar lo que mejora su nivel. En la misma línea afirman que son capaz de comprender un idioma gracias a Duolingo, también afirman que la aplicación ayuda para pronunciar las palabras de manera buena e perfecta y es versátil porque enseña el lenguaje, lectura, hasta que está tratando de corregir errores al que no le prestamos atención. Mientras 40% no notamos un desarrollo. A través

de las justificaciones de los estudiantes entendemos que son una categoría nueva en la aplicación o bien no usarla diariamente y los restantes no usan la aplicación.

Pregunta n°8 ¿Aconseja el uso del Duolingo a alguien que quiera aprender un idioma?

Tabla 8: Representación de la octavo pregunta.

Aconseja el uso del Duolingo a alguien que quiera aprender un idioma o no.		
Si	No	Total
32	8	40
80%	20%	100 %

Elaboración propia.

Gráfico 8:

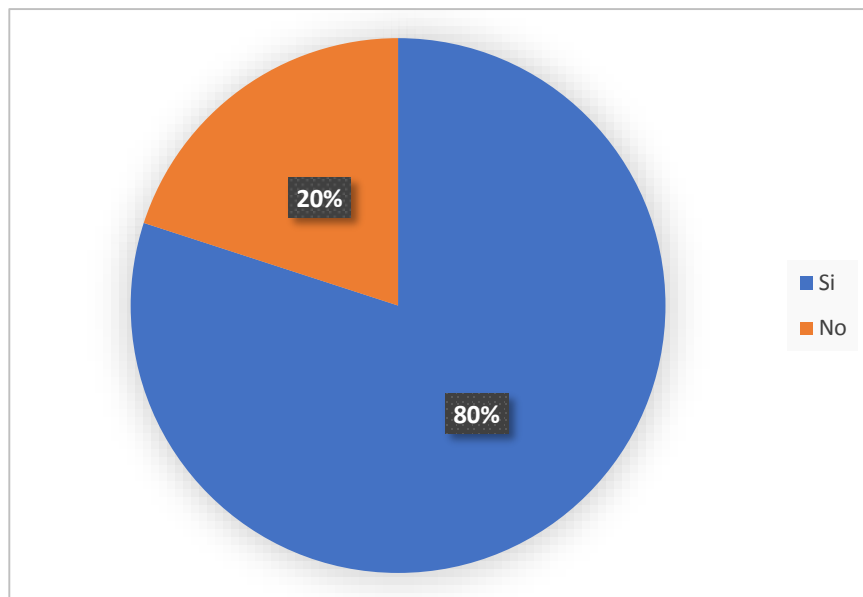


Gráfico 8: Porcentaje de los estudiantes que aconsejan o no el uso de Duolingo.

Según las respuestas, podemos observar que 80% de los estudiantes recomiendan el Duolingo a alguien quien aprender un idioma es decir la mayoría son acuerdos que la aplicación es buena para el aprendizaje entre los puntos de vistas importantes que mencionan los estudiantes es porque somos una generación de globalización siempre usamos nuestros móviles, y Duolingo es una aplicación perfecta porque no necesita mover ni esforzarse incluso sin gastar dinero sólo pulsar y aprender su lengua favorita . Sin embargo 20% no sugieren la plataforma.

Pregunta n°9 ¿Crees que Duolingo se ayuda a mantenerse motivado para aprender un nuevo idioma?

Tabla 9: Representación de la novena pregunta.

Duolingo se ayuda a mantenerse motivado para aprender un nuevo idioma o no.		
Si	No	Total
30	10	40
75%	25%	100 %

Elaboración propia

Gráfico 9:

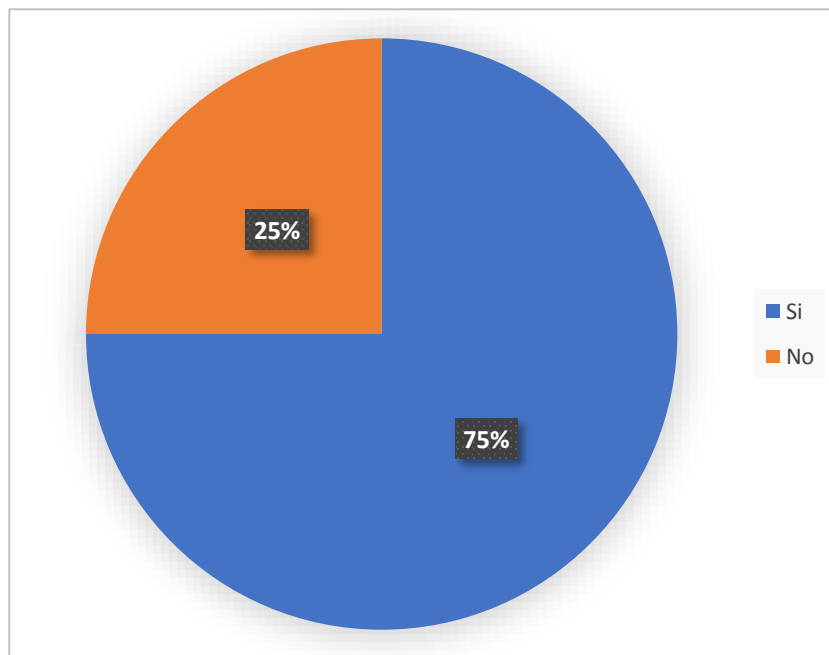


Gráfico 9: Duolingo se ayuda a mantenerse motivado para aprender un nuevo idioma o no.

A través los resultados obtenidos 75% de los estudiantes afirman que Duolingo les ayuda a mantenerse motivados porque la aplicación contiene primero la gamificación y las recompensas para seguir a aprender más y siempre recuerda el estudiante para estudiar mediante mensajes del Búho. Por otro lado, la aplicación contiene personajes de ficción como Zari y Lily, Lucy, cada una tiene personalidad, comportamiento. En la misma línea la interfaz es agradable es decir cualquier persona puede usarla porque es simple y sencilla. Por otro lado, argumentan que siempre usan sus móviles, se parece como una alarma para recordarse a echar un vistazo, por lo tanto, aprendemos algo nuevo. En cambio 25% de los estudiantes vean que la aplicación no motivarse para seguir a aprender un nuevo idioma.

Pregunta nº10 ¿Consideras que el uso de Duolingo te ha permitido desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo?

Tabla 10: Representación de la novena pregunta.

¿Consideras que el uso de Duolingo te ha permitido desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo?		
Si	No	Total
26	14	40
65%	35%	100 %

Elaboración propia.

Gráfico 10:

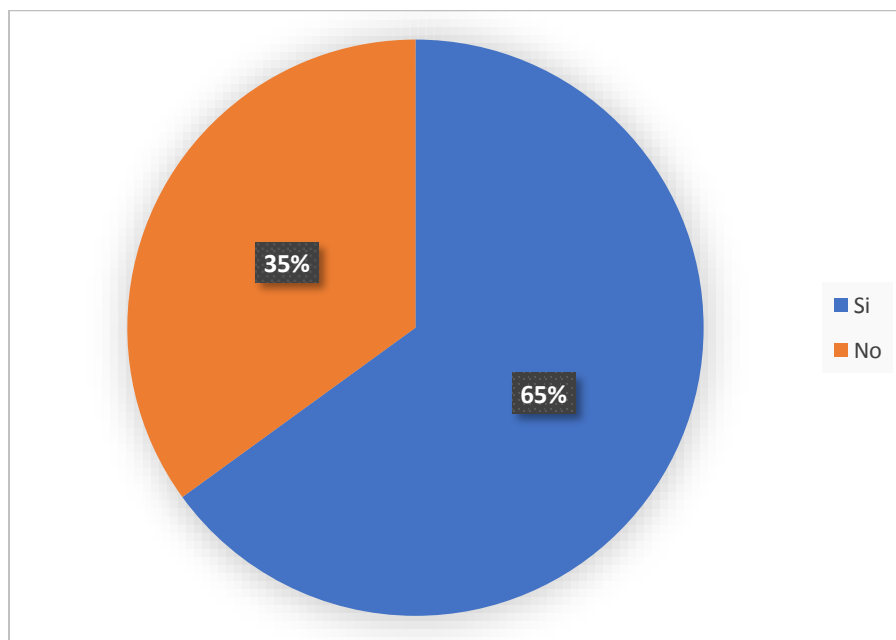


Gráfico 10: El uso de Duolingo te ha permitido desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo.

En la última pregunta y a través de los resultados obtenidos analizamos que 65% de los estudiantes han dicho si, afirman que con Duolingo desarrollan habilidades de aprendizaje autónomo porque pueden aprender de su propia manera y desde cualquier lugar y tiempo también el ser humano cuando aprende algo por sí mismo sea más creativo lo que le ayuda a aprender fácilmente, y con Duolingo ha aprendido de ser comprometido, así que su nivel sea elevado. A diferencia de 35% de los estudiantes no pueden desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo porque la aplicación no es suficiente para ellos y necesitan otros medios de aprendizaje.

Análisis final

A modo de resumen y según los resultados obtenidos podemos decir que las estrategias de aprendizaje de lenguas se diferencian de cada estudiante. Por otro lado, los estudiantes se interesan por la aplicación de Duolingo porque les ayuda para mejorar sus habilidades lingüísticas, en el lado de hablar, leer, escribir, escuchar y pronunciar debido a su fácil interfaz, sus ejercicios interactivos, sus lecciones cortas y divertidas, la gamificación del aprendizaje, los podcasts, las historias. Por lo tanto, es una aplicación accesible por todos los niveles y a través de lecciones gratuitas disponibles en cualquier tiempo y lugar. Por lo mismo, la aplicación motiva al estudiante para lograr su objetivo porque siempre envía mensajes de ánimo a los participantes para continúen aprendiendo, los personajes de ficción se actúan como compañeros y ofrecen consejos y envían mensajes amigables, la racha que se refiere a los días que el estudiante practica y termina sus lecciones y eso es un fuerte motivo para el participante. En continuidad con eso se pueden mejorar sus habilidades de aprendizaje autónomo.

Conclusión

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso creativo que contribuye a una mentalidad y pensamiento diferente, especialmente en nuestra contemporaneidad donde la educación y la sociedad requiere a personas con altas habilidades cognitivas y con coeficiente intelectual elevado debido que estamos inmersos en una época marcada por los avances de la inteligencia artificial, que promueve el aprendizaje por medio de métodos y estrategias que facilitan el proceso del estudio al estudiante. Una de estas técnicas modernas usadas para el aprendizaje de lengua extranjera son las aplicaciones educativas como el Duolingo que permite una nueva forma de aprendizaje y por eso hemos tratado este tema para saber la experiencia de los estudiantes con esta aplicación.

Nuestro objetivo de nuestra investigación es analizar la influencia de las nuevas tecnologías móviles caso de Duolingo en la adquisición de lenguas extranjeras y a través del análisis de los resultados obtenidos es efectivamente que la aplicación afecta de forma beneficiosa en la vida educativa del estudiante de la facultad de letras. La plataforma desempeña un importante rol en el aprendizaje del estudiante que permite una metodología fácil para lograr su objeto. Los estudiantes de Abou bekr belkaid tienen interacciones y observaciones positivas sobre la aplicación gracias a su fácil enfoque y su sistema renovado que hace el aprendizaje de lenguas sea más atractivo y memorable.

Por medio de los resultados de análisis que aparecen en el capítulo III coinciden con nuestra hipótesis, la aplicación de Duolingo es una herramienta funcional de aprendizaje para todos los niveles a causa de su facilidad de uso y su sistema escalonado que permite de aprender una lengua de paso a paso. Además, este proceso de aprendizaje permite al usuario mejorar su rendimiento. Por otro lado, el uso de esta aplicación desarrolla las habilidades lingüísticas del estudiante por medio del rico vocabulario, la gramática vía ejercicios de gramática, las conjugaciones verbales e normas gramaticales, la práctica de la producción escrita, ejercicios de la producción oral a través la grabación vocal y la repetición de frases hasta que el usuario pronuncia la oración de forma correcta, ejercicios de lectura y comprensión por medio de las historias propias, la comprensión auditiva mediante frases, párrafos, podcasts. Así que, el Duolingo ayuda el estudiante en su aprendizaje independiente y autorregulado, ya que puede proporcionar a los estudiantes un mayor control sobre su proceso de aprendizaje. A su vez, atrae y motiva el estudiante para usarlo siempre gracias los mensajes motivacionales, envía notificaciones para que el participante no olvida sus

lecciones, las recompensas, sus colores maravillosos, la gamificación en el aprendizaje, la racha, los personajes de ficción.

Al final, podemos decir que las aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas son una herramienta de gran valor que ha logrado un importante lugar en nuestro tiempo, pero esto es depende de cómo el estudiante usa las plataformas y por su interés. Es importante que los estudiantes usen las aplicaciones, pero con la ayuda de otras estrategias de aprendizaje para llevar a cabo su meta dado que la utilización de varios métodos permite al estudiante de ser competente en su dominio y de un aprendizaje profundo.

Bibliografía

Bibliografía

LIBROS

- Bergillos, F. L. (Coord.), & Ruhstaller, S. (Coord.). (2004). La competencia lingüística y comunicativa en el aprendizaje del español como lengua extranjera. Edinumen: Universidad Pablo de Olavide.
- Drosdov, T. (2003). Aprender una segunda lengua: Metodología de la lengua y el aprendizaje. Ediciones Mundi-Prensa.
- López Carrasco, M. A. (2013). Aprendizaje, competencias y tecnologías. Addison-Wesley.
- Martínez Agudo, J. D. (2004-2005). Aprendizaje de una lengua extranjera, incidencia de los procesos atencionales y motivacionales. Badajoz: @becedario.

Libros electrónicos

- Argilés, Ferran Teixes. *Gamificación: Motivar Jugando*. Google Books, Editorial UOC, 30 Mar. 2016,
- Canese, Valentina. *NEMITYRA: Revista Multilingüe de Lengua, Sociedad Y Educación - Vol2-N1*. Google Books, ISL, 17 Aug. 2021, pp. 76, 79.
- El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Actas Del Congreso Iberoamericano de Las Lenguas En La Educación: Las Lenguas En La Educación, Cine, Literatura, Redes Y Nuevas Tecnologías*. Dialnet.unirioja.es, España, Secretaría General Técnica, 2013, dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=549814.
- Januszewski, Alan. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Google Books, Routledge, 2008. Consultado en 24/12/2022.
- Martínez, Tomás Sola. *Innovación Educativa En La Sociedad Digital*. España, Dykinson, 13 Nov. 2019.
- Martin, Justine, et al. *Tecnologías Integradas En La Didáctica de Lenguas Extranjeras (TIDLE)*. España, Ministerio De Educación Y Formación Profesional, Jan. 2019.
- <http://bitly.ws/FTQc>
- Serrano, Noemí Carmona. *Procesos de Enseñanza Y Aprendizaje En Contextos Sociales Y Educativos*. Google Books, Dykinson, 17 June 2022, pp. 75, 76,
- <http://bitly.ws/FTPo>
- Thaichon, Park, and Sara Quach. *Artificial Intelligence for Marketing Management*. Google Books, Taylor & Francis, 10 Nov. 2022, <http://bitly.ws/FTPX>

Bibliografía

- Wyner , Gabriel . *Fluent Forever: How to Learn Any Language Fast and Never Forget It*. Kindle ed., Harmony, 5 Aug. 2014, p. 1.

Artículos PDF

- Basantes-Andrade, Andrea. “Aprendizaje Móvil En La Educación Superior.” *Www.academia.edu*, 1Jan.2016,pp13-14. Consultado el 06/01/2023.<http://bitly.ws/FTIq>
- Bustillo, Judith , and Claribel Rivera. “BENEFICIOS DEL USO de UNA APLICACION MOVIL EN EL APRENDIZAJE de UNA LENGUA EXTRANJERA.” *Www.academia.edu*, vol. 15,2017,pp.55–68, Consultado el 20/01/2023.
- Cabero, Julio. “Aplicación de La Tecnología Educativa En Los Procesos Formativos.” pp. 254., 261. Consultado el 24/12/2022. <http://bitly.ws/FTLa>.
- Castro, Castillo . “Apps Educativas.” <http://bitly.ws/FTLK>
- Cobos, C. “Vistazo General Del Aprendizaje Móvil.” *Actas Del VII Congreso ...*, 1 Jan. 2004, www.academia.edu/50599544/Vistazo_general_del_aprendizaje_m%C3%B3vil. Consultado el 06/01/2023.
- Cruz, Carlos Raúl del Pozo. “Tecnología Educativa, Medios Y Recursos de Enseñanza-Aprendizaje.” *Revista Cubana de Educacion Medica Superior*, vol. 1,10, 15 Oct. 2008, Consultado el 24/12/2022. <http://bitly.ws/FTHU>
- Encalada Torres, Olfá Araceli. “Aplicaciones Móviles Y La Producción Oral Del Idioma Inglés En Los Estudiantes de Bachillerato.” *Repositorio.pucesa.edu.ec*, 2022, repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3548.
- Gutiérrez Sopedra, Roberto. “Exam Developer: Desarrollo de Una Aplicación Móvil Enfocada a M-Learning.” *E-Archivo.uc3m.es*, 1June 2016, <http://bitly.ws/FTVE>
- Hidayati , Tuti , and Sari Diana. “(PDF) STUDENTS’ MOTIVATION to LEARN ENGLISH USING MOBILE APPLICATIONS: THE CASE of DUOLINGO and HELLO ENGLISH.” *ResearchGate*, 2019, <http://bitly.ws/FTHg>
- Islas Maldonado, Ojuky . “Fundamentos de Tecnología Educativa.” *Www.americlearningmedia.com*, Feb. 2012, <http://bitly.ws/FTIa>
- Jiménez-Saavedra, Sergio-Aurelio. *Tecnología Educativa: Campos de Formación Y Perfil Diferencial*. Consultado el 24/12/2022.
- Luz Mery, Orrego, et al. *Empleo de Estrategias de Aprendizaje de Lenguas Extranjeras: Inglés Y Francés Íkala, Revista de Lenguaje Y Cultura*. Jan. 2010.

Bibliografía

- Murillo-Zambrano, Jander M. , and Mónica Elva Vaca-Cárdenas. “La Gamificación Y Su Aplicación En El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Del Idioma Inglés En Pregrado.” *Revista, Polo Del Conocimiento* , vol. 7, No 11, 24 Nov. 2022, pp. 1663, 1688.
- Stein-Smith, Kathleen. “The Multilingual Advantage: Foreign Language as a Social Skill in a Globalized World.” *International Journal of Humanities and Social Science*, vol. 7, no. 3, Mar. 2017, pp. 48, 56, www.ijhssnet.com/journals/Vol_7_No_3_March_2017/6.pdf.
- Tarrida, Sara . “Una Aplicación Destinada al Intercambio de Idiomas: HelloTalk.” *ELE de BCN*, 13 Jan. 2017, <http://bitly.ws/FTQu>
- Torres Cañizález, Pablo César; Cobo Beltrán, John Kendry Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación Educere, vol. 21, núm. 68, enero-abril, 2017, pp. 31-40 . Consultado el 24/12/2022.
- Trujillo Sáez, Fernando, et al. “Tecnología Para La Enseñanza Y El Aprendizaje de Lenguas Extranjeras: Revisión de La Literatura.” *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 22, no. 1, 2 Jan. 2019, p. 153, <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22257>.
- UNESCO, 2016. “Revisión Comparativa de Iniciativas Nacionales de Aprendizaje Móvil En América Latina. Los Casos de Colombia, Costa Rica, Perú Y Uruguay | SITEAL.” *Siteal.iiep.unesco.org*, 2016, siteal.iiep.unesco.org/investigacion/1717/revisión-comparativa-iniciativas-nacionales-aprendizaje-movil-america-latina.
- Vallina, Alain Lamadrid , and Andrés García Martínez. *El Aprendizaje Con Dispositivos Móviles En Universidades Cubanas Del Ministerio de Educación Superior*. Dec. 2022, Consultado el 06/01/2023.

PDF

- Área-Moreira, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa.<http://bitly.ws/FTX5> Consultado el 24/12/2022.
- Bautista Sánchez, M. G., Martínez Moreno, A. R. y Hiracheta Torres, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*, 14, 183-194. <http://bitly.ws/FTXz> . Consultado el 12/01/2023.
- Bustillo, J., Rivera, C., Guzmán, J., & Ramos, L. (2017). Beneficios del uso de una aplicación móvil en el aprendizaje de una lengua extranjera. *Sistemas & Telemática*, 15(40), 55-68. . <http://bitly.ws/FTYR> . Consultado el 16/01/2023

Bibliografía

- Bialystok, Ellen, and Henji Hakuta (1994). *In Other Words*. New York: Basic. Consultado el 05/02/2023.
- Cabero, J. y J. Barroso (2007), Posibilidades de la teleformación en el Espacio Europeo de Educación Superior, Andalucía, Octaedro. Consultado el 24/12/2022.
- Crescenzi-Lanna, L., & Grané-Oró, M. (2016). An Analysis of the Interaction Design of the Best Educational Apps for Children Aged Zero to Eight. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 5(2), 122-128. Consultado el 12/01/2023. <http://bitly.ws/FTWa>
- Cohen, A. et ál. (1995). The impact of strategies-based instruction on speaking a foreign language. Research report. University of Minnesota. CARLA, Working paper series. Consultado el 28/01/2023. <http://bitly.ws/FTWp>
- Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz del Dedo, L. I. y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. Consultado el 01/02/2023.
- Consejo de Europa 2002 (2001): Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (traducido por el Instituto Cervantes 2002) Madrid, Anaya. Consultado el 01/03/2023.
- Cassany, D.; Luna, M.; Sanz, G. (2003) Serie Didáctica de la lengua y de la literatura. Enseñar lengua. Consultado el 01/03/2023.
- Chandía Cabas, J. C. (2015). Enseñanza de las habilidades lingüísticas en el segundo idioma: un estudio a partir de los relatos de los actores participantes de la clase de inglés comunicacional de una institución de educación superior. Tesis de Grado. Universidad del Bío-Bío, Chile. Consultado el 01/03/2023.
- Doman, E., y Webb, M. (2017). The Flipped Experience for Chinese University Students Studying English as a Foreign Language. *TESOL Journal*, 8(1), 102-141. Consultado el 06/01/2023.
- Díez Ochoa, A.; Santiago Campión, R.; Navaridas Nalda, F.(2012).Catalogación y análisis de la calidad de apps para dispositivos móviles: el Proyecto Eduapps.en Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos. Consultado el 12/01/2023.
- Deterding, S., Dixon D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). Actas de Gamification: Toward a Definition. Recuperado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>. Consultado el 24/01/2023.

Bibliografía

- Díaz, A. y Quiroz, R. (1998). Enseñanza cognitiva y estratégica en ciencias naturales para el desarrollo de la habilidad de solución de problemas en contaminación ambiental. *Revista Educación y Pedagogía*, 10 (21), 97-115. Consultado el 28/01/2023.
- Escamilla de los Santos, José (2000), *Uso y selección de tecnología educativa*, México, Trillas. Consultado el 24/12/2022.
- -Escuela de Idiomas (2002). Programa Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Consultado el 28/01/2023.
- -Estado de Mobile Learning en España (Francisco Brazuelo Grund, Domingo José Gallego Gil,2011). Consultado el 08/01/2023.
- Guía para la implementación de Mobile Learning (UPM). Consultado el 08/01/2023.
- González, A., Pulido, M. y Díaz, A. (2005). *Modelo pedagógico de la Escuela de Idiomas*. Medellín: Escuela de Idiomas, Editorial Universidad de Antioquia. Consultado en 28/01/2023.
- González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Consultado el 01/02/2023.
- Grosjean, Francois (2010). *Bilingual: Life and Reality*. Cambridge, MA: Harvard, 2010. Consultado el 05/02/2023.
- Harris, P. (2001). *Goin'mobile. Learning Circuits*. Consultado el 08/01/2023.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons. Consultado el 01/02/2023.
- Morozov, E. (2013). *To save everything, click here: The folly of technological solutionism*. Nueva York: PublicAffairs. Consultado el 06/01/2023.
- Marin, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa Activa. Consultado el 01/02/2023.
- Monroy, V. D. C. Q. (2014). *Comunicación oral y escrita*. Editorial Digital UNID. Consultado el 01/03/2023.
- National Education Association (2007). *NEA Research Regarding the Benefits of Second Language Study*. Consultado el 05/02/2023.
- Oxford, R. (1990). *Language Learning Strategies. What every Teacher should Know*. Boston, Massachusetts: Heinle & Heinle Publishers. Consultado el 28/01/2023.

Bibliografía

- Oxford, R. y Cohen A., (1992). Language learning strategies: Crucial issues of concepts and classification. *Applied Language Learning*, 7 (1-2), 25-45. Consultado el 28/01/2023.
- Quinn, C. (2000). mLearning: Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning. Line zine. Learning in the new economy. Consultado el 08/01/2023.
- Ramírez, J. L. (2014). Gamificar una propuesta docente. XXI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, 1-2. Consultado el 01/02/2023.
- SERRANO Sánchez, José Luis; Gutiérrez Porlán, Isabel. & Prendes Espinosa, María Paz. (2016). Internet como recurso para enseñar y aprender. Una aproximación práctica a la tecnología educativa. Sevilla: Edu- forma. Consultado el 24/12/2022.
- Stern, H. H. (1983). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press. Consultado el 06/01/2023.
- UNESCO. (1984). *Glossary of Educational Technology Terms*. París: UNESCO. Consultado el 24/12/2022.
- Unesco (i) <https://www.unesco.org/es/education/digital> . Consultado el 08/01/2023.
- UNESCO (2013a). El futuro del aprendizaje móvil. Implicaciones para la planificación y la formulación de políticas. París: UNESCO. Consultado el 10/01/2023.
- Warschauer, M., y Meskill, C. (2000). Technology and Second Language Teaching. En J.W. Rosenthal (Ed.), *Handbook of Undergraduate Second Language Education*, (303-318). New York: Routledge. Consultado el 06/01/2023.
- Wenden, A. (1991). *Learner Strategies for learning Autonomy*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall International. Consultado el 28/01/2023.
- Weaver, S. y Cohen, A. (1997). *Strategies-based Instruction: A Teacher Training Manual*. Minnesota: Center for Advanced research in language acquisition (Carla), University of Minnesota. Consultado el 28/01/2023.
- Wood, L. C., & Reiners, T. (2015). Gamification. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopaedia of information science and technology* (pp. 3039–3047). IGI Global. Consultado el 01/02/2023.

Sitios Web

- Aprender con Babbel. (2019). Recuperado de <https://about.babbel.com/es>.
- Busuu. (2019). Recuperado de <https://www.busuu.com/es>.
- Blanco , Cindy. “The 2020 Duolingo Language Report.” *Duolingo Blog*, 15 Dec. 2020,

Bibliografía

- Blanco, Cindy. “Duolingo 101: How to Learn a Language on Duolingo.” *Duolingo Blog*, 16 Feb. 2021, blog.duolingo.com/duolingo-101-how-to-learn-a-language-on-duolingo/.
- Duolingo: Sobre nosotros. (s. f.). Recuperado de <https://www.duolingo.com/info>.
- Duolingo2023. “Duolingo Careers.” *Careers.duolingo.com*, careers.duolingo.com/about.
- Meza Izquierdo, Andreina. “La Importancia de La Tecnología En La Educación Actual.” *Plataforma Educativa Luca: Curso En Línea Y Aprendizaje Esperado*, 3 Dec. 2021, <http://bitly.ws/FTSh>.
- Freeman, Cassie . “¿Cómo Enseña Idiomas Duolingo?” *Duolingo Blog*, 16 Feb. 2023, <http://bitly.ws/FTRC>.
- Memrise: Terms. (2019). Recuperado de <https://www.memrise.com/es/terms>.
- Rosetta Stone. (2019).

Tesinas

- PALOMARES, María. El español como lengua extranjera en aplicaciones adaptativas y multimedia: el caso de Duolingo. Murcia: Universidad de Murcia, 2021. Disponible en: <https://bit.ly/3N35qZG>
- QUINTANA, María. El aprendizaje autorregulado en estudiantes de Educación Superior. Puebla: Universidad de Puebla, 2014.

Anexos

Anexos

Cuestionario en la lengua española dirigido a los estudiantes:

El presente cuestionario es para mí TFM dirigido a los estudiantes de la facultad de letras y lenguas, tiene como objetivo investigar la influencia de las aplicaciones móviles en el aprendizaje de idiomas, con un enfoque especial en la aplicación Duolingo. El propósito de esta investigación es conocer la opinión y experiencia de los usuarios de Duolingo en relación a su influencia en el aprendizaje de idiomas. Por favor, elabore sus respuestas basándose en sus propias opiniones, experiencias y conocimientos, sin la ayuda de materiales o bibliografía adicional.

Sexo: femenino o masculino

.....?

1. ¿Qué estrategias de aprendizaje utilizas para aprender idiomas?

- Aplicaciones de aprendizaje
- Música y películas
- Leer materiales escritos (libros)

2 ¿Has usado Duolingo para aprender un idioma antes?

Sí. No.

3. ¿Aparte de la aplicación Duolingo, ¿qué otras aplicaciones usas?

HelloTalk

Memrise.

Busuu.

Babbel.

4 ¿Te parece fácil el uso de la aplicación de Duolingo?

Si. No.

¿Por qué?

.....
.....

5 ¿Crees que Duolingo te ha ayudado a mejorar tus habilidades lingüísticas

Sí. No.

¿Justifica?

.....
.....

6 ¿Cuáles son las características de Duolingo que más te gustan?

Los ejercicios interactivos.

Las lecciones cortas y divertidas.

La gamificación del aprendizaje.

7 ¿Has notado una mejora en tu capacidad para leer, escribir, hablar o comprender el idioma que estás aprendiendo desde que comenzaste a usar Duolingo?

Anexos

Sí. No.
¿Justifica?

.....
.....

8 ¿Aconsejas el uso del Duolingo a alguien que quiera aprender un idioma?
Sí. No.

.....

9. ¿Crees que Duolingo te ayuda a mantenerse motivado para aprender un nuevo idioma?
Sí. No.

.....

10. ¿Consideras que el uso de Duolingo te ha permitido desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo?

Si. No.

Justifica

.....

Cuestionario traducido al Francés dirigido a los estudiantes:

Ce questionnaire est pour mon TFM destiné aux étudiants de la facultés des lettres et langues , il vise à étudier l'influence des applications mobiles sur l'apprentissage des langues, avec un focus particulier sur l'application Duolingo. Le but de cette recherche est de connaître l'opinion et l'expérience des utilisateurs de Duolingo par rapport à son influence sur l'apprentissage des langues. Veuillez préparer vos réponses en fonction de vos propres opinions, expériences et connaissances, sans l'aide de matériel supplémentaire ou de bibliographie.

. Sexe : féminin ou masculin.

.....

1. Quelles stratégies d'apprentissage utilisez-vous pour apprendre les langues ?

Applications d'apprentissage

Musique et films

Lire des documents écrits (livres)

Anexos

2. Avez-vous déjà utilisé Duolingo pour apprendre une langue ?

Oui. Non.

3. En dehors de l'application Duolingo, quelles autres applications utilisez-vous ?

HelloTalk.

Memrise.

Busuu.

Babbel.

4. Est-ce facile d'utiliser l'application Duolingo ?

Oui. Non.

Pourquoi ?

.....
.....

5. Pensez-vous que Duolingo vous a aidé à améliorer vos compétences linguistiques ?

Oui. Non.

Justifiez ?

.....
.....

6 Quelles sont les fonctionnalités de Duolingo que vous aimez le plus ?

Exercices interactifs.

Cours courts et amusants.

La gamification de l'apprentissage.

7 Avez-vous remarqué une amélioration de votre capacité à lire, écrire, parler ou comprendre la langue que vous apprenez depuis que vous utilisez Duolingo ?

Oui. Non.

Justifiez ?

.....
.....

8 Recommandez-vous l'utilisation de Duolingo à quelqu'un qui veut apprendre une langue ?

Oui. Non.

.....

9 Pensez-vous que Duolingo vous aide à rester motivé pour apprendre une nouvelle langue ?

Oui. Non.

.....

10 Pensez-vous que l'utilisation de Duolingo vous a permis de développer des compétences d'apprentissage autonome ?

Oui. Non.

Anexos

.....

Cuestionario traducido al ingles dirigido a los estudiantes:

This questionnaire is for my Master's Thesis aimed at students of the faculty of arts and languages , it aims to investigate the influence of mobile applications on language learning, with a special focus on the Duolingo application. The purpose of this research is to know the opinion and experience of Duolingo users in relation to its influence on language learning. Please prepare your answers based on your own opinions, experiences and knowledge, without the aid of additional materials or bibliography.

-Sex: female or male.

.....

1. What learning strategies do you use to learn languages?

- Learning apps
- Music and movies
- Read written materials (books)

2. Have you used Duolingo to learn a language before?

Yes No

3. Apart from the Duolingo app, what other apps do you use?

HelloTalk

Memrise

Busuu

babbel

4. Is it easy to use the Duolingo application?

Yes No

why?

.....
.....

5. Do you think Duolingo has helped you improve your language skills?

Yes No

Justify?

.....
.....

6 What are the features of Duolingo that you like the most?

Interactive exercises.

Anexos

Short and fun lessons.
The gamification of learning.

7 Have you noticed an improvement in your ability to read, write, speak or understand the language you are learning since you started using Duolingo?

Yes No

justify?

.....
.....

8 Do you recommend the use of Duolingo to someone who wants to learn a language?

Yes No

9 Do you think Duolingo helps you stay motivated to learn a new language?

Yes No

.....

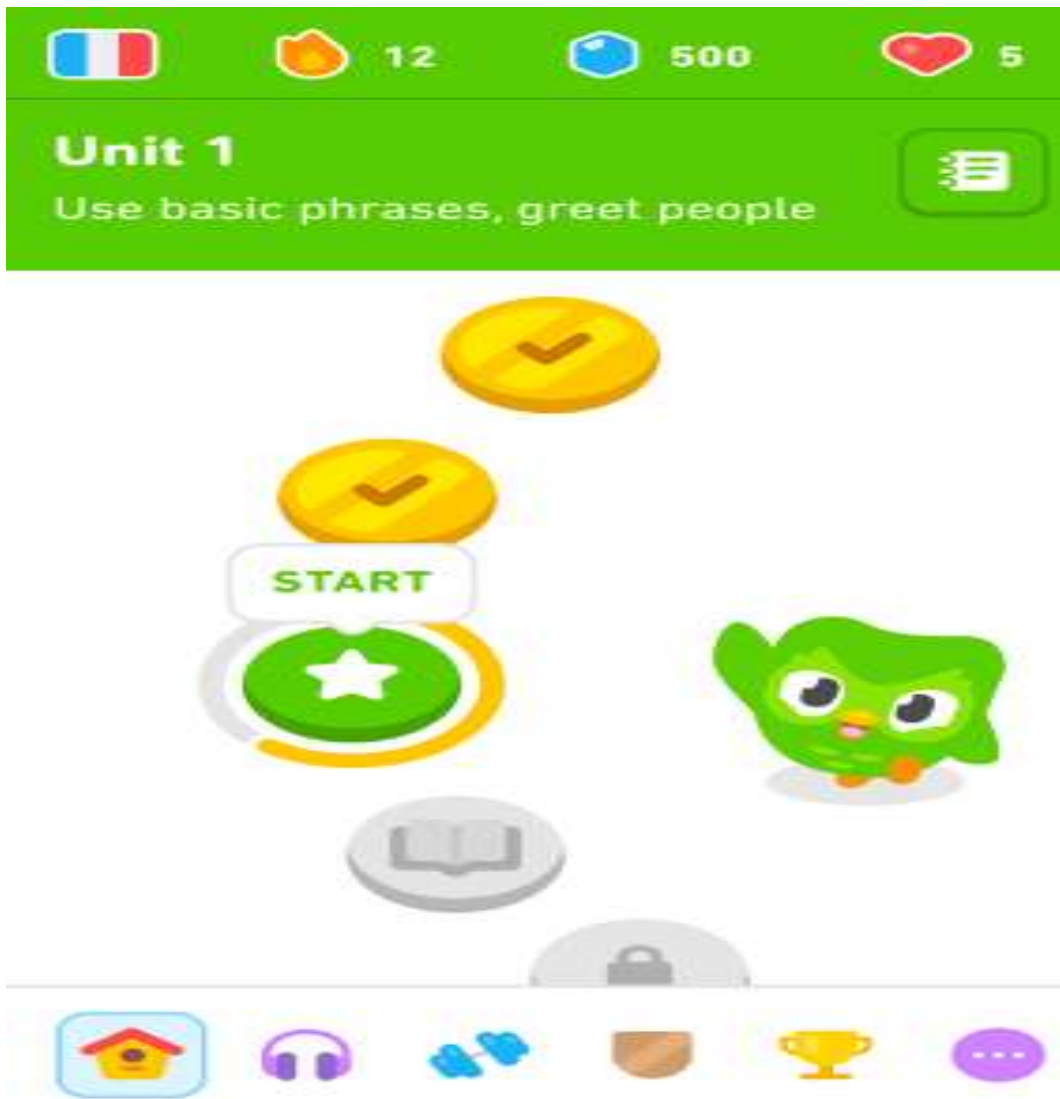
10 Do you think that using Duolingo has allowed you to develop autonomous learning skills?

Yes No

.....

Anexos

Figura 1: La pantalla de inicio.



Fuente: Blanco, Cindy. "Duolingo 101: How to Learn a Language on Duolingo." *Duolingo Blog*

Anexos

Figura 2: El Guidebook de Duolingo.



Unit 3 Guidebook

Yo quiero una ensalada.
I want a salad.

¿Con tomate?
With tomato?

TIP

A sandwich of fish

In English, we might ask for **a cup of coffee**. In Spanish, you do the same thing.



Fuente: Blanco, Cindy. "Duolingo 101: How to Learn a Language on Duolingo." *Duolingo Blog*

Anexos

Figura 3: las historias de Duolingo.



Fuente: Blanco, Cindy. "Duolingo 101: How to Learn a Language on Duolingo." *Duolingo Blog*

Anexos

Figura 4: El Podcast en Duolingo.



Fuente: Blanco, Cindy. "Duolingo 101: How to Learn a Language on Duolingo." *Duolingo Blog*

Resumen:

La tecnología, con plataformas como Duolingo, ha revolucionado el aprendizaje de lenguas ofreciendo a los estudiantes una forma práctica y eficaz de desarrollar habilidades lingüísticas. A través de lecciones interactivas, los estudiantes pueden practicar diferentes idiomas de manera autónoma y motivadora, fomentando la comunicación multilingüe y la conexión global.

Palabras clave: La tecnología, Duolingo, aprendizaje, lenguas, habilidades lingüísticas, los estudiantes.

Abstact

Technology, with platforms like Duolingo, has revolutionized language learning by offering students a practical and effective way to develop linguistic skills. Through interactive lessons, students can practice different languages autonomously and with motivation, fostering multilingual communication and global connection.

Keywords: Technology, Duolingo, languages, learning, students, linguistic skills

ملخص:

أحدثت التكنولوجيا، باستخدام منصات مثل دولينجو، ثورة في تعلم اللغة من خلال تزويد الطلاب بطريقة

عملية وفعالة لتطوير المهارات اللغوية. والدروس التفاعلية، يمكن للطلاب ممارسة لغات مختلفة بطريقة

مستقلة ومحفزة، وتعزيز التواصل متعدد اللغات والاتصال العالمي

الكلمات المفتاحية: التكنولوجيا، دولينجو، تعلم الطلاب، اللغات، المهارات اللغوية