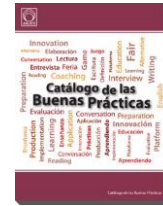




Catálogo de las Buenas Prácticas



Duolingo app use

Diana Lorena Velázquez Verdugo

Universidad Autónoma de Sinaloa

lovedi_02@hotmail.com

Resumen:

El uso de la tecnología se encuentra prácticamente en todas las áreas de las actividades humanas, incluyendo el aprendizaje. Comúnmente nos referimos a esta práctica como *Blended learning*, también conocido como aprendizaje mixto. El uso de tecnologías ofrece beneficios que podrían incorporarse a contextos de enseñanza tradicional, en nuestro caso en la enseñanza de idiomas, logrando así una combinación ideal entre actividades presenciales y no presenciales. El uso de *Duolingo app*, ha facilitado el aprendizaje de los estudiantes gracias a sus actividades auditivas, orales, así como de escritura y lectura, que funcionan de manera similar a las redes sociales.

Palabras clave: Tecnología, aprendizaje mixto, idiomas, *Duolingo app*, redes sociales.

Abstract:

The use of technology is almost in all areas of human activities, including learning. We commonly refer to this practice as blended learning. The use of technologies offers benefits that could be incorporated in traditional teaching contexts, in our case in language teaching, thus achieving an ideal combination between face-to-face and virtual learning activities. The use of Duolingo app has facilitated student learning thanks to its listening, speaking, writing and reading activities that work in a similar way to social networks, which they are familiar to.

Keywords: Technology, blended learning, language, Duolingo app, social networks.

Características generales de la Buena Práctica:

Está diseñada para un tipo de curso de contenido en inglés, Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras AICLE o *Content and Language Integrated Learning: CLIL*, de modalidad presencial; el objetivo que persigue el curso es el desarrollo de comprensión auditiva, comprensión de lectura, producción oral y escrita, y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Curso de inglés en Centro de idiomas
2. **Tipo de curso:** Es un curso de contenido en inglés, Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras AICLE o *Content and Language Integrated Learning: CLIL*.
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo que persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 40-60
6. **Distribución del tiempo:** 1 hora diaria de lunes a viernes.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11-20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica: Escritura, lectura, expresión oral/ interacción oral y comprensión auditiva.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Actualmente muchos estudiantes, principalmente los más jóvenes, parecen sentirse cómodos utilizando herramientas digitales en su vida diaria con fines de socializar, comunicarse e incluso aprender. La menor duda que existe los lleva a hacer uso de Internet para aclararla. Esto me motivó a utilizar la aplicación *Duolingo* como herramienta para alcanzar los objetivos del curso.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la Buena Práctica: Motivación y estilos de aprendizaje.

Objetivos: Lograr que los estudiantes aprendan y refuercen el inglés realizando ejercicios de audio y pronunciación, vocabulario, estructuración de oraciones, así como comprensión de frases escritas.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

Esta práctica es especialmente útil para cursos básicos e intermedios. El número de estudiantes es indistinto, la única diferencia es que entre más estudiantes sean, puede haber más competencia para lograr el primer lugar. Sin embargo, funciona bien para cursos pequeños y para cursos numerosos.

Existen dos maneras de utilizar esta herramienta. En la primera opción se usa la *App*, y en la segunda utilizamos la plataforma *schools.duolingo.com*, que se accesa desde *Google*.

1. En la primera opción el maestro les pide a los estudiantes descargar la aplicación *Duolingo* en su *smartphone* o *tablet*.
2. El maestro crea un club dentro de dicha aplicación y comparte el código con sus alumnos para que estos se agreguen al club.

3. Una vez agregados todos en el club, el maestro selecciona la lección en la que desea que todos participen y se las comunica. Los alumnos la responden a lo largo del día. Puede ser una actividad de tarea para que ellos la realicen en el momento que más les convenga.
4. Conforme los estudiantes van respondiendo, la actividad van posicionándose en una lista que muestra quien ha obtenido el puntaje más alto, y todos pueden comentar sobre el progreso. Cabe mencionar que sólo pueden colocar opiniones positivas que están predeterminadas en la *app*, lo que la convierte en una buena herramienta para evitar el *bullying*, o bien pueden compartir reacciones al respecto utilizando emoticones, tal como lo harían en *Facebook*.

La segunda opción es más personalizable y se desarrolla a través de la plataforma. Permite al maestro crear sus propias tareas en *schools.duolingo.com*, eligiendo las lecciones que desea abordar, incluso permite poner hora y fecha límite de recepción de tareas. Es decir, da al maestro la posibilidad de monitorear el progreso del alumno ya que muestra si estos entregaron las tareas a tiempo, tarde o si no entregaron dicha tarea. El maestro puede crear las secciones que desee. Esto resulta útil ya que cada sección puede servir para clases diferentes. Por ejemplo, una sección puede titularse Nivel 1 8am, y otra sección puede ser Nivel 9 10am.

Al final de la semana la aplicación envía un reporte del progreso de los alumnos al correo del maestro. Los alumnos pueden retomar la lección para mejorar su posición en la lista cuantas veces quieran.

En mi caso, utilicé ambas opciones. La primera opción que es a través de la aplicación *Duolingo* me pareció más práctica, ya que todos los *smartphones* pueden utilizarla sin ningún problema. La segunda opción funciona de mejor manera a través de una computadora, ya que algunos *smartphones* no permiten el funcionamiento total de la plataforma. Aun así sigue siendo una muy buena opción ya que permite al maestro mayor control y personalización de las actividades.

Efectos en los estudiantes

La respuesta de los estudiantes ha sido positiva ya que lo toman como un juego, además de que les permite competir entre ellos de manera amigable.

El diseño de la aplicación protege también su confianza y autoestima, ya que no muestra a los demás los errores que cometen, sólo el puntaje final, de tal manera que los estudiantes no se sienten vulnerados, al contrario, disfrutan la competencia y se sienten motivados a obtener el mejor lugar posible.

Fundamentos teóricos y metodológicos

En los últimos años se ha hablado de como el modelo de *Blended learning*, aprendizaje mixto, resulta útil para facilitar el aprendizaje. "El uso de tecnologías ofrece beneficios que podrían incorporarse en contextos de enseñanza tradicional, logrando así una combinación ideal entre actividades presenciales y no presenciales, lo que se ha denominado aprendizaje mixto o híbrido" (Morales & Ferreira, 2008).

Materiales y recursos

Smartphones, tablets, computadoras e Internet que ya poseen los estudiantes.

Características de su Buena Práctica

Esta práctica se desarrolló durante el mismo curso en cada nueva unidad y ha sido implementada en cinco cursos distintos.

La herramienta es sencilla gracias a que prácticamente la totalidad de los estudiantes del Centro de Estudio de Idiomas, cuenta con un *smartphone, tablet* o computadora. Se recomienda utilizarla cada vez que se introduzca un tema nuevo. La aplicación cuenta con actividades que van subiendo gradualmente de dificultad, esto nos permite usarla en niveles que van desde básico uno hasta un nivel intermedio.

Considero a esta herramienta como efectiva ya que su funcionamiento y formato les es familiar a los estudiantes debido al parecido con las redes sociales que utilizan diariamente. Además, el hecho de que cada ejercicio que responden es calificado de manera inmediata, ayuda al proceso de aprendizaje sin necesidad de invertir mucho tiempo de espera, lo que les permite reflexionar sobre sus errores en ese mismo momento.

Como docente he aprendido que utilizar herramientas que les resultan familiares a mis estudiantes facilita mi labor, ya que es más probable que se sientan atraídos a poner en práctica sus conocimientos a través de algo que consideran divertido.

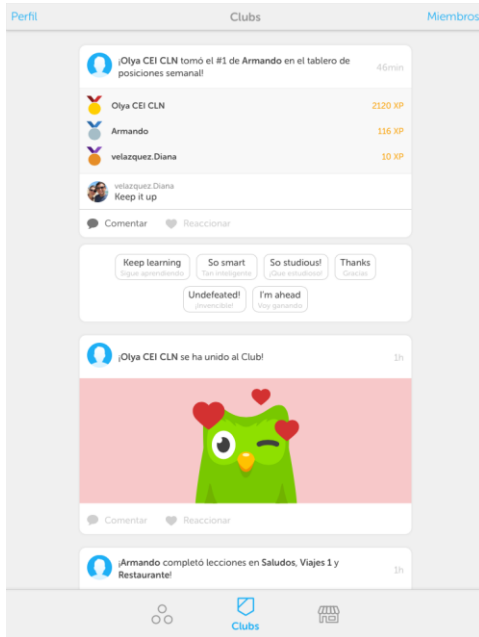
Referencias

Morales Ríos, S. & Ferreira Cabrera, A. (2008). La efectividad de un modelo de aprendizaje combinado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera: estudio empírico. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 46(2), 95-118.

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Foto 1 de un club en la aplicación *Duolingo*
2. Foto 2 de un club en la aplicación *Duolingo*

Anexo 1



Anexo 2

