



Universidad Politécnica de Tulancingo

Dirección de Investigación y Posgrado

PROPUESTA DE SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL COLEGIO CIMA DE HIDALGO, A. C.

PROYECTO TERMINAL

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRA EN GESTIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

PRESENTA

ISC. Fatima Elizabeth Arroyo Romero

Director del Proyecto

Dr. Roberto Arturo Sánchez Herrera.

Codirectores

Dr. Raymundo Lozano Rosales

Dra. Liliana de Jesús Gordillo Benavente

Tulancingo, Hgo., marzo 2023

Marzo 2023

© Derechos Reservados

El autor otorga a UPT el permiso de reproducir y distribuir copia
de este reporte en su totalidad o en partes



**DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO**

Universidad Politécnica de Tulancingo

Dirección de Investigación y Posgrado

Por este medio nos permitimos informar a ustedes la aprobación del Proyecto:

“PROPUESTA DE SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS PARA EL COLEGIO CIMA DE HIDALGO, A. C.”, que presenta la alumna **FATIMA ELIZABETH ARROYO ROMERO**, como requisito para obtener el grado de: **MAESTRA EN GESTIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, en este programa académico.

Atentamente

Comité de Maestría en Gestión e Innovación Educativa



Dr. Roberto Arturo Sánchez Herrera

Director de Proyecto de Titulación



Dr. Raymundo Lozano Rosales

Asesor



Dra. Liliana de Jesús Gordillo Benavente

Asesora

Tulancingo. Hgo., a 31 de marzo de 2023.

Contenido

TABLA DE FIGURAS	9
Resumen.	11
Abstract.	11
Presentación.	12
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
I.1 Diagnóstico Educativo	13
I.1.1 Datos Institucionales.....	13
I.1.1.1 Misión:	15
I.1.1.2 Visión:	15
I.1.1.3 Valores.....	15
I.1.1.4 Metodología AMCO:	16
I.1.1.5 Descripción del Diagnóstico en el área de inglés:	18
I.1.2 Análisis FODA	21
I.2 Planteamiento del problema	23
I.3 Antecedentes del problema	24
I.3.1 Antecedentes.....	24
I.3.1.1 Gamificación	24
I.3.1.2 Los padres en la enseñanza.....	25
I.3.1.3 Modelo Educativo basado en Competencias.....	27
I.3.2.2 Área de Estudio	29
I.4 Objetivo.....	31
I.5 Justificación	32
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	34
II.1 Enseñanza Tradicional:	34
II.2 Estrategias de Aprendizaje:.....	34
II.3 TIC's:	35
II.4 Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje:	35
II.5 Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje:	36
II.6 Importancia de las TIC dentro de la Educación Básica:	37

II.7 Software:.....	37
II.8 Software Libre:.....	38
II.9 Software Educativo:.....	38
II.10 Software Educativo o recurso educativo:.....	39
II.11 Dispositivos Electrónicos:	39
II.12 Aplicaciones Móviles:	40
II.13 Las Aplicaciones Móviles como refuerzo educativo:.....	41
II.14 Plataformas para aplicaciones móviles:.....	42
II.15 Tipos de Plataformas para aplicaciones móviles:	42
CAPITULO III. ESTADO DEL ARTE	44
III.1 Temas con relación al proyecto	44
III.1.1 Diagnóstico sobre el aprendizaje del idioma inglés en alumnos de nivel secundaria.	44
III.1.2 ALLexis: Software Educativo diseñado para la Enseñanza de Vocabulario de Textos de Informática en el idioma inglés.....	45
III.1.3 Aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés a través del enfoque por medio de tareas en la educación primaria para adultos.	46
III.1.4 Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de Educación General Básica, ISM International Academy, Calderón-Pichincha, periodo 2014-2015.....	47
III.1.5 Software educativo para el aprendizaje del idioma inglés, de los tiempos gramaticales del presente de los y las estudiantes de tercer año de bachillerato del Colegio Nacional Amazonas, en el periodo 2015 – 2016.	49
III.1.6 Aprendizaje móvil del idioma inglés mediante juegos de espías dentro de la Educación Secundaria.....	50
III.1.7 Aplicaciones móviles en el proceso enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa Los Shyris, D.M. Quito, periodo 2016.	51
III.1.8 Software educativo para el aprendizaje de los verbos regulares e irregulares en las y los estudiantes de octavo año de educación general básica, en la escuela Víctor Manuel Peñaherrera, en el período 2016.	52
III.1.9 Idioma Inglés, Enseñanza Tradicional comparada con el aprendizaje utilizando las Apps.....	54

III.1.10 Desarrollo de un software educativo para el fortalecimiento de la asignatura de inglés dirigido al grado segundo de primaria del Colegio la Salle sede Santa Clara de Ocaña, Norte de Santander.	55
III.1.11 Las Aplicaciones móviles como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Satipo-2018.	56
III.1.12 ELAB: APP para el aprendizaje del idioma inglés.	57
III.1.13 Aplicaciones móviles como herramientas de apoyo, en el autoaprendizaje del idioma inglés.	58
III.1.14 Las Aplicaciones móviles para mejorar los aprendizajes del idioma inglés en los alumnos del primer grado secundaria – I.E. 0764-Zapatero – Lamas 2020.....	59
III.1.15 La enseñanza del idioma inglés en México: una perspectiva general.	59
III.1.16 Las Investigaciones sobre la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras en México: Una Segunda Mirada.....	60
III.1.17 ¿Por qué nuestros alumnos no aprenden inglés? ¿Realidad o mito? ¿Fracaso o mediocridad? ¿Reto o indiferencia?	61
III.1.18 Diseño y desarrollo de software educativo multimedia para el aprendizaje de una segunda lengua (inglés), para el centro universitario UAEM Texcoco”.	61
III.1.19 Diseño de Software educativo desarrollado para apoyar a los niños de educación básica.	62
III.1.20 Las TIC como base en la enseñanza del idioma inglés en educación básica.	63
III.1.21 Percepción de los alumnos respecto al uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés.....	64
III.1.22 Software de Aplicación Móvil tipo E-Learning para la creación de grupos de trabajo con perfiles afines.....	64
III.1.23 Aplicaciones interactivas como estrategias de enseñanza para el aprendizaje de un segundo idioma, en los estudiantes de Normal Primaria.	66
III.1.24 Aprender inglés en México en tiempos de cancelación de reformas educativas: ¿Es la tecnología la solución?	67
III.1.25 La enseñanza del inglés en las escuelas de tiempo completo en hidalgo: análisis de un caso.	68
III.1.26 La enseñanza de lenguas en México. Hacia un enfoque plurilingüe.	68
III.1.27 Desarrollo de competencias en la enseñanza del idioma inglés en la educación secundaria.....	69

III.1.28 Evaluación y certificación del Idioma Inglés en los estudiantes de la Secundaria General Número 2 de Pachuca, Hidalgo; con relación al programa nacional de inglés de educación básica en el ciclo escolar 2014 -2015.	70
III.1.29 Panorama del sistema educativo mexicano, dentro de la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua.....	71
III.1.30 Mecatrónica educativa: soporte de la enseñanza - aprendizaje en la educación básica en Hidalgo.	72
III.2.1 Metodología de Desarrollo de Software	73
III.2.1.1 Metodología	73
III.2.1.2 Metodología del Desarrollo de Software:	73
III.2.1.3 Tipos de Metodología del Desarrollo de Software	74
III.2.1.4 Metodología Mobile-D.....	77
III.2.1.5 Organizador Gráfico Metodología Mobile-D.....	80
III.2.1.6 Aplicación de la Metodología Mobile-D en casos de estudio.	81
III.2.1.6.1 Aplicación de la Metodología Mobile-D en el desarrollo de una App Móvil para agendar citas médicas del Centro Jel Riobamba.	81
III.2.1.6.2 Desarrollo de la aplicación de realidad aumentada para los Dispositivos Móviles Android, para reforzar el aprendizaje del Idioma Inglés nivel A1, en Niños de 10 a 12 años de edad.	82
III.2.1.6.3 Aplicación móvil para el aprendizaje del idioma Inglés en el cuarto año.	83
CAPITULO IV. DESARROLLO DE LA APLICACIÓN MOVIL	85
IV.1 App Inventor	85
IV.1.1 Análisis de la App Inventor	86
IV.1.1.1 Conociendo la Aplicación:	86
IV.1.1.2 Diseño y Programación de la Aplicación Móvil:.....	90
IV.1.1.3 Pruebas de la Aplicación Móvil:.....	112
CAPÍTULO V. MANTENIMIENTO Y EVALUACIÓN Y DE LA APLICACIÓN MÓVIL. .	121
V.1 Mantenimiento del Software	121
V.1.1 Tipos de Mantenimiento	122
V.2 Prueba de la Aplicación Móvil Funny Verbs	123
V.3 Evaluación de la Aplicación Móvil.....	124
V.3.1 Prueba de la Aplicación Móvil: Funny Verbs	124
CAPÍTULO VI. REPORTE DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN.	128

CAPÍTULO VII. CONCLUSIONES	136
VII.1 Generales:	136
VII.1.1 Conclusión Objetivo Especifico No. 1	136
VII.1.2 Conclusión Objetivo Especifico No. 2.....	136
VII.1.3 Conclusión Objetivo Especifico No. 3.....	137
VII.1.4 Conclusión Objetivo Especifico No. 4.....	137
CAPÍTULO VIII. REFERENCIAS.....	139
Anexos	147
Gráfica de Gantt	148

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de Metodología.....	76
Figura 2. Fases Metodología Mobile-D.....	80
Figura 3. Acceso a la plataforma.	86
Figura 4. Registro a la plataforma.	87
Figura 5. Correo Electrónico.....	87
Figura 6. Condiciones de Uso.	88
Figura 7. Ventana Inicial.....	88
Figura 8. Tutorial de apoyo.....	89
Figura 9. Nuevo Proyecto.....	89
Figura 10. Asignación de Nombre.	90
Figura 11. Propiedades del Visor Inicial.	90
Figura 12. Propiedades del Visor Fondo.	91
Figura 13. Propiedades del Visor Fondo.	91
Figura 14. Búsqueda de la imagen.....	92
Figura 15. Resultado.	92
Figura 16. Propiedades de Icono.	93
Figura 17. Propiedades asignar Icono.....	93
Figura 18. Propiedades asignar Icono.....	94
Figura 19. Búsqueda de imagen.	94
Figura 20. Propiedades.	95
Figura 21. Propiedades Título del Visor.	95
Figura 22. Inserción de Ventanas.....	96
Figura 23. Propiedades a los objetos.	97
Figura 24. Botón Bloques.	97
Figura 25. Programación objeto reloj.....	98
Figura 26. Propiedades objetos Intro.....	99
Figura 27. Programación objetos Intro.	99
Figura 28. Asignación de propiedades.	100
Figura 29. Programación de los objetos.....	101
Figura 30. Inserción de objetos.	102

Figura 31. Asignación de propiedades.	103
Figura 32. Programación Irregular Verbs.	104
Figura 33. Programación Regular Verbs.	104
Figura 34. Inserción de propiedades.	105
Figura 35. Programación objeto botón.	106
Figura 36. Objeto Visor de Lista.	107
Figura 37. Propiedades Visor Lista.....	107
Figura 38. Programación botón Lista.....	108
Figura 39. Inserción de objetos.	109
Figura 40. Programación botón conjugación.	110
Figura 41. Código QR.....	111
Figura 42. Pantalla Inicial.	112
Figura 43. Pantalla Bienvenida.....	113
Figura 44. Módulo Menú.....	114
Figura 45. Módulo Instruccions.	115
Figura 46. Módulo Regular Verbs.....	116
Figura 47. Módulo Irregular Verbs.....	117
Figura 48. Módulo Conjugation.	118
Figura 49. Módulo List of Verbs.....	119
Figura 50. Tipos de Mantenimiento.	123
Figura 51. Participantes.....	128
Figura 52. Características de la aplicación.....	129
Figura 53. Manejabilidad de la aplicación móvil.	130
Figura 54. Accesibilidad entre módulos.....	131
Figura 55. Calidad de la aplicación.....	132
Figura 56. Estrategias de aprendizaje.	133

Resumen.

El presente proyecto, muestra una semblanza de lo importante que es aprender un segundo idioma, dentro de las instituciones educativas, sobre todo en el nivel básico, así como también la funcionalidad que les ayuda a los docentes del área en poder utilizar aplicaciones móviles, como parte de las estrategias de enseñanza – aprendizaje en la materia de Inglés, este proyecto se realizó en el Colegio Cima de Hidalgo, A. C., utilizando la plataforma App Inventor para la creación de la aplicación móvil, considerando la metodología Mobile-D para su elaboración; la metodología para el desarrollo de software, se utilizó para encontrar una solución en la realización del proyecto realizado dentro de un periodo corto, la finalidad fundamental es poder elaborarlo de una manera rápida, respondió a la serie de pruebas llamadas Aseguramiento de Calidad (Quality Assurance), proceso que verifica la calidad y el funcionamiento de la aplicación móvil, la aplicación se concluyó con todos los requerimientos solicitados por el Colegio.

Palabras Clave: Software, Aplicación Móvil, Inglés.

Abstract.

This project shows a sketch of how important it is to learn a second language, within educational institutions, especially at the basic level, as well as the functionality that helps teachers in the area to be capable of using mobile applications, such as Part of the teaching-learning strategies in the subject of English, this project was carried out at the Colegio Cima de Hidalgo, A. C., using the App Inventor platform for the creation of the mobile application, considering the Mobile-D methodology for its elaboration; the methodology for software development, was used to find a solution in the realization of the project carried out within a short period, the main purpose in order to elaborate it in a fast way, it responded to the series of tests called Quality Assurance, a process that verifies the quality and operation of the mobile application, the application was concluded with all the requirements requested by the College.

Keywords: Software, Mobile Application, English.

Presentación.

El inglés en la actualidad se ha convertido en el segundo idioma, más hablado en todo el mundo, las instituciones educativas, han agregado dentro de sus planes y programas la enseñanza del idioma, la finalidad de impartir la materia desde el nivel básico, es poder fomentar el aprendizaje desde temprana edad, estudios revelan que los alumnos lo aprenden de la misma manera que aprender su lengua materna; los docentes han adoptado la tecnología como parte de sus estrategias de enseñanza dentro de las aulas, utilizando aplicaciones móviles que fomenten el aprendizaje en sus estudiantes, dando conocer con ello, sobre todo en los alumnos de nivel secundaria, la importancia de poder y/o seguir practicándolo.

Se realizó una investigación sobre el uso y desarrollo de aplicaciones móviles en los cuales, los autores mencionan que el desarrollo de software educativo, ha permitido fomentar el aprendizaje de los alumnos sobre todo para el nivel secundaria; estos proyectos de investigación, sirvieron de base para elaborar el diseño de la propuesta de una aplicación móvil, como parte de las estrategias de aprendizaje del idioma de inglés, que servirá de apoyo a los docentes, para que la enseñanza del idioma dentro del salón de clases; sobre todo enfocado en los verbos regulares e irregulares, sea más práctico y llamativo para sus alumnos; se pretende que puedan repasarlos y aprenderlos con ayuda de la aplicación y así poder sustituir las listas que utilizan dentro de sus sesiones y/o dentro de las actividades que realizan fuera del colegio, así mismo que puedan ampliar más el vocabulario con el que ya cuentan.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

I.1 Diagnóstico Educativo

I.1.1 Datos Institucionales

El Colegio Cima de Hidalgo, A. C., es un colegio de servicio privado, está ubicado en el Boulevard Centenario de la Revolución, en la colonia La Florida. Ofrece a la comunidad estudiantil la educación básica en los niveles de preescolar, primaria y secundaria; dentro del plan educativo se ofrecen los talleres de: Danza, Ajedrez, Música, Artes, Robótica y Computación para todos los niveles educativos; el idioma francés sólo se imparte en el nivel secundaria y la materia de inglés se imparte diario con hora y media al día en los tres niveles.

El Colegio cuenta con el director general, directora para el nivel preescolar, directora para el nivel primaria y coordinadora para el nivel secundaria, personal encargado para el área de control escolar y para el área administrativa; cuatro docentes para el área de inglés, docentes titulares de grupo para los niveles de preescolar y primaria, se hace mención que todas están tituladas en educación y una de las docentes cuenta con la carrera de Psicología Educativa; dentro del área de Secundaria se cuenta con docentes por asignatura, entre los cuales están: Ingeniera Civil con maestría en ingeniería Vías terrestres que funge también como coordinadora del nivel, Maestro en Ciencias de la Educación, Licenciada en Ciencias Sociales, Licenciado en Deportes (se encarga de impartir la materia de Educación Física para los tres niveles educativos), Ingeniera en Sistemas Computacionales (imparte la materia de Tecnología y Robótica en los tres grados de secundaria y el taller de Computación para preescolar y primaria), profesora para impartir la materia de inglés, profesor para el taller de conversación y

Licenciada en Idiomas para la materia de francés, todos disponen de los conocimientos y aptitudes necesarias para poder impartir las materias a sus cargos; también se cuenta con personal de apoyo para los niños especiales y personal de limpieza y mantenimiento.

El Colegio Cima de Hidalgo, A. C. tiene casi diez años en funcionamiento, ofreciendo sus servicios educativos a la sociedad de Tulancingo y sus alrededores, debido al tipo de servicio que ofrece el Colegio, no recibe apoyo económico de ningún tipo, con el pago de los servicios por parte de los Padres de Familia, el Colegio es capaz de solventar sus propios gastos; las instalaciones son muy seguras en cuanto a su estructura, diseñadas para que los niños y adolescentes sientan un lugar acogedor, que no solo lo vean como una escuela más en donde solo van a prender, sino que lo vean como un lugar donde puedan sentirse importantes, escuchados y logren divertirse. Las instalaciones del Colegio están conformadas por la dirección general (contando el área de control escolar y área administrativa), cafetería, secciones divididas para cada nivel (área de preescolar, área de primaria baja, primaria alta y área de secundaria), en cada nivel se cuenta con baños independientes para niños, niñas y personal del Colegio, aulas para cada grado, haciendo mención que cada grupo tiene como máximo un total de 25 alumnos, cada aula se encuentra equipada con: SkyBox, Proyector Digital, ChromeBook y un iPad, que las y los docentes utilizan para para impartir la Metodología de AMCO; laboratorio de cómputo, laboratorio de ciencias, auditorio, áreas verdes, área de juegos, cancha techada para las actividades deportivas, escenario para los eventos culturales y bodegas para el guardado del material didáctico, de aseo y deportivo.

I.1.1.1 Misión:

La Educación no debe ser fragmentada pues el ser humano no lo es, por eso nuestra misión es y será formar alumnos de manera integral y positiva, enseñando, educando y formando.

- a) Enseñanza: haciéndolo con programas académicos que ayuden a los educandos en su desarrollo y los preparen para la vida.
- b) Educación: coadyuvando con los padres a enseñarles a pensar y a aprender cultivándoles la creatividad, sensibilidad, memoria y que puedan expresarse libremente de manera positiva.
- c) Formación: formaremos seres humanos en etapa temprana con constancia y disciplina, pero de manera alegre “disfrutando siempre de ser niños” dando énfasis al resto de valores como son el respeto, honestidad, honradez, nobleza y valores cívicos y amor a la patria.

I.1.1.2 Visión:

Afianzarnos y consolidarnos como una Institución Educativa sólida en el valle de Tulancingo y en el Estado, reconocida por la enseñanza y valores que inculcamos, para formar alumnos y seres humanos de alto nivel, con seguridad en sí mismos, dándole las herramientas para enfrentarse al futuro.

I.1.1.3 Valores

- a) Formar alumnos íntegros
- b) Respeto
- c) Éticos y Morales

- d) Actitud positiva
- e) Gusto por el colegio y por sus actividades.

I.1.1.4 Metodología AMCO:

El método AMCO (Advanced Methods Corporation) es una metodología que se basa en la enseñanza del idioma inglés, el cual busca que los colegios afiliados a este método sean incluidos dentro de su proceso de enseñanza y aprendizaje. El diseño de su enfoque comunicativo se evidencia en clases desarrolladas 100% en inglés y apoyadas por la tecnología, en las cuales los párvulos están expuestos, se familiarizan y aprenden el idioma inglés. AMCO da capacitación de manera constante a los docentes en cuanto a la utilizan la metodología, así como al uso de las herramientas tecnológicas que forman parte de ella. La investigación, el desarrollo e implementación de los modelos educativos hacen que sea una empresa innovadora para la enseñanza del idioma inglés en los alumnos de preescolar, primaria, secundaria y preparatoria se el colegio cuenta con este Nivel Educativo, haciendo énfasis en el desarrollo emocional y social, brindándoles las herramientas para poder crear niños brillantes y multicompetentes. AMCO ha desarrollado la mejor solución para formar niños brillantes, a través de la enseñanza del idioma inglés, promoviendo la sana convivencia en la comunidad internacional, colaborando en el desarrollo social y productivo en cada país, a través de su visión educativa, sus programas y su estrategia metodológica, busca la manifestación total del potencial humano en cada uno de sus estudiantes, docentes y líderes escolares, siempre a la vanguardia en los avances tecnológicos.

Los estudiantes de cada escuela son aprendices digitales y su grupo social es la comunidad global; para ellos son los programas y herramientas. Está centrada en las personas y sus relaciones; los programas de aprendizaje y su estrategia de implementación nos llevan a integrarnos como parte de las comunidades escolares y en un esfuerzo colaborativo, hacemos equipo trabajando juntos por el logro de los perfiles de formación educativa.

AMCO es una compañía norteamericana, con sede central en San Diego (CA, EE.UU), inició en los años 90 una “revolución educativa” desarrollando un innovador método para el aprendizaje del inglés desde el nivel preescolar o kínder como se conoce en otros países hasta el nivel secundaria, logrando en los alumnos el aprendizaje de la segunda lengua al mismo nivel y en la misma manera en que desarrollan su lengua materna. Como parte de la investigación e implementación de métodos innovadores de aprendizaje basados en el desarrollo emocional, intelectual y social de cada alumno, proporciona las herramientas necesarias para enfrentar los retos de la sociedad multicultural y competitiva que se da en la actualidad.

El objetivo se materializa en un sistema integrado que pone énfasis en la adquisición de la competencia comunicativa a través de áreas más amplias que atañen mucho más directamente al desarrollo integral. El éxito al implementar y desarrollar el método AMCO, asegura un servicio de asesoría realizado directamente en los centros educativos, con la oferta de talleres para la formación de los profesores con el apoyo de

la plataforma digital AMCO, con la orientación del método, el alumno aprende un segundo idioma.

Los programas de aprendizaje tienen metas específicas como el dominio del idioma, el desarrollo de competencias para la vida, el aprender a aprender y el fortalecimiento de las habilidades digitales. Lograrlas tienen como condición a través de un acompañamiento educativo que les permita la manifestación total llevando a cada alumno a aprender a ser feliz y a brillar en su totalidad.

Educación y aprendizaje van de la mano, se educa al buscar la realización de la persona y ayudan a aprender cuando se logran las competencias específicas para resolver un problema. Al educar y facilitar el aprendizaje, la meta es que los alumnos logren un perfil multicompetente bilingüe, a través de la estimulación de las inteligencias múltiples, la inteligencia emocional y el dominio de la lengua inglesa como método de comunicación en el mundo actual.

I.1.1.5 Descripción del Diagnóstico en el área de inglés:

El diagnóstico educativo se puede visualizar desde diferentes áreas y poder analizar los diferentes ámbitos contextuales, tanto de manera interna como de manera externa, en este caso el proyecto de estudio se enfocará dentro del área de Inglés, con el fin de comprender dónde surgen y cómo es que influyen la enseñanza y el aprendizaje en los alumnos del nivel secundaria dentro de su ámbito, se esperan ayudas auxiliares relacionadas con la selección de los métodos adecuados.

Lo que busca el Colegio con respecto a la asignatura de Inglés es proporcionar las estructuras básicas para el aprendizaje del idioma, mediante la adquisición de vocablos para que los alumnos puedan comprenderlo tanto en forma oral como en forma escrita, no se buscaba que fueran expertos en la materia, solo que logran entenderlo, con el paso del tiempo, las docentes con el apoyo del material de AMCO han ido modificado los métodos de enseñanza, para que su planificación y su implementación en el aula sea entendible y divertida para los alumnos; a pesar del trabajo de los docentes en la impartición de sus clases, en muchas ocasiones el avance no se ven reflejado sobre todo en los alumnos que no le toman el interés a la materia, solo lo hacen por no reprobar o tener una baja calificación.

El propósito general de la asignatura es que los alumnos del primer grado de secundaria (es el grupo en el que se enfocará el proyecto), desarrollen habilidades, conocimientos, actitudes y estrategias de aprendizaje para que logren participar y puedan interactuar en prácticas sociales tales como orales y escritas, capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, frases sencillas, que puedan presentarse a sí mismo, pedir y dar información personal básica, así como también relacionarse de forma elemental y esté dispuesto a cooperar.

El lenguaje lo podemos definir como una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva mediante la cual es posible que los estudiantes logren expresar, intercambiar y defender ideas, emociones, deseos, intereses; establecer y mantener relaciones

interpersonales, acceder a la información e interpretarla, participar en la construcción del conocimiento, organizar el pensamiento y reflexionar sobre sus propios méritos.

Para impartir la materia de Inglés se cuenta con cuatro docentes: la Coordinadora del área cuenta con dos Certificaciones Cambridge con los niveles CPR, nivel C2 y ICALT como metodología de la enseñanza, contando con una experiencia impartiendo la materia de 16 años; la profesora que se encarga de impartir la materia en el área de secundaria y primaria alta (4to, 5to y 6to) tiene una experiencia de 8 años enseñando el idioma, su carrera es técnica con una preparación en TOEIC nivel C1 y el profesor que se encarga de primaria baja (1ro, 2do y 3ro), también se encarga del taller de conversación ambos niveles (primaria y secundaria), al igual que la profesora cuenta con carrera técnica nivel C2 en la preparación de TOEIC, su experiencia en la enseñanza del idioma es de 14 años. En preescolar se asignó una docente especial para el nivel, lleva 23 años dando clases de inglés, lo aprendió y estudio en el Centro de Lenguas de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, al concluir estudió la Normal Superior en Pachuca la Licenciatura en educación Media Superior con la Especialidad en Inglés, ha impartido clases a chicos de preparatoria y primaria, tiene mucha experiencia con los niños de preescolar de sus 23 años 22 años los ha dedicado a enseñarlo a este nivel, además de ser una persona calificada tiene la calidez de poder estar con niños pequeños.

En cuanto al material, AMCO diseñó una serie de libros que sirven de apoyo a los docentes para la enseñanza del idioma, dentro de la plataforma se puede encontrar, los

libros de manera digital, también se puede encontrar los audios de los ejercicios que se encuentran dentro de los libros, estos vienen diseñados por bloques para que al alumno no le cueste trabajo localizar los temas que el docente les está impartiendo; además buscan sus propios recursos como reforzamiento de la materia, tales como, plataformas ya estructuradas, sitios web, infografías, imágenes educativas, páginas con juegos para el aprendizaje y entendimiento de la gramática.

I.1.2 Análisis FODA

El significado de la palabra FODA: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, y Amenazas; nos permite analizar aspectos positivos (fortalezas y oportunidades) y aspectos negativos (debilidades y amenazas), dentro de las áreas que se requieren implementar o mejorar (DJ Kaiser, 2016).

- a) Fortalezas:** Dentro del Colegio se imparte la materia de inglés en todos los Niveles Educativos, con un lapso de hora y media todos los días, además de tener Conversación y Vocabulario impartidos como taller dentro del Nivel Secundaria únicamente, con la finalidad de que los alumnos salgan mejor preparados en el idioma inglés, además con el apoyo de la metodología AMCO que aporta las herramientas necesarias que permiten facilitar al Docente la enseñanza del idioma. El personal está capacitado dentro de la materia, además de adaptarse rápidamente a la metodología, también ha sido una fortaleza ya que el proyecto se expandió rápidamente. Cabe mencionar que se cuenta con una planeación, cada docente la elabora como un recurso para organizar los temas que desarrollará durante la sesión de clase; está diseñado de acuerdo los avances y capacidades de los alumnos. En el aula se cuenta con equipos de alta calidad: en

donde los docentes cuentan con un iPad última generación, la cual les sirve de recurso para la enseñanza del idioma dentro del aula; en las aulas se cuenta con:

- SkyBox se convierte en el actor principal, este permite la conexión con el iPad para utilizar la metodología AMCO, despliega las actividades dirigidas al grupo de alumnos.
- Proyector Digital: es un dispositivo encargado de recibir por medio de un puerto, las señales de vídeo procedentes de la computadora, en este caso del iPad y SkyBox, realiza este proceso mediante una superficie clara.
- ChromeBook: son un nuevo tipo de computadora diseñada para ayudar a realizar las tareas de manera más rápida y sencilla. La función de estos equipos es contribuir al apoyo del Docente con sus actividades diarias, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera remota.

b) Oportunidades: Lo que pretende el Colegio con impartir el idioma Inglés, es que los alumnos tengan la oportunidad de poder hablar otra lengua, es más fácil que a edad temprana los alumnos lo aprenden de una manera natural y no como le sucede a muchos estudiantes universitarios que se les dificulta aprenderlo por falta de práctica, interés o de implementar la materia en las escuelas; es un deseo con un enfoque más significativo en el segundo idioma y en los idiomas extranjeros, puede ayudar a acelerar el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que podría fortalecer aún más sus habilidades en la enseñanza del idioma y preparar a sus alumnos para el éxito futuro.

c) Debilidades: a pesar de que el Colegio hace mención de la impartición del idioma en los Niveles Educativos, alumnos provenientes de otras escuelas o colegios que

se incorporan en los grados educativos, nos le interesa aprenderlo, por la dificultad que a muchos de ellos les cuesta sobre todo el memorizar los verbos y sus tiempos. A través del proyecto, se pretende apoyar a los Docentes a que estos alumnos tomen interés, facilitándoles la manera de aprenderlos, esto podría apoyar al plan de estudios de los profesores de inglés para que incluyan nuevas estrategias para encajar en un sistema de enseñanza más fluido.

d) Amenazas: se ha notado que el incremento en el número de alumnos en las clases en las escuelas en general, dificultan la enseñanza del idioma. La falta de tiempo en los programas curriculares hace que sea difícil incluir todas las clases requeridas en el idioma inglés. Además de las limitaciones de espacio, sirven como una amenaza para los programas. Lo que pretende el Colegio es evitar la falta de interés en los alumnos para que en un futuro ya cuenten con el conocimiento necesario acerca del idioma y les ayude en su vida futura y no pierdan oportunidades laborales.

I.2 Planteamiento del problema

Una de las dificultades que surgen en el aprendizaje del idioma, es el de recordar los verbos en inglés, sobre todo los irregulares, así como de expresarlos de forma escrita, esto genera en los alumnos temor de equivocarse, debido a ello prefieren no participar en las actividades propuesta por el docente, a lo cual trae dudas difíciles de corregir en un futuro y en muchas ocasiones la clase no se desarrolla como la tiene planeada. Esta problemática cohíbe su participación, perdiendo de esta manera el gusto por el aprender una lengua extranjera (inglés) y a pesar de que la materia es obligatoria para todos los

niveles sobre todo en Secundaria, por que pertenece a las materias curriculares, muchas instituciones no le dan la debida importancia y es percibida sólo como una asignatura más para obtener una calificación durante el ciclo escolar.

A la situación descrita anteriormente la falta de atención de los estudiantes a la efectividad de las estrategias que los docentes diseñan para enseñar la lengua extranjera, estas no son significativas para los estudiantes, dificultando que los temas, vocabulario y los verbos sean recordados en clases posteriores. Lo que se pretende por medio de una aplicación móvil, es el los puedan comprender y memorizar, para que su desempeño en inglés sea mejor y más significativo, este diseño debe ser interactivo y sobre todo llamativo para los alumnos, para que, por medio de este, el docente pueda abordar estrategias de aprendizaje que estén relacionadas con la formación de los alumnos del primer grado del nivel secundaria.

I.3 Antecedentes del problema

I.3.1 Antecedentes

I.3.1.1 Gamificación

La principal diferencia entre gamificación en la educación y juego y es que, la primera, parte de un contexto formativo que busca conseguir los objetivos de enseñanza y aprendizaje, mientras que el juego en general no cumple con las características, pero al final logra que se aprenda a través de él, el uso de un sistema gamificado en el aula es bueno y aconsejable, da la importancia a la búsqueda de lo que se pretende enseñar en el momento preciso, no se puede hacer de cualquier cosa un juego para captar la

atención del alumno, ellos deberán comprender cuando es el momento de atender con seriedad y cuando el momento de realizar actividades más divertidas. El docente es el encargado de crear el espacio para que los estudiantes se integren. Existen múltiples plataformas para poder aprender y aumentar la motivación, las cuales hacen un seguimiento continuado del progreso de los estudiantes por parte de los docentes; algunos centros escolares no disponen de los recursos necesarios para utilizar plataformas o equipos tecnológicos, por lo que el ingenio y el uso de juegos clásicos se convierten en un aliado poderoso del docente. Comprender la diferencia entre el concepto de juego y de gamificación convertirá una actividad gamificada en el aula en un éxito o en un fracaso (Borrego, 2020).

Como uno de los recursos que utiliza la docente de la materia de inglés con los alumnos del tercer grado de secundaria, es la gamificación, la utiliza dentro de su planeación como un recurso más para que los alumnos tengan más bases y al mismo tiempo aprendan de una manera diferente y no solo aprenderse las palabras solo de memoria, la plataforma que más utiliza es la de Agenda Web (<https://agendaweb.org/>), procura utilizarla una o dos veces por semana o cuando observa que los alumnos no están atentos o se encuentran demasiado fatigados. La gamificación es un método innovador para motivar a los estudiantes a aprender mucho mejor y a preocuparse por su educación (Borrego, 2020).

I.3.1.2 Los padres en la enseñanza

(Delgado, 2020) La participación de los padres de familia en el nivel secundaria, en relación a las actividades en el proceso educativo ha ido en declive, muchos padres

creen que la comunicación entre ellos y los docentes ya no es necesaria, muchos de ellos prefieren otros métodos de comunicación tales como mensajes de texto, email, llamadas telefónicas o utilizando las redes sociales, que asistir a conferencias o reuniones informativas, involucrarse ayudaría a mejorar la comunicación, esto se ve reflejado en la poca asistencia al presentarse a los eventos relacionados a la educación de sus hijos.

En cuanto a la participación de los padres con los alumnos de secundaria, existe muy poca conexión entre el rendimiento académico de sus hijos debido a ello, algunos alumnos pierden el interés por obtener buenas calificaciones o tener una buena conducta dentro del salón de clases; esta conexión se va perdiendo conforme ellos van creciendo, no es la misma importancia que les daba cuando estaban dentro del nivel preescolar (Delgado, 2020).

El involucramiento de los padres es clave para el desarrollo de los alumnos, su apoyo puede mejorar y ayudar la vida estudiantil y con ello los docentes podrían avanzar con sus planeaciones y cumplir las metas establecidas dentro del grupo. Cuando hay una buena comunicación entre los padres y los maestros, disminuirían las faltas del alumno, el rendimiento académico aumentaría, la comprensión y la fluidez lectora mejoraría y se sentirían más motivados a aprender y mejorar sus calificaciones. También ayudaría a mejorar el comportamiento de los alumnos problemas dentro del aula (Delgado, 2020).

I.3.1.3 Modelo Educativo basado en Competencias

(Villa & Landín, 2018) Los autores mencionan que el concepto de educación basada en competencias conocida por sus siglas EBC, es un modelo de aprendizaje como su nombre lo indica, se basa en las competencias que adquieren los alumnos por sobre el tiempo que pasan en clase.

El método AMCO (Amco, 2019) busca lograr en los alumnos para que aprendan una lengua extranjera de la misma manera que aprenden su propia lengua materna, mediante una propuesta educativa basada en el desarrollo de las inteligencias múltiples, el fortalecimiento de la inteligencia emocional, la Teoría de la Voz Generadora y con herramientas didácticas, las cuales buscan el desarrollo de las habilidades del pensamiento y el aprendizaje cooperativo. Se basa en las teorías:

1- Inteligencia emocional: Durante años únicamente se valoraba y calificaba al alumno a través de su coeficiente intelectual, la identificación de sentimientos y del comportamiento, el autocontrol, la automotivación, la empatía y la habilidad para relacionarse son decisivos para llevar una vida feliz y saludable, son otros factores igualmente importantes que conllevan al éxito en la vida de los seres humanos (Amco, 2019).

2- Inteligencias múltiples: Cada alumno tiene una forma diferente de actuar y de aprender los conceptos y temas que les son impartidos. Dentro de una misma aula, el docente puede encontrar alumnos que poseen una gran habilidad para realizar

actividades musicales, actividades físicas y actividades matemáticas. (Amco, 2019) En las clases AMCO, se hace especial hincapié en el desarrollo de las 8 inteligencias múltiples: Verbal-Lingüística, Visual Espacial, Lógico-Matemático, Kinestésica, Interpersonal., Intrapersonal, Musical y Naturalista; desarrolladas por el doctor H. Gardner; por medio de estas inteligencias se busca llegar a cada uno de los alumnos, consiguiendo una mayor motivación para que los resultados académicos sean más satisfactorios.

3- Teoría de la Voz Generadora (Amco, 2019): El fundador de AMCO Ángel Martorell, como parte de sus investigaciones, desarrolla esta teoría sobre el funcionamiento del cerebro, explica el proceso que sigue, al momento de aprender un segundo idioma de la misma manera que adquiere la lengua materna. Un proceso de vital importancia, a través del cual se logra que los alumnos eliminen el proceso de traducción español-inglés, utilizado tradicionalmente, y piensen únicamente en inglés.

Respecto a los fundamentos didácticos en los que se apoya el proceso de enseñanza se destaca:

1. El aprendizaje significativo
2. El aprendizaje constructivo
3. El aprendizaje cooperativo
4. El uso de mapas mentales

En un modelo basado en competencias, los estudiantes son evaluados según el dominio que tienen de las habilidades y/o los resultados de aprendizaje que obtienen, el ritmo de aprendizaje es mucho más individualizado e inclusive se puede acelerar considerablemente. La educación basada en competencias logra satisfacer mejor las necesidades de los estudiantes no tradicionales, pueden aprender de manera más flexible y a su propio ritmo (Amco, 2019).

I.3.2.2 Área de Estudio

Como se ha mencionado anteriormente, el presente proyecto se realiza dentro de las instalaciones del Colegio Cima de Hidalgo, A. C., ubicado en Boulevard Centenario de la Revolución Mexicana No. 117, Col. La Florida, Santiago Tulantepec de Lugo Guerrero, Hidalgo; es un colegio del sector privado, él cual cuenta con tres niveles educativos, Preescolar, Primaria y Secundaria, en la plantilla escolar se registran 246 alumnos, dentro de los tres niveles educativos ante la Secretaría de Educación Pública; está conformado por un grupo para primero, un grupo para segundo y un grupo para tercero de preescolar, contando con maestra titular de cada grupo, maestra en el área de inglés, profesor para el taller de Taekwondo impartiendo también el taller en el nivel secundaria, profesora para el taller de Computación y con la Directora de dicho nivel educativo. En el caso de primaria los grupos de primero y sexto cuentan con dos grupos por cada grado; segundo, tercero, cuarto y quinto son grupos únicos, cada uno cuenta con maestra titular; tres profesores para impartir la materia de inglés, la coordinadora de la materia imparte en primaria baja (1ro, 2do y 3ro), maestra para primaria alta (4to, 5to y 6to) la cual también imparte la materia en el nivel secundaria y un profesor dedicado al taller de conversación en el idioma en los niveles de primaria y secundaria; además

también cuentan con profesor para el taller de Taekwondo para el nivel de primaria, profesor para Educación Física, el cual se encarga de impartir la materia dentro de los tres niveles, profesora para el taller de Computación, misma que dentro del nivel secundaria imparte la materia de Tecnología y el taller de Robótica, profesor para el taller de Ajedrez y con Directora para el nivel educativo.

En el nivel secundaria se cuenta con primero, segundo y tercero, a diferencia de los dos niveles anteriores, ellos cuentan con profesor para cada materia, contando con la Coordinadora del nivel, la cual también imparte las materias esenciales tales como Matemáticas y las materias de Ciencias (Biología, Física y Química). El grado donde se aplicará el proyecto es en el primer grado de educación secundaria, cuenta con 13 alumnos registrados a la Secretaría de Educación Pública en el estado de Hidalgo, está conformado por 8 mujeres y 5 hombres de entre 11 y 12 años respectivamente, cinco de estos alumnos han permanecido en el colegio desde su educación Preescolar, estos alumnos son parte fundamental, por ser los pioneros del Colegio desde su apertura en el año 2013 hasta la actualidad (2022), desde preescolar han llevado la materia de inglés, los alumnos procedentes de otras instituciones educativas, no llevaron la materia de manera constante, aunque a pesar del tiempo, que llevan estudiando aún les faltan darle un retoque a su aprendizaje, que en muchas ocasiones por la falta de interés no le han dedicado el tiempo y la importancia que el idioma requiere, su aprendizaje ha sido más lento, con el apoyo de este grupo, con las ideas y comentarios tanto de alumnos como de docentes, se podrá elaborar crear la aplicación que les permitirá continuar su aprendizaje, también podrán servir para generar nuevas o modificar estrategias que les

ayude a los docentes, para que el aprendizaje del idioma no cause falta de interés en algunos de los alumnos, fomentado así el aprendizaje del idioma (Pineda, de Alvarado, & de Canales, 1994).

I.4 Objetivo

I.4.1 Objetivo General

Desarrollar una aplicación móvil, mediante la plataforma orientada a la web App Inventor, para el aprendizaje de verbos regulares e irregulares en la asignatura de Inglés, en los estudiantes del primer grado de Nivel Secundaria del Colegio Cima de Hidalgo, A.C.

I.4.1.1 Objetivos Específicos

Objetivo Específico No. 1.

Analizar los requerimientos de la academia de Inglés mediante la estructuración de un instrumento de recolección de datos con el fin de determinar la estructura de la aplicación móvil.

Objetivo Específico No. 2.

Diseñar las interfaces de la aplicación móvil mediante los componentes de App Inventor, con el propósito de generar y determinar la funcionalidad de la aplicación móvil.

Objetivo Específico No. 3.

Codificar la aplicación móvil mediante los bloques de código integrados en App Inventor a fin de poder generar el funcionamiento de cada módulo.

Objetivo Específico No. 4.

Evaluar la funcionalidad de la aplicación móvil mediante el uso de los estudiantes con el fin de identificar los beneficios de su implementación.

I.5 Justificación

En la actualidad se puede mencionar cómo el inglés se ha convertido en un idioma necesario para desempeñar un trabajo, para el intercambio de información y comprender un manual de instrucciones o de alguna materia en específico. Tomando en cuenta lo anterior vemos que el comunicarse en inglés se ha vuelto algo necesario, el presente proyecto pretende apoyar el aprendizaje de los verbos regulares e irregulares en la población estudiantil mediante el uso de software educativo que será diseñado para que su enseñanza – aprendizaje sea más significativo. La mayor parte de los estudiantes desconocen que el idioma inglés abre puertas en diferentes ámbitos tales como: académicos, intercambios estudiantiles, conocimiento de nuevas culturas e inclusive laborales, en el cual a pesar de tener el perfil y los conocimientos necesarios son rechazados por no tener y comprender el idioma; muchos manifiestan rechazo y temor hacia el aprendizaje del mismo.

Debemos tomar en cuenta que en el mundo de hoy las personas que no cuentan con aprendizaje de una lengua extranjera son casi analfabetas, pues la sociedad necesita y debe comunicarse con otras culturas. Por esto, con el diseño de aplicaciones didácticas como la que se pretende de manera inicial, sean empleadas por los alumnos de nivel secundaria, las cuales se pretende que faciliten el aprendizaje de los verbos en

inglés; al mismo tiempo sean de apoyo a los docentes para motivar a aprenderlos, con el fin de llevar al estudiante a un aprendizaje mucho más significativo.

El diseño del software educativo contará con el aprendizaje de los verbos regulares e irregulares, la finalidad es que facilite a cada estudiante el aprendizaje de los verbos, es por esto que se elaborarán actividades en aplicaciones que los alumnos ya conocen o han escuchado de ellas ya sea por el o los docentes o por los propios compañeros, la propuesta del software ayudará en el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés). En esta medida permitirá que los alumnos exploren diversos mundos en las distintas tareas que, diseñadas por el maestro, de igual manera les permitirá las prácticas mediante el uso de sus dispositivos electrónicos, donde ellos establecerán el tiempo para realizarlas estas pueden ayudar a la resolución de problemas e inquietudes que tiene el estudiante.