



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

APP EDUCATIVAS Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 9NO AÑO
DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "28 DE MAYO" PERÍODO 2024
-2025

AUTOR:

CHIRIGUAYO PEREIRA ADRIAN ARTURO

TUTOR:

LIC. VICTOR ABEL ROMERO JACOME

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

BABAHOYO – 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA
AGRADECIMIENTO



Agradezco este trabajo de investigación en primer lugar a Dios, quien me ha dado sabiduría y paciencia para lograr a comprender los campos educativos que necesito saber cómo es la docencia. También, a mis compañeros de la universidad ya que trabajamos de manera colaborativa para alcanzar este peldaño en nuestra etapa profesional. Finalmente, a todos los docentes que fueron parte de este proceso de transformación de la enseñanza.

Adrian Arturo Chiriguayo Pereira



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA
DEDICATORIA



Dedico este trabajo de investigación a Dios quien guío mi camino para seguir en la enseñanza de la educación. A todos mis conocidos quien tienen una gran estima hacia mí, dedico este trabajo de investigación.

Adrian Arturo Chiriguayo Pereira



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA
MODALIDAD PRESENCIAL



CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **ADRIAN ARTURO CHIRIGUAYO PEREIRA**, portador de la cédula de ciudadanía **1208276988** en calidad de autor del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

APP EDUCATIVAS Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 9NO
AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "28 DE MAYO"
PERÍODO 2024 -2025

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

ADRIAN ARTURO CHIRIGUAYO PEREIRA

CI. 1208276988



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO PROBATORIO DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PREVIA A LA SUSTENTACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE ANÁLISIS	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
Índice de Figuras	viii
Resumen	x
ABSTRACT	xi
Capítulo I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 Planteamiento del problema	4
1.3 Justificación	4
Objetivos.....	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2 Objetivos específicos	5
1.4 Formulación de Hipótesis	5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Capítulo II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.2 Bases Teóricas	7
Variable independiente:.....	7
APP educativas	7
Clasificación de las apps educativas para aprender idiomas	8
Beneficios de la pedagogía cuando se usa apps en el vocabulario de inglés.....	10
Factores que afectan la eficacia de las apps en el aprendizaje del vocabulario.....	11
Características pedagógicas	11
Variable dependiente:	12
Aprendizaje del vocabulario.....	12
Estrategias Cognitivas para la Adquisición de Vocabulario	13
El Rol de la Tecnología en la Enseñanza del Vocabulario.....	15
Adquisición y retención del vocabulario	16
Uso y función del vocabulario.....	16
Importancia del Contexto en el Aprendizaje del Vocabulario	16
Adquisición y retención del vocabulario	17
Uso y función del vocabulario.....	18
Función del Vocabulario en la Adquisición del Lenguaje	18
Capítulo III. METODOLOGIA.....	20
3.1 Tipo y diseño de Investigación.....	20
Tipo de investigación	20
Diseño de investigación.....	20
Enfoque cualitativo.....	20



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Enfoque cuantitativo.....	21
El diseño de la investigación	21
3.2 Operacionalización de variables	22
3.3. Población y muestra de investigación	24
Población	24
Muestra	24
3.4 Técnicas de recolección de datos e instrumentos	25
Técnicas del estudio.....	25
Instrumentos	26
Procedimientos de datos	26
3.6 Aspectos éticos	27
CAPítulo 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	29
Resultados y análisis de la entrevista a los docentes	41
4.2 Discusión	43
Capítulo 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
5.1 Conclusiones.....	46
5.2 Recomendaciones	48
Referencias	50
ANEXOS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	22
Tabla 2	24
Tabla 3	25



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Tabla 4	29
Tabla 5	29
Tabla 6	31
Tabla 7	32
Tabla 8	33
Tabla 9	34
Tabla 10	35
Tabla 11	36
Tabla 12	38
Tabla 13	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	31
Figura 2	33
Figura 3	34
Figura 4	35
Figura 5	36



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Figura 6.....	37
Figura 7.....	38
Figura 8.....	40



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA
RESUMEN



La presente investigación analizó el impacto del uso de aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 9no año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa "28 de Mayo". Se empleó un diseño metodológico mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos. La recolección de datos incluyó una prueba diagnóstica pre y post intervención, cuestionarios a estudiantes y entrevistas a docentes. Los resultados mostraron una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes tras el uso de las aplicaciones. En el pre-test, solo el 17% de los estudiantes alcanzó un nivel Excelente, mientras que en el post-test, este porcentaje aumentó al 50%. Además, el porcentaje de estudiantes que necesitaban mejorar disminuyó del 30% al 4%. Los cuestionarios revelaron que el 83.33% de los estudiantes se sintió más motivado para aprender inglés utilizando aplicaciones, y la misma proporción expresó preferir estas herramientas sobre los métodos tradicionales. Las entrevistas a docentes indicaron que las aplicaciones como Duolingo, Quizlet y Kahoot facilitaron la adquisición del vocabulario mediante la interactividad y la práctica constante. Sin embargo, los docentes también señalaron desafíos como la dependencia tecnológica y la necesidad de integrar estas herramientas con estrategias pedagógicas tradicionales. Se concluyó que las aplicaciones educativas tuvieron un impacto positivo en la adquisición y retención del vocabulario en inglés, al mejorar la motivación, la participación activa y la autonomía de los estudiantes. No obstante, su efectividad dependió de la adecuada integración en el currículo y del acompañamiento docente durante el proceso de aprendizaje.

Palabras claves: Aplicaciones educativas, Vocabulario en inglés, Aprendizaje de idiomas, Educación básica y Tecnología educativa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA
ABSTRACT



The present research analyzed the impact of the use of educational applications on the learning of English vocabulary in students of the 9th year of Basic General Education (EGB) of the "28 de Mayo" Educational Unit. A mixed methodological design was used, combining quantitative and qualitative approaches. Data collection included a pre- and post-intervention diagnostic test, student questionnaires, and teacher interviews. The results showed a significant improvement in the academic performance of the students after using the applications. In the pre-test, only 17% of the students reached an Excellent level, while in the post-test, this percentage increased to 50%. Additionally, the percentage of students needing improvement decreased from 30% to 4%. The questionnaires revealed that 83.33% of students felt more motivated to learn English using applications, and the same proportion expressed preferring these tools over traditional methods. Teacher interviews indicated that apps such as Duolingo, Quizlet, and Kahoot facilitated vocabulary acquisition through interactivity and constant practice. However, teachers also pointed out challenges such as technological dependency and the need to integrate these tools with traditional pedagogical strategies. It was concluded that the educational applications had a positive impact on the acquisition and retention of vocabulary in English, by improving the motivation, active participation and autonomy of the students. However, its effectiveness depended on adequate integration into the curriculum and teacher support during the learning process.

Keywords: Educational applications, English vocabulary, Language learning, Basic education and Educational technology.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio analizó el impacto del uso de aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 9no año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa "28 de Mayo". La investigación se enmarcó en la línea institucional de Innovación Educativa y la sublínea de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la enseñanza de lenguas extranjeras. El problema encontrado fue en la dificultad de los alumnos para aprender y recordar palabras en inglés con métodos comunes, lo que frenaba su avance en el manejo del lenguaje. El objetivo principal fue estudiar el efecto del uso de apps educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Los objetivos claros incluyeron averiguar cuáles apps son más usadas, mirar sus rasgos educativos y ver su impacto en los resultados escolares de los estudiantes. Para lograr estas metas, se usó un método que mezcla análisis de números y palabras. El objetivo general fue mirar el efecto del uso de aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés. Los objetivos exactos incluyeron ver cuáles aplicaciones son más utilizadas, juzgar sus cualidades educativas y ver su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes. Para obtener estos objetivos, se aplicó una manera que une análisis cuantitativo y cualitativo.

Las técnicas que se usaron fueron una prueba diagnóstica antes y después de la intervención, para ver el conocimiento de vocabulario antes y después de usar las aplicaciones. Además, había cuestionarios para los estudiantes evaluar sus percepciones y experiencias. También hicieron entrevistas semi estructuradas a los maestros para tener una vista más clara sobre como ellos usan las aplicaciones en clase. Las herramientas fueron pruebas de vocabulario, encuestas basadas en escalas Likert y guías de entrevista. Los resultados mostraron que las aplicaciones de aprendizaje tuvieron un efecto bueno en el aprendizaje de la palabra nueva. Los datos de una prueba mostraron una mejora grande en lo que hacen los estudiantes, y las encuestas muestran más motivación para usar apps en vez de formas viejas.

Las charlas con los maestros dijeron que las apps ayudan a enseñar palabras, pero también señalaron la necesidad de ponerlas bien en el plan de estudios. Se terminó que el uso de apps para apoyo del aprendizaje, junto con formas clásicas, mejora el aprendizaje del idioma inglés. El efecto de estas apps en la enseñanza fue relevante, sobre todo cuando se ve desde el punto del rendimiento académico. Según Aguirre et al. (2021), estas aplicaciones pueden transformar la experiencia de aprendizaje al integrar estrategias de esquematización que facilitan la navegación y comprensión de contenidos. Una aplicación educativa bien

hecha, con estructura adecuada y partes multimedia correctas, ayuda a entender y recordar el nuevo vocabulario (Aguirre et al., 2021).

1.1 Contextualización del problema

Contexto internacional

En un mundo donde se comparten cosas, saber inglés como segunda lengua se a vuelto muy clave porque es visto como el lenguaje universal en campos como la escuela, la ciencia y los trabajos. Las tecnologías digitales, sobre todo las apps para enseñar, han cambiado las maneras de enseñar dando herramientas que ayudan a aprender por uno mismo y hacerlo según cada persona. A nivel global, el uso de apps educativas y juegos ha cambiado la enseñanza del inglés como lengua extranjera. En España, este camino ha ganado importancia en la educación secundaria donde cosas como Duolingo y juegos como los Sims 4 han mostrado ser útiles para aprender palabras.

Según Gómez García y Urraco (2022), usar juegos no solo sube la motivación de los alumnos, sino que también ayuda a un aprendizaje real del lenguaje alejándose de métodos antiguos que se basan en memorizar. Además, hacer las clases más lúdicas o gamificar apoya mayor parte de alumnos lo cual ayuda al aprendizaje importante. Sin embargo, también se ven retos como necesidad de enseñanza a los docentes y control del uso estas herramientas para parar distracciones. Esos hallazgos muestran la oportunidad de las apps en la escuela para hacer más divertido el estudio del inglés en lugares como el español.

También, el estudio hecho por Amado y González (2020) habla sobre el problema del bajo nivel de palabras en inglés entre los alumnos de sexto grado en zonas rurales. La investigación vió que la falta de interés, recursos tecnológicos y nuevas formas de enseñar afectaba mal el aprendizaje del idioma. Para solucionar esta situación, se creó el uso de una aplicación para móviles con App Inventor, que ayudó a ganar vocabulario con funciones del lenguaje. El modo para investigación fue mezclado, uniendo observación cualitativa y numérica para medir efecto de herramienta. Datos presentan mejora clara en nivel de palabras de alumnos después del uso de app, mostrando habilidades lingüísticas las técnicas usadas. Este trabajo marca necesidad a unir apps móviles en enseñar el inglés, sobre todo en lugares con falta de recursos tecnológicos.

Contexto nacional (Ecuador)

En Ecuador, el aprendizaje del inglés es una prioridad en el sistema educativo, ya que se ha establecido como materia obligatoria desde la educación básica hasta el bachillerato. Sin embargo, un estudio por Encalada (2022) realizado con el tema “Aplicaciones móviles y la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato” tuvo como objetivo principal analizar la conexión entre el uso de aplicaciones móviles y el desarrollo de la producción oral en inglés de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Alejandro Otoya Briones”, localizada en el cantón Quinindé, provincia de Esmeraldas.

El estudio usó un método pospositivista, con forma de estudio numérico que fue exploratoria, relacionada y útil. La muestra tenía 70 alumnos de bachillerato. Para agarrar los datos, se usó el cuestionario Cambridge English KEY (KET) para Escuelas, conocido a nivel internacional. Los datos eran estudiados por pruebas numéricas en Microsoft Excel. Los resultados primeros mostraron que muchos estudiantes tienen faltas en el habla, como poco dominio de bases gramaticales, problemas con el uso correcto del vocabulario, y dificultades de pronunciación. Sin embargo, tras la implementación interactiva de aplicaciones móviles, se observó una mejora significativa en estos aspectos en la segunda evaluación.

Por otro lado, en Santa Elena, un estudio hecho por Tigrero (2022) en la Unidad Educativa Cascol mostró lo importante que son las apps móviles y las TIC para mejorar las habilidades de comunicación hablada en inglés. Herramientas como SoundCloud, EdPuzzle, Flipgrid, Duolingo y Quizizz se usaron en un método constructivista para ayudar a los estudiantes a estar más motivados y participar. El estudio, que usa métodos variados y tiene un diseño cuasi-experimental, usó entrevistas, encuestas y pruebas para ver el efecto de estas apps. Después de la intervención, que incluyó actividades asincrónicas y sincrónicas debajo del modelo Flipped Classroom, se vió una mejora clara en los destrezas de escucha y un poco en las habilidades habladas, muestreando que el uso de estas tecnologías hace que el aprendizaje del inglés sea más eficaz y activo.

Contexto regional/local

En zonas como Los Ríos, donde la mezcla socioeconómica afecta el acceso a la educación de alto nivel, las aplicaciones educativas son una oportunidad clave para subir el aprendizaje del inglés. El estudio que se hizo en la Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador, se evidenció el efecto de la plataforma Quizizz en el aprendizaje del inglés en chicos de nivel inicial. La búsqueda demostró cómo esta herramienta de juego afecta el logro académico,

fijándose en habilidades como escritura, entender lo auditivo, hablar y vocabulario. La manera que se incluyó fue un control inicial y uno final que se aplicó a 216 chicos repartidos en tres grupos. Para analizar los resultados, se usaron pruebas como la Kolmogórov-Smirnov y la relación de Pearson con la ayuda del programa SPSS. Los resultados mostraron mejora grande en el logro académico, sobre todo en la unión entre escribir y hablar, así como entre palabras y entender lo que se escucha. Aunque algunos vínculos fueron menos eficientes, se notó un avance general en las notas, mostrando a Quizizz como una herramienta útil para llamar la atención de los alumnos y hacer de la educación más efectiva (García-León et al., 2024).

1.2 Planteamiento del problema

¿En qué medida el uso de "APP educativas impacta en el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del 9no año de EGB de la unidad educativa "28 DE MAYO" durante el periodo 2024 – 2025?

1.3 Justificación

Este proyecto se justifica mediante su aporte teórico porque mezcla la parte técnica y la enseñanza para mejorar estas destrezas, es decir un aprendizaje activo y significativo del inglés. Según Rodríguez-Vélez y Cedeño-Macías (2020), este enfoque favorece la autonomía, la motivación y el pensamiento crítico, facilitando la adquisición de vocabulario y estructuras lingüísticas al integrar tecnología y participación activa en el proceso educativo. Según Rodríguez-Vélez y Cedeño Macías (2020), este modelo deja que los estudiantes creen saberes por su cuenta en casa, mientras que el tiempo en clase se usa para asegurar los aprendizajes a través de tareas prácticas y de equipo. Esto no solo sube la motivación y la participación activa; también ayuda a entender mejor los temas al unir nuevos conocimientos con experiencias pasadas, apoyando un aprendizaje que dure más y sea útil.

El uso de apps educativas en el aprendizaje de palabras en inglés se apoya en que estas cambian el modo tradicional en una experiencia activa y diversa. Estas herramientas ayudan a los chicos del 9no grado en la Escuela "28 de Mayo" a practicar por su cuenta, ajustando el aprendizaje a lo que necesitan. Según un estudio, el uso de teléfonos móviles sube la energía y hace más fácil recordar las palabras con juegos visuales y de sonido, ayudando a aprender bien y sin paro tanto dentro como fuera del salón. En el ámbito social, el empleo de apps educativas en el estudio del inglés apoya la inclusión digital y la igualdad educativa,

haciendo posible que los alumnos de distintos entornos logren acceder a herramientas que ayudan su mejora lingüística. Según Rodríguez-Vélez y Cedeño-Macías (2020), el aula invertida junto con las herramientas digitales alienta la cooperación, la buena comunicación y el uso activo, destrezas muy valiosas en un mundo globalizado. Estas apps no solo mejoran el resultado académico sino también aumentan la confianza y autonomía dejando listo a los alumnos para unirse en ambientes sociales y laborales más extensos.

Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar el impacto del uso de las "APP educativas en el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del 9no año de EGB de la Unidad Educativa "28 DE MAYO"

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar las APP educativas más utilizadas en el proceso de aprendizaje del vocabulario de inglés de los estudiantes.
- Evaluar las características pedagógicas de las APP educativas enfocadas en el aprendizaje de inglés.
- Determinar el impacto de las APP educativas en el aprendizaje del vocabulario de inglés.

1.4 Formulación de Hipótesis

La "APP educativas tiene un impacto positivo en el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del 9no año de EGB de la Unidad Educativa "28 DE MAYO"

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

En los años recientes, el uso de apps para aprender idiomas ha crecido en importancia, en especial en escuelas. Muchos estudios muestran que estas herramientas ayudan a un aprendizaje más activo y adaptado a las necesidades individuales.

Un antecedente importante para este estudio es el trabajo de Domínguez y Morales (2023), en Colombia, que ellos vieron el uso de apps móviles como ayuda en el aprendizaje de la lengua inglés presentado en la Universidad Juárez Autónoma del Estado de Tabasco, México. Su meta fue enseñar como las apps ayudan la enseñanza del inglés usando preguntas a 35 estudiantes universitarios. Los resultados mostraron que las apps hacían más fuerte habilidades de comunicación como gramática, producción oral y escrita y comprensión lectura. Este trabajo es importante porque muestra el efecto eficiente de las apps móviles en enseñanza del inglés, aliniándose con la meta de esta investigación sobre el aprender vocabularia para estudiantes en año noveno.

Para, Quiñones Valencia (2020) desarrolló un trabajo direccionada al enfoque para establecer fundamentos sólidos en habilidades del audio y oral en el idioma secundario como es el inglés para estudiantes de noveno grado mediante el uso de una aplicación móvil. La estrategia metodológica se basó en una estructura de cuatro partes que son: la primera para identificar, el segundo para diseñar, la tercera para implementar y finalmente evaluar. Los resultados indicaron que el aprendizaje mediante las aplicaciones usadas por los móviles mejoró habilidades significativas en el aprendizaje asincrónico, sino que también hubo un alto nivel de habilidades auditivas dentro del marco de las competencias que se usaron, tales como: lectura y gramática. El estudio resalta el impacto positivo de la tecnología educativa en la adquisición de un segundo idioma, promoviendo un aprendizaje más dinámico e interactivo.

Caballero-Vega et al. (2023) realizaron una investigación que comenzó con una prueba diagnóstica aplicada al inicio del año escolar, la cual reveló deficiencias en la adquisición de vocabulario en inglés entre los estudiantes de cuarto grado del Colegio Agustiniانو Floridablanca. Ante estos resultados, el estudio buscó conocer las tecnologías de información y comunicación (TIC) que se pueden usar como herramientas de enseñanza para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés. La investigación utilizó un método cualitativo con visión crítica hermenéutica y observó el efecto de las TIC haciendo un

análisis pensativo de contenido de distintos documentos vinculados a aplicaciones y recursos didácticos usados antes en estudios parecidos. Se emplearon dos matrices para examinar y compartir la efectividad de estas herramientas en la enseñanza de una segunda lengua. Los resultados sugieren que las TIC facilitan el aprendizaje del inglés mediante aplicaciones que promueven la construcción de contenido, el trabajo autónomo y el aprendizaje activo, utilizando ejercicios interactivos e innovadores que fomentan la motivación estudiantil.

2.2 Bases Teóricas

Variable independiente:

APP educativas

Una aplicación educativa es un recurso digital que se hace para ayudar a los estudiantes a aprender con contenido activo y multicanal. Estas aplicaciones pueden dar desde simulaciones educativas hasta herramientas para mejorar las habilidades mentales o físicas, como números, ciencias o lenguajes (Digón y Iglesias, 2022).

Las apps educativas son herramientas de tecnología que ayudan a que el aprendizaje sea más fácil mediante lugares interactivos con lecciones, tareas y recursos de aprendizaje adaptados a muchos ritmos y formas de aprender. Según su idea principal, estas apps quieren mejorar la experiencia de aprender mediante formas digitales, alentar el aprendizaje que hacemos por nosotros mismos y ser más flexible (Serradas,2022).

Las apps de enseñanza dejan a los alumnos cambiar su forma de aprender, acomodándose a sus niveles y modos de aprender, mientras que Arredondo (2022) subraya que el uso de estas herramientas aumenta la motivación y participación activa, sobre todo en aprender palabras. Además, las apps de enseñanza no solo se centran en la educación; sino que dan herramientas para respuestas inmediatas y seguimiento lo que las hace una opción atractiva.

Las apps educativas dejan a los alumnos adaptar su aprendizaje, ajustándose a sus niveles y formas de aprender; mientras que Arredondo, (2022) dice que el uso de estas apps ayuda la motivación y el interés activo, sobre todo en aprender nuevo vocabulario.

Además, las apps de enseñanza no se limitan solo a enseñar, sino que también dan herramientas para tener una respuesta rápida y seguir el progreso; lo que las hace buena opción. Las apps de enseñanza son herramientas de tecnología hechas para ayudar a aprender con plataformas que dan clases, tareas y recursos adaptados a diferentes velocidades y formas de aprender. Según su idea básica estas apps buscan mejorar la experiencia educativa

por medio de medios digitales fomentando la educación que uno hace por sí mismo y es flexible (Serradas, 2022).

Las apps educativas dejan a los alumnos ajustar su estudio, ajustándose a sus niveles y maneras de aprender. Por otro lado, Arredondo, (2022) dice que el uso de estas apps aumenta la gana y la participación activa, sobre todo en aprender palabras nuevas. También, las apps para aprender no solo ayudan con el ensino sino que dan herramientas de respuesta rápida y chequeo lo cual las hace una buena elección.

Carrillo y Vera (2022) dicen que las apps educativas son programas multimedia hechos para usar en aparatos tecnológicos, cuyo objetivo es ayudar tanto la enseñanza como el aprender solo. Estas herramientas dejan que los alumnos tengan una interacción directa, dando retroalimentación todo el tiempo y la opción de revisar los conocimientos aprendidos. También, apoyan el crecimiento de destrezas a través de tareas prácticas, copian procesos difíciles, y muestran temas mediante animaciones. Estas aplicaciones también permiten la asimilación rápida de información, promueven el trabajo independiente y familiarizan a los estudiantes con técnicas didácticas más avanzadas.

Clasificación de las apps educativas para aprender idiomas

En la actualidad existen varias apps educativas que usan para el aprendizaje según las asignaturas y fin educativo, sin embargo, se van a mencionar las apps que usuraron algunos investigadores para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Los podcasts

Según Borja-Torresano, et al. (2020), los podcasts son una de las aplicaciones educativas más relevantes para aprender el inglés. Estas herramientas de tecnología ayudan a los estudiantes a mejorar sus destrezas de comunicación, en especial la comprensión de escucha y hablar, al dar acceso a contenido que se puede escuchar en cualquier momento y lugar.

Sí, hay distintos tipos de podcasts que enseñan cosas: unos hechos por maestros para ayudar a aprender mejor, otros hechos por alumnos como parte de su estudio, y algunos podcasts genuinos hechos sin fin educativo pero buenos para niveles altas. Además, los podcasts pueden clasificarse según su nivel de dificultad (básico, intermedio y avanzado) y su contenido, como grabaciones de lecciones, materiales complementarios o programas informativos. Esta variedad permite a los estudiantes adaptar su aprendizaje según sus

necesidades específicas y nivel de competencia en el idioma (Según Borja-Torresano, et al., 2020).

Duolingo

Una aplicación clara para el estudio del inglés es Duolingo, que se usó en el trabajo de López y Quispe (2020) para ayudar a los chicos de secundaria en Arequipa, Perú. Duolingo es una forma de aprender que se basa en juegos, hace que el aprendizaje más divertido con tareas que interactúan, premios y niveles que progresan. La aplicación deja que los estudiantes practiquen palabras, reglas, escuchar y hablar por medio de tareas cada día que mantienen su motivación. Se usa en teléfonos y computadoras. Esto ayuda a aprender en cualquier momento y lugar. Un estudio mostró que usar apps como Duolingo mejoró mucho la calificación en inglés, aumentando un 70% la participación activa de los estudiantes. Esto también subió sus notas respecto a métodos viejos.

Inteligencia artificial Linguee

Una app muy buena para aprender idiomas extranjera es Linguee, un diccionario en internet que mezcla traducciones viejas con ejemplos de uso real. Según Escobar (2021) Linguee no solo da definiciones y traducciones, pero también muestra ejemplos tomados de textos reales esto ayuda a los estudiantes a ver cómo se usan las palabras en distintos contextos. Esta herramienta tiene funciones que prevén lo que el usuario necesita; ayudando al aprendizaje solo. Además, al tener pronunciaciones y sinónimos ayuda mejorar tanto la comprensión escuchando como exposición oral en idioma extranjero. Linguee es súper útil para estudiantes que quieren hacer su vocabulario mejor manera fácil y con contexto, ya que deja ver diferentes sinónimos y usos en el momento junto como favorece aprendizaje más grande y conforme necesidades individuales de cada estudiante.

Serious Game, aplicación móvil +Learning

La aplicación móvil +Learning es una herramienta educativa que se basa en el concepto de juegos serios, creada para ayudar a mejorar el aprendizaje del inglés en alumnos del nivel KET. Esta aplicación usa maneras nuevas que mezclan juegos para enseñar palabras, reglas gramaticales y destrezas para escuchar. La interactividad y la posibilidad de ajustar el aprendizaje deja a los alumnos progresar a su propio ritmo, cambiando la dificultad según cómo van. Las pruebas funcionales usadas con un grupo pequeño de estudiantes mostraron su eficacia, mostrando una gran mejora en la adquisición de palabras y entendimiento del

idioma. La aplicación fue bien recibida por los usuarios, quienes vieron su aspecto visual y uso, y está disponible en Google Play para ser descargada (Tabango, 2020).

Beneficios de la pedagogía cuando se usa apps en el vocabulario de inglés

Las apps educativas dan muchos beneficios en aprender el léxico en inglés, ayudando a crecer habilidades de lengua para estudiantes de todos los niveles. Según Valera et al. (2023), estas herramientas digitales mejoran la comprensión auditiva, expresión oral y escritura dando entornos de aprendizaje interactivos y personalizados. Además, deje practicar solo y constantemente, adaptándose al ritmo cada estudiante y apoyando su interés. Apps como Kahoot! y Freerrice usan métodos fáciles para mantener el interés mientras otras como Voki impulsan creatividad con avatares interactivos. La unión de estas tecnologías en la clase no solo mejora rendimiento académico sino también prepara a los estudiantes para enfrentar problemas en contextos globalizados donde dominify del inglés es clave. La flexibilidad y fácil acceso de esas aplicaciones son clave por su éxito en enseñanza del léxico.

Algunos beneficios mencionados por otros autores:

- Crecimiento en la habilidad de hablar y escuchar, el uso de podcasts aumenta la manera de entender lo escuchado y hablar mejor, dando a los alumnos chance de conocer el inglés en situaciones reales (Borja-Torresano et al., 2020).
- Mayor interés y buenos resultados escolares, programas como Duolingo usan juegos para subir el interés y esfuerzo de los alumnos haciendo mejor su saber en palabras y reglas ((López y Quispe, 2020).
- Apoyo del Aprendizaje No Sincrónico, las apps dejan que los alumnos estudien en cualquier momento y sitio, haciendo mejores sus habilidades de oír y hablar en inglés (Quiñones, 2020).
- Comentarios rápidos y ajuste de Aprendizaje, las nuevas tecnologías dan comentarios al momento y cambian los contenidos según el nivel del estudiante, mejorando su entendimiento y uso de palabras en inglés (Caballero-Vega et al., 2023).

El uso de apps educativas no solo cambia como los estudiantes aprenden palabras en inglés, sino que también ayuda un aprendizaje más independiente e importante. Esas ayudas dejan cambiar el proceso de aprendizaje al modo y forma de cada niño, haciendo más fácil el cambio del material. Además, dan más contacto con el lenguaje a través de tareas activas y respuestas rápidas lo que aumenta el recuerdo del vocabulario. Al juntar cosas divertidas,

como los juegos, las aplicaciones mantienen altos niveles de motivación y compromiso, creando un lugar de aprendizaje atractivo y efectivo, que pasa los límites de modos clásicos.

Factores que afectan la eficacia de las apps en el aprendizaje del vocabulario

La efectividad de las aplicaciones de enseñanza en el estudio del vocabulario en inglés se ve tocada por diferentes cosas. Primero, la motivación y el interés del estudiante tienen un papel clave. Según Borja-Torresano et al. (2020), las aplicaciones que ponen elementos lúdicos, como podcasts y juegos interactivos, suben la participación y el compromiso, ayudando a recordar mejor el vocabulario.

Otro punto importante es el apoyo de los maestros. López et al. (2020) hacen hincapié en que el control y las respuestas del maestro, junto al uso de apps como Duolingo, son claves para parar la frustración y ayudar el aprendizaje solo. Además, la facilidad de acceso a la tecnología y el ambiente de aprendizaje tienen gran efecto. Quiones (2020) halló que los alumnos con acceso normal a celulares y conexión a web mostraban mejores resultados en aprender palabras nuevas al utilizar aplicaciones móviles.

Al fin, la común y la flexibilidad de las apps son clave. Según Caballero-Vega et al. (2023), las apps que dan contenido ajustado al nivel y paso del estudiante, así como respuestas rápidas, ayudan a aprender el vocabulario de forma más útil. Estos factores juntos ayudan a hacer más fuerte la influencia de las apps en el proceso de aprender.

Características pedagógicas

Las características de enseñanza son parte clave que muestran cómo se organiza y hace un proceso de enseñar-aprender. Estas partes incluyen reglas, formas de ayudar y cosas que quieren hacer más fácil el conseguir saber, destrezas y valores. En el caso de enseñar al personal de salud, esas partes tienen un papel clave para asegurar que los trabajadores no solo tengan destrezas técnicas sino también habilidades con otras personas necesarias por una atención centrada en el paciente (Arredondo, 2022). Entre las principales características pedagógicas se hallan:

- Enfoque centrado en el aprendiz: Da prioridad a las necesidades y modos de aprender personales, alentar una colaboración activa del estudiante.
- Uso de métodos vivos: Formas como juegos, casos y aprender por problemas dan una vivencia real y en su contexto.

- Retroalimentación constante: Revisiones que ayudan al aprendiz a crecer siempre.
- Integración de tecnología educativa: Uso de herramientas digitales que sustentan la enseñanza en persona y apoya el auto aprendizaje.
- Enseñanza interdisciplinaria: Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre distintas áreas del conocimiento.

Estas características permiten el desarrollo de un proceso formativo integral que no solo transfiere información, sino que también prepara al individuo para enfrentar los retos del entorno laboral con ética, empatía y eficacia (Díaz, et al., 2019).

Variable dependiente:

Aprendizaje del vocabulario

Aprender palabras en inglés se trata de crear métodos que ayudan a los alumnos a ver, saber y usar palabras nuevas en diferentes situaciones. De acuerdo con Marín-Marín, el aprendizaje de palabras se fundamenta en formas como repetir, recordar, emplear listas personales y hacer ejercicios en diálogos y textos. Estas tácticas asisten a sostener el vocabulario por medio de enlaces El uso diccionarios, y maneras cómo vídeos o aplicaciones móviles.

Según Guano Merino et al. (2020), el aprendizaje del vocabulario en inglés necesita más que la simple memorización de listas de palabras; es un proceso que crece con interacción y dinamismo, donde es clave usar nuevas formas para aprender. Los escritores enfatizan lo importante que son las ayudas tecnológicas como Kahoot, una plataforma lúdica la cual cambia la enseñanza tradicional por una experiencia motivadora donde todos pueden participar. El uso de Kahoot no solo mejora como se recuerda lo que se aprendió con tareas como cuestionarios, reordenando palabras y ejercicios de cloze, sino que también anima la creatividad junto a trabajo entre estudiantes. El estudio muestra que los alumnos que usaron Kahoot mejoraron sus notas, pasando de 4,30/10 en el test inicial a 7,45/10 en el final. Esto prueba lo útil que es esta herramienta para aprender inglés. Los autores también dicen que tener tecnología en las clases ayuda a que los niños sean más independientes y expuestos al idioma todo el tiempo; esto hace más fácil y constante el aprendizaje.

Estrategias Cognitivas para la Adquisición de Vocabulario

Según Sánchez et al. (2022), las tareas para aprender palabras en inglés son muy importantes, para hacer que los estudiantes se vuelvan mejores en leer y entender. Estas tareas incluyen pensar cosas nuevas que ayudan a ver, guardar y volver a usar palabras nuevas. Una de las más conocidas es el repetir palabras y escritura, lo que hace más fácil recordar por mucho tiempo y mejora cómo decimos y escribimos. Another clave estrategia es usar mapas que muestran conexiones entre nuevas palabras con cosas antiguas ayudando a entender mejor en diferentes situaciones. También anotar en clase y usar diccionarios bilingües o solo de un lenguaje ayuda a aumentar las palabras de forma ordenada. Estas formas no solo ayudan a recordar palabras, sino que también apoyan la libertad del alumno en el aprendizaje.

El estudio ha demostrado que ser capaz de manejar sus emociones bien es clave para el éxito de los estudiantes. Esta estrategia no solo ayuda a retener palabras, sino que también promueve la autonomía del estudiante en el proceso de aprendizaje. Los autores concluyen que una combinación entre estas técnicas y herramientas tecnológicas puede mejorar mucho el aprendizaje del inglés logrando resultados dos más eficaces y largos. Las estrategias no ayudan a recordar palabras, pero también promoven una autonomía del estudiante en su aprendizaje. Las personas que escriben dicen que juntar las formas con ayuda tecnológica puede ayudar mucho en estudiar inglés, logran resultados mejores y más largos (Sánchez et al., 2022).

Según Casimiro y Fuentes (2020), el uso de la tecnología en la enseñanza del vocabulario en inglés deja aplicar distintas estrategias didácticas que ayudan al aprendizaje y a recordar las palabras. Aquí hay una lista de las principales estrategias mencionadas en su estudio:

- Gradación léxica de textos y otras estrategias didácticas, la frase se refiere a la adaptación de textos reales al nivel de habilidad en el idioma de los estudiantes. Por medio de programas que analizan palabras, se eligen términos importantes y se cambia la dificultad del texto para hacer más fácil entenderlo.
- El método usa softwares de análisis léxico para elegir palabras clave y cambiar la dificultad del texto. Este enfoque facilita la comprensión del texto por parte de los estudiantes. Las ideas son tomadas de la web, entonces el texto es copiado sin pensar mucho en ello. Las ideas son tomadas de la web entonces el texto es copiado sin mucha pensada.

- Ver textos reales, usar artículos vivos (textos, noticias o grabaciones) deja que los estudiantes trabajen con el lenguaje en situaciones reales, ayudar a entender dónde se usa el vocabulario y ver cómo funciona en la vida.
- Aplicación de software de análisis léxico: herramientas digitales que encuentran la cantidad y lo difícil que son las palabras en un texto, ayudando a los maestros a elegir palabras importantes para aprender.
- Uso de juegos y actividades interactivas: utilizando juegos y actividades que requieren interacciones.
- La motivación para los estudiantes de practicar el vocabulario viene a través de juegos con plataformas como Kahoot o Quizlet. Los estudiantes están más inclinados a involucrarse en las actividades didácticas que son entretenidas o están llenas de dinamismo y competitividad.
- Técnicas de Reforzamiento Multisensorial, la utilización de archivos como imágenes, videos, y sonidos puede estimular diversos sentidos dentro de los estudiantes, alentar su memoria, y mejorar su retención, así como la comprensión del contenido estudiado.
- Aprendizaje Autónomo y Personalizado. La habilidad para hacer acciones que ayudan a los alumnos hacer aprendizaje de manera más efectiva. Esto se logra a través del uso de varios programas o recursos digitales que soportan un estilo de aprendizaje a elección propia. Por ejemplo: los estudiantes pueden buscar información en internet, mirar videos educativos online o utilizar herramientas como Google Docs. para colaborar en proyectos.
- La gamificación ofrece a los estudiantes una manera divertida de practicar el vocabulario; mientras están jugando no se dan cuenta cuánto están aprendiendo, los métodos mientras tanto ayudan a los estudiantes con su aprendizaje. La visualización ayuda porque pone imágenes en la mente del alumno, lo que los ayuda a recordar cosas mucho mejor.
- La visión de grupo, cuando más de uno trabaja junto para lograr una meta común, puede ser un modo productivo de enseñanza. Este método se puede aplicar en muchas materias, pero sobre todo en ciencias sociales, historia y lengua. La gamificación ofrece a los estudiantes una manera divertida de practicar el vocabulario. Los métodos por otro lado ayudan a los estudiantes con su aprendizaje. La visualización

ayuda porque pone imágenes en la mente del alumno lo que los ayuda a recordar cosas mucho más.

Las aplicaciones móviles dejan a los estudiantes aprender a su propio paso, fortaleciendo el vocabulario por medio de la práctica fija y la respuesta al instante. Estas maneras, apoyadas por las TIC, no solo ayudan la adquisición del vocabulario, sino también dan impulso a la autonomía y motivación en el estudio de inglés.

El Rol de la Tecnología en la Enseñanza del Vocabulario

La tecnología tiene un papel importante en la enseñanza de palabras en inglés. Ofrece herramientas que ayudan al aprendizaje y recursos reales que hacen el proceso de aprender mejor. Según Casimiro y Fuentes (2020), el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación no solo ayuda a acceder a materiales para enseñar, sino que también mejora la enseñanza por medio de niveles de palabras y ajuste adecuado de textos reales en inglés. Este enfoque deja que los niños se involucren con la lengua en casos de verdad, haciendo mejor su saber y recuerdo de las palabras.

Las tecnologías ayudan a mostrar una comprensión mejor donde los estudiantes no solo saben el modo escrito de las palabras sino también su sonido y uso en contexto. Herramientas como software para saber palabras y sitios web ayudan a hacer más personal el aprendizaje ajustándose al paso y nivel de cada chico. Además, alientan la libertad y el deseo de aprender al poner partes activas, como juegos y trabajos online, que cambian la enseñanza clásica en una vivencia activa y participativa.

En corto, la tecnología se vuelve un recurso importante para aprender inglés, ya que ayuda a juntar habilidades de lenguaje y crea un lugar de aprendizaje que encaja con lo que se necesita en el siglo XXI. Comprender la tecnología de hoy en día es clave en esta época. Si no hay conocimiento sobre esto puede traer problemas serios en la sociedad. El avance de la técnica crea retos nuevos cada día, es necesario saber hacer frente a ellas para tener éxito. La técnica cambia rápido, y hay que adaptarse bien para seguir al paso del tiempo. Esta tarea no es fácil, pero es importante (Casimiro y Fuentes, 2020).

El uso de la tecnología en la educación del vocabulario en inglés, sobre todo a través del modelo Blended Learning (B-learning), mezcla lo mejor de enseñanza personal y en internet para mejorar el aprendizaje. Según Noa et al. (2022), el B-learning hace más fácil llegar a recursos digitales interactivos; como videos, juegos; aplicaciones móviles y materiales

verdaderos que ayudan en el aprendizaje de vocabulario. Este método favorece la libertad del aprendizaje porque los alumnos pueden manejar su tiempo y ritmo adecuando el proceso a sus necesidades propios. También apoya la conversación constante entre alumnos y profesores a través de sitios digitales que permiten respuestas rápidas y trabajo en línea. Las experiencias vistas en su estudio muestran que el uso de tecnologías digitales no solo mejora la captación auditiva y expresión oral; sino que también aumenta la motivación y compromiso de los estudiantes; cosas importantes para aprender bien inglés..

Adquisición y retención del vocabulario

La adquisición y retención del vocabulario son procesos fundamentales en el aprendizaje de un idioma. Se refiere al proceso inicial de aprender nuevas palabras y asociarlas con su significado, uso, y contexto (Socualaya, 2019). Este proceso implica, encontrar palabras en diferentes contextos (lectura, conversación, medios audiovisuales). Según un estudio sobre estrategias cognitivas y afectivas, la adquisición está influenciada por la repetición, las asociaciones mentales y los contextos significativos, siendo más eficiente cuando las palabras se usan frecuentemente en situaciones prácticas o cotidianas

Alcaraz (2021) define el aprendizaje de vocabulario en inglés como segunda lengua, menciona que la adquisición del vocabulario es un proceso complejo que se puede abordar mediante diferentes actividades como la lectura, el uso de tarjetas didácticas y crucigramas, Madej (2020) En su trabajo sobre estrategias de aprendizaje del vocabulario, subraya la importancia de desarrollar técnicas eficaces para memorizar y recuperar palabras nuevas los profesores enseñen a los estudiantes a ser conscientes de estas estrategias y a usarlas de manera efectiva

Uso y función del vocabulario

El vocabulario es una parte muy importante en aprender un idioma, porque ayuda a hablar bien y entender el idioma en distintos lugares. Su uso y lo que hace están ligados con la habilidad del persona para hablar claro y exacto, lo que afecta a la facilidad y destreza del idioma (Webb y Nación, 2020). Estos autores dicen que tener muchos palabras mejora entender lectura, escritura y hablar, cosas que son claves para aprender un segundo idioma.

Importancia del Contexto en el Aprendizaje del Vocabulario

El entorno en el aprendizaje de palabras en inglés es clave para asegurar una buena adquisición del lenguaje. Según Casimiro y Fuentes (2020), el estudio de palabras debe ser

importante y adecuado a lo que viven los alumnos, ayudando a hablar en situaciones reales. Además, el Enfoque Léxico de Lewis muestra lo importante que es enseñar grupos de palabras completas; como frases usadas juntas y expresiones comunes; en vez de palabras solas para mejorar la habilidad a hablar entre los alumnos.

Jquilca (2020) menciona que el aprendizaje del vocabulario aumenta cuando se utiliza en situaciones reales y relevantes para los alumnos, como escenas cotidianas o tareas. Combinar métodos de antaño con nuevos sistemas como el B-learning, asiste a los alumnos a usar el vocabulario en ambientes reales lo que mejora la retención y el uso del idioma.

Según Morales y otros (2024), las nuevas herramientas, como la lengua natural que se usa en máquinas (PLN) y el estudio por sí mismo (AA), tienen un papel importante en enseñar lenguas porque ayudan a recordar palabras en situaciones útiles. Estas tecnologías dan respuestas rápidas y adaptadas, lo que hace mejor el entender y usar palabras en la vida real. Herramientas como los chatbots y los sistemas de enseñanza inteligente ayudan a los estudiantes con problemas de lenguaje al dejarlos hablar todo el tiempo; esto promueve la independencia y la capacidad de cambiar en el aprender. También estas tecnologías ayudan a cambiar el contenido educativo para las necesidades propias de cada estudiante; esto apoya un aprendizaje más abierto y adaptable. Sin embargo, los escritores resaltan la necesidad de pensar en los temas morales, como la protección de la información y la igualdad en el uso de estas herramientas, para asegurar un lugar de aprender justo y ético.

Finalmente, el uso de nuevas tecnologías en el enseñanza de idiomas da materiales reales y lugares interactivos que empujan a los chicos. Estas herramientas ayudan a un aprendizaje cercano, donde el vocabulario es aprendido de modo natural y importante, lo cual mejora la habilidad para hablar inglés.

Adquisición y retención del vocabulario

La adquisición y retención del vocabulario son procesos fundamentales en el aprendizaje de un idioma. Se refiere al proceso inicial de aprender nuevas palabras y asociarlas con su significado, uso, y contexto (Socualaya, 2019). Este proceso implica, encontrar palabras en diferentes contextos (lectura, conversación, medios audiovisuales). Según un estudio sobre estrategias cognitivas y afectivas, la adquisición está influenciada por la repetición, las asociaciones mentales y los contextos significativos, siendo más eficiente cuando las palabras se usan frecuentemente en situaciones prácticas o cotidianas

Alcaraz (2021) define el aprendizaje de vocabulario en inglés como segunda lengua, menciona que la adquisición del vocabulario es un proceso complejo que se puede abordar mediante diferentes actividades como la lectura, el uso de tarjetas didácticas y crucigramas, Madej (2020) En su trabajo sobre estrategias de aprendizaje del vocabulario, subraya la importancia de desarrollar técnicas eficaces para memorizar y recuperar palabras nuevas los profesores enseñen a los estudiantes a ser conscientes de estas estrategias y a usarlas de manera efectiva

Uso y función del vocabulario

El vocabulario es un componente esencial en el aprendizaje de una lengua, ya que permite la comunicación efectiva y la comprensión del lenguaje en distintos contextos. Su uso y función están relacionados con la capacidad del individuo para expresarse de manera clara y precisa, lo que influye directamente en la fluidez y competencia lingüística (Webb & Nation, 2020). Según estos autores, un amplio repertorio de vocabulario mejora la comprensión lectora, la escritura y la comunicación oral, factores clave en el aprendizaje de una segunda lengua.

Función del Vocabulario en la Adquisición del Lenguaje

El vocabulario cumple diversas funciones dentro del proceso de adquisición de una lengua. Según Díez (2020), una adecuada enseñanza del vocabulario permite:

Mejorar la expresión oral y escrita: Un mayor dominio del vocabulario facilita la comunicación fluida y coherente.

Favorecer la comprensión lectora: Un estudiante con un repertorio amplio de palabras puede interpretar textos con mayor facilidad.

Desarrollar el pensamiento crítico: La variedad léxica permite la construcción de argumentos más complejos y precisos.

Fomentar la autonomía en el aprendizaje: Los estudiantes que amplían su vocabulario pueden acceder a más fuentes de información y mejorar su autoaprendizaje.

En conclusión, el uso y función del vocabulario en el aprendizaje de una lengua son fundamentales para la comunicación efectiva. La integración de tecnologías educativas facilita la adquisición del vocabulario, permitiendo que los estudiantes lo utilicen en diversos contextos. Las estrategias pedagógicas deben enfocarse en un aprendizaje significativo,

asegurando que los estudiantes no solo memoricen palabras, sino que también las apliquen en situaciones reales para mejorar su competencia lingüística.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA

3.1 Tipo y diseño de Investigación

Tipo de investigación

El tipo de investigación que se usará en este trabajo, es el descriptivo es un enfoque de investigación, observar, registrar, analizar y presentar de manera describir con precisión en el contexto educativo, un estudio descriptivo podría investigar cómo los estudiantes usan aplicaciones educativas en su aprendizaje del inglés, describiendo sus hábitos de uso, su interacción con las herramientas, y su percepción sobre su efectividad (Espada, 2021).

Diseño de investigación

El diseño de investigación de este proyecto es de tipo mixto, integrando enfoques cualitativos y cuantitativos para proporcionar un análisis integral del impacto de las aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 9no año de EGB de la Unidad Educativa "28 de Mayo".

El enfoque mixto combina métodos que miden cosas y cualitativos para dar una idea más amplia y profunda del tema estudiado, en este caso, el efecto de las aplicaciones educativas en la aprendizaje del vocabulario en inglés. Según Hernández-Sampieri (2020), este enfoque deja tener datos más interesantes y diversificados, mezclando la medición numérica con el análisis interpretativo. Los métodos que miden cosas ayudan a ver el progreso del aprendizaje usando encuestas y pruebas estándares, mientras que los métodos cualitativos dejan ver ideas y vivencias de alumnos y maestros. Esta mezcla asegura una mirada completa del impacto de las aplicaciones educativas triangulando resultados para más validez y confiable.

Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo en la investigación educativa se examina por medio de recolectar y examinar datos que no son números, como historias, charlas, observaciones y papeles. Según Hernández-Sampieri (2020), este método busca entender las vivencias, ideas y sentidos que los participantes dan a un hecho dentro de su lugar natural. El análisis cualitativo es inductivo lo cual quiere decir que las categorías y patrones salen a medida que se miran los datos, en lugar de empezar con pensamientos dados anteriormente. Los investigadores usan formas como charlas profundas, grupos focales y exámenes de contenido para ver lo que dicen los

participantes. La meta es tener un conocimiento muy claro y completo del hecho estudiado, dando una visión rica y detallada más allá de los números sencillos.

El método cualitativo en este proyecto ayuda a ver cómo los alumnos del 9no año de EGB de la Unidad Educativa "28 de Mayo" ven y usan las apps educativas para aprender el vocabulario en inglés. Con entrevistas y análisis de contenido, se ven las APP más usadas y, se mira sus rasgos pedagógicos, usando cosas como interacción y motivación. Este método ayuda a entender los vividos y actitudes dando información útil para ver el efecto de las APP en aprendizaje del vocabulario; completando así los resultados cuantitativos y validando el idea propuesta.

Enfoque cuantitativo

Para medir bien el efecto de las aplicaciones de enseñanza en el aprendizaje del vocabulario en inglés, se usará un diseño con pruebas. Tendremos una prueba antes de usar las aplicaciones y otra después de un tiempo usando ellas. Esto ayudará a ver claramente como los estudiantes logran antes y después de usar las APP, mostrando mejoras en el uso y conocimiento del vocabulario. Se va a usar modos estadísticos comunes, como promedios y desviaciones estándar, para resumir los resultados y análisis más complejos (como la prueba T para grupos relacionados) para saber si las diferencias son importantes estadísticamente. Este método claro asegura que esto no dependa solo de ideas personales.

Unir ambos métodos, cuantitativo y cualitativo, es clave para tener una idea clara del efecto de las aplicaciones. Mientras que el método cualitativo dará datos específicos sobre lo que los alumnos aprenden, incluyendo sentimientos, sociales y enseñanza, el método cuantitativo deja medir bien el avance académico con datos numéricos. Este diseño mixto da una mira equilibrada y con conectación, que no solo apoya el uso de apps para aprender como buenas herramientas de enseñar, sino que también ayuda a crear nuevas formas de mejorar el aprendizaje del inglés en escuelas (Hernández-Sampieri, 2020).

El diseño de la investigación

Según Hernández-Sampieri et al. (2020), los diseños metodológicos se clasifican en función del nivel de profundidad y las fuentes de investigación. En este proyecto, el enfoque será descriptivo y explicativo. El diseño descriptivo permitirá caracterizar e identificar el uso de aplicaciones educativas por parte de los estudiantes del 9no año de EGB, a través de análisis de porcentajes, frecuencias y tendencias. Este enfoque busca ver cómo estas aplicaciones se

conectan en el camino de aprender palabras en inglés. Por otro lado, el estilo claro ayudará a captar la unión entre el uso de las aplicaciones para aprender y mejorar en entender palabras. Este diseño dará chance para ver si la idea es cierta o no con tests numéricos. Esto mostrará si las aplicaciones para aprender tienen mucho efecto en el resultado académica de los chicos. Además, la investigación combinará fuentes documentales y de campo. La fase documental incluirá la revisión de literatura relevante sobre el uso de tecnologías en la enseñanza del inglés, mientras que la fase de campo se llevará a cabo mediante la aplicación de encuestas, entrevistas y pruebas diagnósticas en la Unidad Educativa "28 de mayo".

Finalmente, se adoptará un diseño cuasi-experimental, ya que se trabajará con grupos antes y después de la intervención con aplicaciones educativas, aunque las variables no serán manipuladas en un entorno controlado, lo que garantiza la validez del estudio sin alterar el contexto natural de aprendizaje.

3.2 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems/ Instrumentos
Uso de Aplicaciones Educativas (APP)	Herramientas digitales utilizadas para apoyar el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la interactividad, juegos y ejercicios repetitivos.	Frecuencia de Uso	Número de veces que se utiliza la APP	¿Con qué frecuencia utilizas estas aplicaciones? (Cuestionario/Entrevista)
		Interactividad y	Presencia de juegos,	¿Qué características de estas aplicaciones

		Características Pedagógicas	ejercicios repetitivos, etc.	consideras más útiles para aprender vocabulario? (Entrevista)
		Facilidad de Uso	Nivel de dificultad al usar la APP	¿Cómo describirías la facilidad de uso de estas aplicaciones? (Cuestionario/Entrevista)
		Tiempo de Uso	Duración del uso diario de la APP	¿Cuánto tiempo utilizaste la aplicación? (Cuestionario)
Aprendizaje del Vocabulario en Inglés	Proceso de adquisición y aplicación de nuevas palabras en inglés, mejorando la comprensión y el uso en contextos diversos.	Adquisición de Vocabulario	Cantidad de palabras nuevas aprendidas	Resultados de la prueba diagnóstica antes y después del uso de la APP (Prueba Diagnóstica)
		Comprensión y Aplicación	Capacidad para recordar y usar vocabulario en contextos	¿Has notado mejoras en tu capacidad para recordar y usar nuevas palabras en diferentes contextos? (Entrevista)
		Motivación para Aprender	Nivel de motivación	¿Cómo afecta el uso de aplicaciones a tu motivación para

			tras usar la APP	aprender inglés? (Cuestionario/Entrevista)
		Comparación con Métodos Tradicionales	Diferencias percibidas entre métodos tradicionales y APP	¿Qué diferencias encuentras entre aprender vocabulario con aplicaciones y con métodos tradicionales? (Entrevista)

Nota: esta tabla muestra la definición de las variables de la investigación. Elaboración propia

3.3. Población y muestra de investigación

Población

La población universo de esta investigación estará conformada por los estudiantes del 9no año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa "28 de Mayo" y los docentes encargados de impartir la asignatura de inglés en los respectivos cursos. Esta población incluirá un total de 30 estudiantes distribuidos en una sola aula que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en dicha institución educativa.

Tabla 2

Población

Población	Cantidad
Estudiantes	30
Docentes	2
Total	32

Nota: la tabla muestra el número de población del 9no año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa "28 de Mayo"

Muestra

El presente estudio utiliza un muestreo por conveniencia, dado que la población es pequeña y accesible. Según Hernández-Sampieri et al. (2020), el muestreo por conveniencia es un tipo de muestreo no probabilístico en el que los participantes son seleccionados por su

disponibilidad y proximidad al investigador. Este método es útil cuando se desea obtener resultados rápidos y económicos en poblaciones reducidas o específicas. En este caso, la muestra coincide con la población total 30 estudiantes y 2 docentes del 9no año de EGB de la Unidad Educativa "28 de Mayo", lo que garantiza que los resultados sean representativos del grupo de estudio y relevantes para evaluar el impacto de las aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Tabla 3

Muestra

Descripción de la población	# de personas
Estudiantes	30
Docentes	2
Total	32

Nota: la tabla muestra una parte de la población a estudiar de la Unidad Educativa "28 de Mayo"

3.4 Técnicas de recolección de datos e instrumentos

Para esta investigación se utilizarán técnicas mixtas que permiten obtener información tanto cuantitativa como cualitativa, proporcionando un análisis integral del impacto de las aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Técnicas del estudio

Encuesta

De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2020), la encuesta es un método cuantitativo que ayuda a reunir datos ordenados usando preguntas. Esto deja claro la observación de aspectos concretos, tales como cuán a menudo se usa las apps y lo que piensan los estudiantes sobre su utilidad. . .

Entrevista

Esta técnica de la entrevista que pertenece al estudio o enfoque cualitativo dirige a la exploración en profundidad las percepciones, experiencias y opiniones de la población que va a participar. Hernández-Sampieri et al. (2020) destacan que las entrevistas semi-

estructuradas combinan preguntas abiertas y cerradas, proporcionando flexibilidad para obtener información detallada sobre las características pedagógicas de las aplicaciones y su impacto en el aprendizaje.

Prueba Diagnóstica Pre y Post Intervención

Es una técnica cuantitativa que permite medir el rendimiento académico antes y después de la implementación de la intervención. Esta técnica es útil para evaluar cambios en el conocimiento y habilidades de los estudiantes (Hernández-Sampieri et al., 2020).

Instrumentos

Cuestionario para Estudiantes

Instrumento estructurado que recoge datos cuantitativos sobre la frecuencia de uso, percepción de la facilidad de uso y motivación para aprender inglés mediante las aplicaciones. Los cuestionarios permiten estandarizar la información y facilitar el análisis estadístico (Hernández-Sampieri et al., 2020).

Entrevista

Este recurso apoya la colección de datos cualitativos, permitiendo mirar a fondo las vivencias de los estudiantes y maestros sobre el uso de aplicaciones para aprender. Tiene preguntas abiertas que dejan obtener respuestas amplias y con contexto (Hernández-Samperi et al., 2020).

Prueba Diagnóstica

Un herramienta hecha para ver cuántas palabras en inglés se saben antes y después de usar las apps de enseñanza, dejando ver cómo afectan de verdad el trabajo en clase de los chicos. .

Procedimientos de datos

La investigación usará tres herramientas principales: el cuaderno de preguntas para alumnos, la lista de preguntas semi-estructurada para profesores y la prueba diagnóstica antes y después. Cada una de estas cosas se hará con cuidado para asegurar que los datos recogidos son correctos, confiables y útiles.

El cuestionario estará hecho con preguntas que tienen respuestas fijas y escalas tipo Likert para medir cómo se usa a menudo, si es fácil trabajar con las apps y lo que piensas sobre el efecto en aprender vocabulario de inglés. Las preguntas se harán en un lenguaje claro que

encuentren los alumnos del 9no año de EGB para así asegurar que entienden los tópicos. Después, se hará una prueba pequeña a un grupo de alumnos para ver si hay problemas y fijar el instrumento antes de su uso real.

La charla tendrá preguntas abiertas que quieren conseguir datos cualitativos sobre lo que piensan los profesores del uso de apps educativas en clase. Las preguntas estarán hechas para mirar partes pedagógicas, métodos y tecnológicas, dejando que los profesores cuenten experiencias, pruebas y consejos. Se dará chance para que quien entreviste pueda hablar más sobre los temas importantes en el chat. La guía se chequeará con mirada de expertos en método cualitativo.

La prueba de diagnóstico tendrá ejercicios especiales para ver el conocimiento de palabras en inglés antes y después de poner en marcha las apps educativas. La prueba incluirá ejercicios de asociación de palabras, completación de oraciones y traducción, adaptados al nivel de los estudiantes. Se diseñará siguiendo estándares internacionales de evaluación del idioma inglés. Este enfoque asegurará que los instrumentos recojan datos relevantes y confiables, permitiendo un análisis integral del impacto de las aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

3.6 Aspectos éticos

En la realización de esta búsqueda, se ven los principios morales básicos que garantizan la honestidad de las personas y la solidez del estudio. Como los alumnos son menores de edad (de 9no grado en Educación General Básica), hay que conseguir el permiso claro de los padres o tutores legales. A ellos se les dará información simple y completa sobre el fin de la búsqueda, los modos que se usarán, y también los beneficios y posibles riesgos que vienen con ser parte de la investigación para los alumnos.

Antes de realizar cualquier actividad en el aula, será necesario obtener también la autorización del distrito educativo y de la dirección zonal de la institución, para asegurar que la investigación se ajuste a las normativas establecidas por las autoridades educativas y que se lleve a cabo dentro de un marco legal adecuado.

Es igualmente crucial informar al docente sobre los procedimientos que se seguirán durante el proceso de observación y aplicación del cuestionario. Se le explicará cómo se llevará a cabo la observación de los estudiantes mientras utilizan la aplicación educativa, qué aspectos serán analizados y cómo se manejarán los datos recolectados, garantizando la transparencia

y confianza en el proceso investigativo. La protección de la privacidad de los estudiantes y el manejo confidencial de la información también será una prioridad, asegurando que los datos personales no se vean comprometidos.

CAPÍTULO 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados mostraron una gran mejora en el aprendizaje del vocabulario en inglés después de usar aplicaciones educativas. La prueba después de la intervención mostró un aumento en el trabajo de los alumnos, mientras que las encuestas y las conversaciones mostraron más interés y participación en aprender. . .

4.1 Resultados

Análisis de los resultados de la prueba de diagnóstico antes y después de las apps digitales

Tabla 4 Resultados

Criterio	Cantidad	Frecuencia (%)
Buen desempeño	5	17%
Aceptable	7	23%
Más o menos	9	30%
Necesita mejorar	9	30%
Total	30	100%

Interpretación de los Resultados:

Los datos del pre-test demuestran que el 60% de los alumnos se hallaron en las categorías de Regular y Necesita mejorar; esto señala problemas grandes en el aprendizaje y memorización del vocabulario en inglés antes del ayuda. Este porcentaje muestra una carencia de control en las palabras comunes, lo cual puede estar unido a formas de enseñar viejas que no ganan la atención o no cambian el contenido para las necesidades de cada alumno.

El treinta por ciento de los alumnos tuvo una nota Regular, mostrando que tienen saberes básicos pero tienen problemas para usarlos bien en situaciones prácticas. Además, otro treinta por ciento estuvo en la categoría Necesita mejorar, lo cual sugiere que estos estudiantes tienen serios retos para reconocer y utilizar el lenguaje correcto. Esto podría deberse a una falta de interés, pocos recursos de aprendizaje vivos o poco tiempo con el idioma.

En contraste, solo un 17% de los estudiantes alcanzó un nivel *Excelente* (9-10 puntos), lo que evidencia que una minoría logró desarrollar habilidades sólidas en el manejo del

vocabulario. Este bajo porcentaje resalta la necesidad de implementar estrategias innovadoras, como el uso de aplicaciones educativas que, mediante la interactividad y la personalización, pueden mejorar significativamente la retención y el uso práctico del vocabulario en inglés.

Estos resultados iniciales justifican el uso de herramientas digitales, que no solo apoyan un aprendizaje más libre y vivo, sino que también dejan abordar las necesidades personales de los estudiantes, mejorando el resultado del grupo. Además, la tecnología puede ser como un motor para aumentar la motivación y la parte activa en el proceso de aprender.

Tabla 5

Criterio	Cantidad	Frecuencia (%)
Buen desempeño	15	50%
Aceptable	10	33%
Más o menos	4	13%
Necesita mejorar	1	4%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Interpretación de los Resultados:

Los resultados del test después de la intervención muestran una mejora grande en el aprendizaje de los estudiantes con las apps educativas. La mitad de estudiantes llegó a la categoría Excelente (entre 9 y 10 puntos), un aumento claro si lo comparamos con el 17% que se vió en el test antes. Este aumento muestra el bien que hacen las apps para aprender y recordar palabras en inglés; claro que las herramientas digitales solo ayudan si se usan bien dentro del camino de enseñanza, así que sí pueden mejorar el aprendizaje real.

También, uno de cada tres estudiantes estuvo en la categoría Bueno (7-8 puntos), lo que muestra un grupo que, aunque no llegó a la mejor nota, demostró un buen manejo del vocabulario. Esto dice que las apps no solo ayudaron a los estudiantes con más facilidad para aprender, sino también a los que tenían algunas dificultades, ayudándolos a mejorar su resultado.

Por otro lado, la categoría Regular (5-6 puntos) bajó al 13%, y los alumnos en Necesita mejorar (0-4 puntos) se bajaron mucho del 30% en el pre-test al 4% en el post-test. Esta bajada enseña que las apps de enseñanza no solo ayudaron a los alumnos con una marca intermedia, sino que también tuvieron un efecto bueno en aquellos con más problemas, quienes pudieron pasar barreras viejas en el aprendizaje del vocabulario.

Por otra parte, la categoría Regular (5-6 puntos) bajó a 13%; y los estudiantes en Necesita mejorar (0-4 puntos) se bajaron mucho del 30% en el pre-test al 4% en el post-test. Esta caída muestra que las aplicaciones de enseñanza no solo ayudaron a los estudiantes con un rendimiento medio; sino que también tuvieron un impacto positivo en aquellos con más dificultades, quienes consiguieron pasar barreras anteriores en el aprender del vocabulario.

Estos resultados muestran que las apps educativas no solo aumentaron el rendimiento en la escuela, sino que también mejoraron la ilusión y la participación activa de los chicos en aprender. La forma de interactuar, el saber rápido lo que hacemos y poder hacer a nuestro ritmo ayudó a estos avances. Pero aún hay un pequeño grupo (4%) en la categoría donde se debe mejorar dice que aunque las apps son buenas herramientas, deben sumarse con formas de enseñar extra para atender las necesidades precisadas de todos los chicos. En resumen, la introducción de lo digital mostró su utilidad en la clase, confirmando lo clave que es usar tecnologías de aprendizaje para mejorar la comprensión de palabras en inglés.

Análisis de los resultados del cuestionario a estudiante

1. ¿Te pareció interesante usar la aplicación para aprender vocabulario?

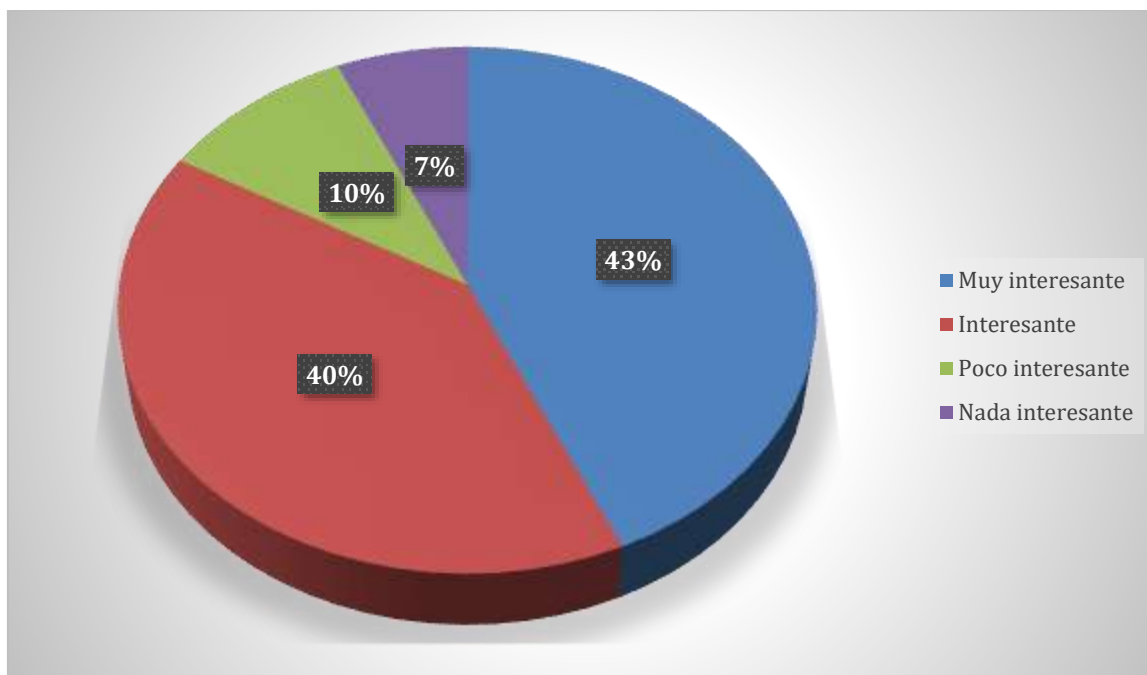
Tabla 6

Interés de la app

	Cantidad	Frecuencia
Muy interesante	13	43%
Interesante	12	40%
Poco interés	3	10%
Nada de interés	2	7%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 1



Nota: Elaboración propia

Análisis

Los resultados de la tabla 13 dice que el 43% de los estudiantes pensó que la aplicación era muy interesante, mientras que el 40% dijo que era interesante. Esto quiere decir que muchos alumnos vieron bueno usar la app para aprender palabras en inglés. Sin embargo, un 10% la encontró poco interesante y un 7% no se interesó en usarla. Esto podría deberse a una preferencia por métodos tradicionales de aprendizaje o dificultades en el uso de la aplicación.

Estos resultados reflejan la importancia de elegir aplicaciones dinámicas e interactivas para mantener el interés del estudiante, así como de complementar su uso con estrategias pedagógicas que fortalezcan la motivación y el aprendizaje significativo.

2. ¿Crees que la aplicación facilitó tu aprendizaje?

Tabla 7

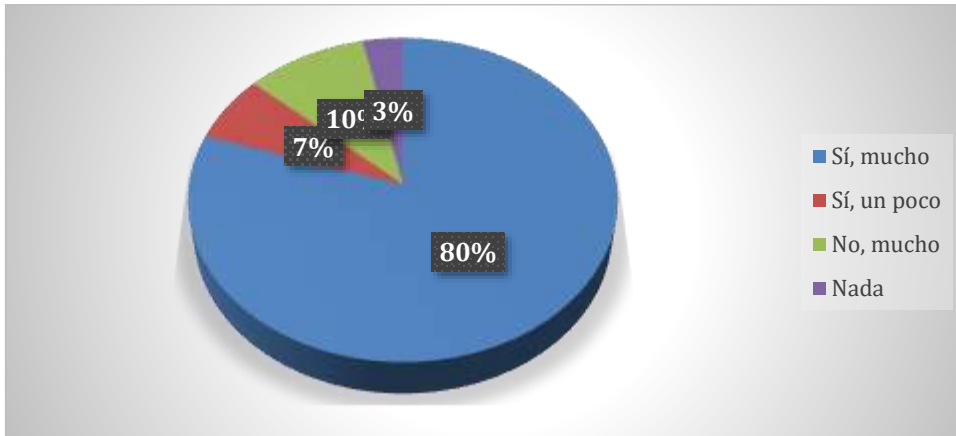
Facilidad de la app

	Cantidad	Frecuencia
Sí, mucho	24	80%
Sí, un poco	2	7%
No, mucho	3	10%
Nada	1	3%

Total	30	100%
--------------	-----------	-------------

Nota: Elaboración propia

Figura 2



Nota: Elaboración propia

Análisis

La Tabla 14 revela que el 80% de los estudiantes considera que la aplicación facilitó mucho su aprendizaje del vocabulario en inglés, mientras que un 7% afirmó que le ayudó solo un poco. Esto indica que la mayoría de los alumnos percibió la aplicación como una herramienta efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, uno de cada diez pensó que la app no ayudó mucho a su aprendizaje y uno de cada cien dijo que no le ayudó para nada. Estas respuestas pueden ser por problemas personales con la app, falta de interés en el método o problemas de entendimiento. Estos resultados muestran lo importante que es elegir apps con un diseño fácil y cosas interactivas que ayuden al aprendizaje. Además, el apoyo del maestro es muy importante para asegurar que todos los estudiantes puedan usar bien la herramienta digital.

3. ¿Qué tan fácil te resultó usar la aplicación?

Tabla 8

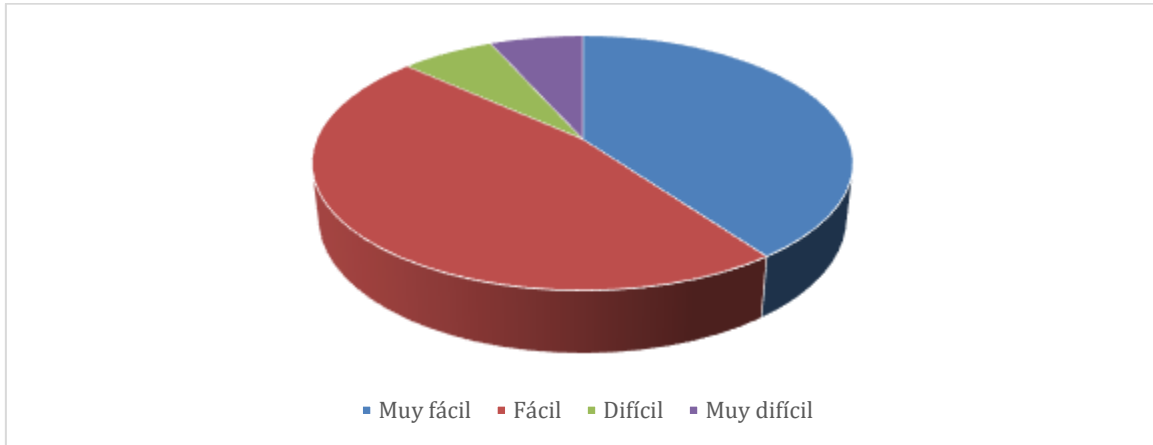
Facilidad de la app

	Cantidad	Frecuencia
Muy fácil	12	40%
Fácil	14	40%
Difícil	2	7%

Muy difícil	2	7%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 3



Nota: Elaboración propia

Análisis

La Tabla 15 muestra que ocho de cada diez estudiantes halló la aplicación muy fácil o fácil de usar, lo que muestra que el diseño y la interfaz fueron fáciles para la mayoría. Este resultado sugiere que la aplicación es fácil de navegar. Pero, un 14 por ciento de los estudiantes tuvo problemas en su uso con algunos pensando que era difícil, y otros pensando que era muy difícil. Podría haber falta de conocimiento con aplicaciones educativas, problemas técnicos, o problemas para entender las instrucciones.

Estos datos muestran la necesidad de asegurar un diseño fácil de usar y dar una introducción clara sobre el uso de la app para no tener problemas tecnológicos que puedan parar el aprendizaje de ciertos estudiantes.

4. ¿Cuánto tiempo utilizaste la aplicación?

Tabla 9

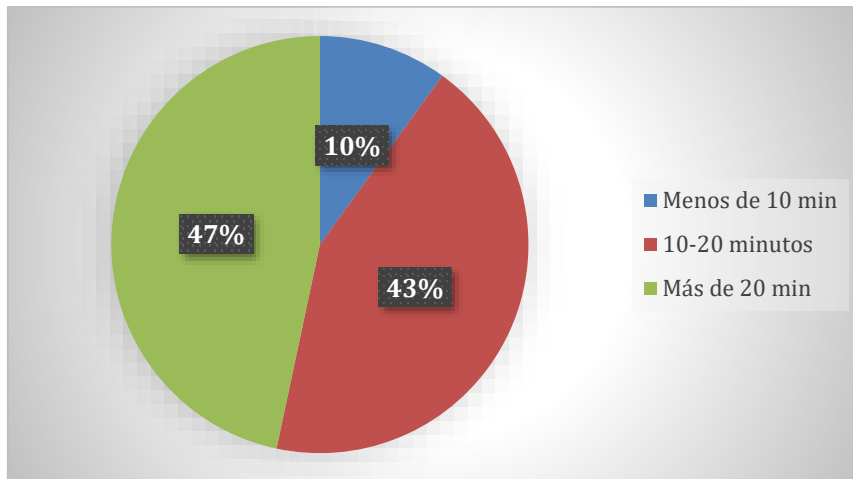
Interés de la app

	Cantidad	Frecuencia
Menos de 10 min	3	10%
10-20 minutos	13	43%

Más de 20 min	14	47%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 4



Nota: Elaboración propia

Análisis

La Tabla 16 muestra que 90% de los estudiantes usaron la aplicación por un tiempo largamente sin embargo el 43% entre 10 y 20 minutos y el 47% más de 20 minutos. Esto indica que la mayoría de los alumnos se involucro activamente con la herramienta, explorando sus funciones y completando actividades de aprendizaje del vocabulario en inglés. Por otro lado, un 10% de los alumnos usaron la aplicación por menos de 10 minutos lo que podría deberse a falta de interés, dificultades en su uso o preferencia por otros métodos de aprendizaje.

Estos datos muestran que la app es interesante para los estudiantes por mucho tiempo. Pero para los que no la usan tan seguido, sería bueno usar formas para motivar, como juegos o pruebas, para hacer que más personas usen y se beneficien de la herramienta.

5. ¿Te gustaría usar la aplicación en futuras clases?

Tabla 10

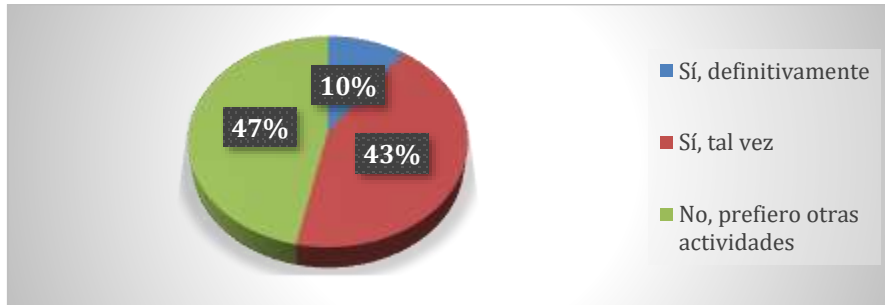
Interés de la app

	Cantidad	Frecuencia
Sí, definitivamente	3	10%
Sí, tal vez	13	43%

No, prefiero otras actividades	14	47%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 5



Nota: Elaboración propia

Análisis

La Tabla 17 muestra que solo el 10% de los alumnos indicó un interés claro en seguir usando la app en clases futuras, mientras que el 43% dijo que tal vez lo haría. Por otro lado, un 47% de estudiantes escogió otras cosas en vez de la app. Este resultado sugiere que aunque app fue útil para algunos alumnos no logró ganar todo el interés. La falta de emoción por seguir usando puede estar unida a cosas como el gusto por maneras más activas de aprender, una posible carencia de variedad en las cosas de la app o la necesidad de un estilo más activo.

Para hacer mejor la recepción y el resultado de la app en futuros grupos, se sugiere añadir formas como juegos, conexión con otros ayudas para aprender y comentarios individuales para mayor involucración y estímulo de los chicos.

6.- ¿Te sientes más motivado(a) para aprender inglés después de usar la aplicación?

Tabla 11

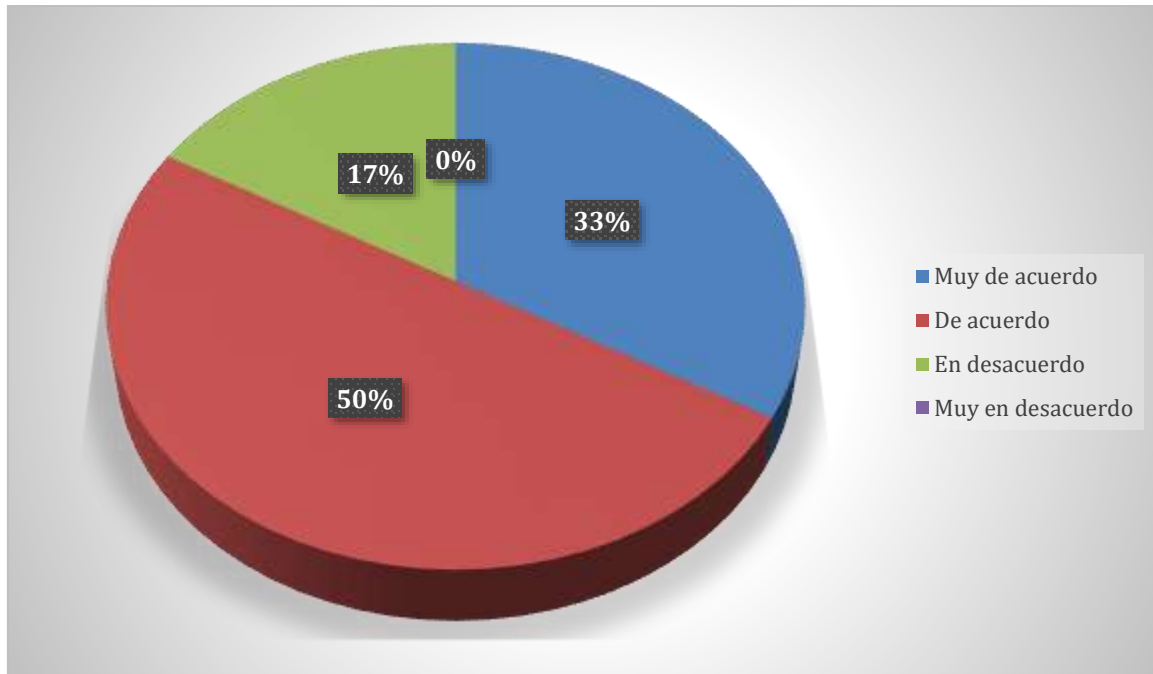
Interés de la app

	Cantidad	Frecuencia
Muy de acuerdo	10	33.33%
De acuerdo	15	50%
En desacuerdo	5	17%
Muy en desacuerdo	0	0%

Total	30	100%
--------------	-----------	-------------

Nota: Elaboración propia

Figura 6



Nota: Elaboración propia

Análisis

Los datos muestran un efecto bueno en la motivación de los alumnos después del uso de apps para estudiar las palabras en inglés. Según la Tabla 11, un 33.33% de los estudiantes dijo estar muy de acuerdo con que las apps aumentaron su ánimo para aprender inglés, mientras que un 50% dijo estar de acuerdo. Esto quiere decir que el 83.33% de los que tomaron parte vió un efecto motivador bueno, lo cual demuestra el papel activo que tienen las apps en el interés y la participación de los estudiantes.

Por otro lado, solo el 17% de los alumnos dijo estar en desacuerdo lo que sugiere que aunque la mayoría encontró las aplicaciones útiles algunos no vieron cambio grande en su motivación. Sin embargo, es importante decir que ningún alumno dijo estar muy en desacuerdo; esto muestra que poner estas herramientas no tuvo efecto negativo en la actitud de los estudiantes hacia aprender inglés. Estos datos dicen que las apps educativas al poner cosas interactivas y dinámicas no solo ayudan a conseguir vocabulario, sino también suben motivación, algo clave para aprender bien otro lenguaje.

7.- ¿La aplicación ayudó a mejorar tu pronunciación en inglés?

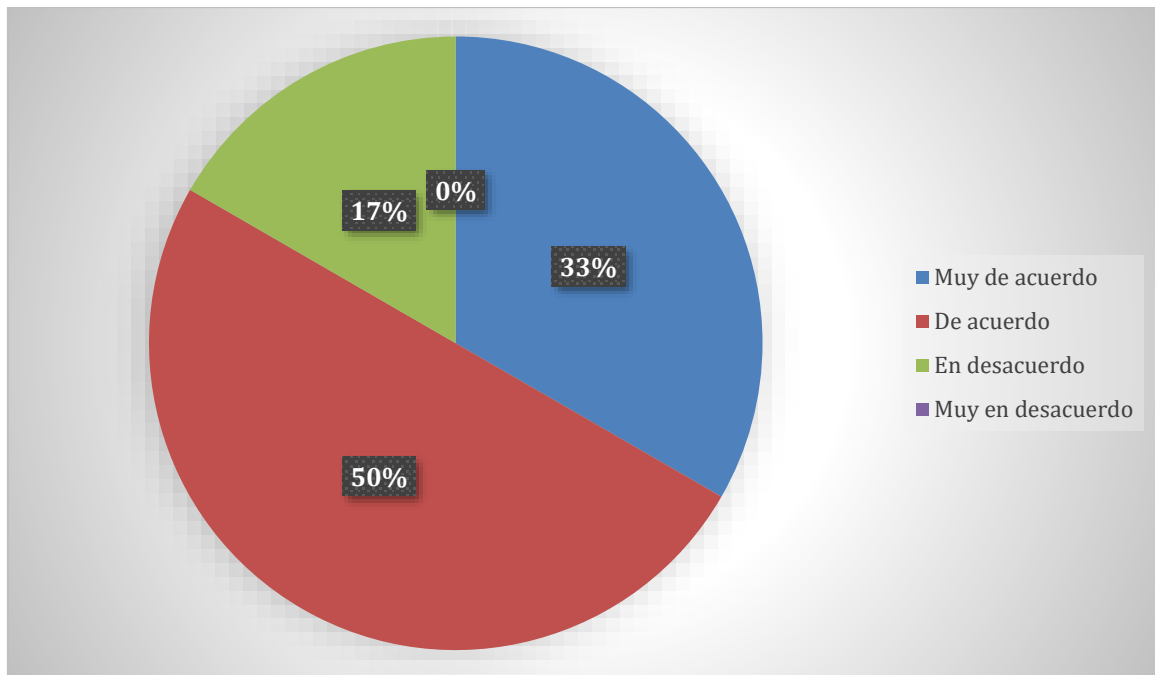
Tabla 12

Interés de la app

	Cantidad	Frecuencia
Muy de acuerdo	10	33.33%
De acuerdo	15	50%
En desacuerdo	5	17%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 7



Nota: Elaboración propia

Análisis

La Tabla 12 da cuenta que la mayoría de los estudiantes sintieron una mejora en su pronunciación en inglés después de usar aplicaciones educativas. Uno de tres participantes dijo estar muy de acuerdo, mientras uno de dos dijo estar de acuerdo, lo cual suma a un 83.33% total de estudiantes viendo un efecto positivo. Tienen que arreglar esto rápido porque si no, la gente va a dejar de venir. Un montón de lugares tienen comida sabrosa y

precios buenos. El restaurante también debe cuidar la higiene. Si uno está sin dinero no puede ir a estos lugares. El parque tiene mucha basura y árboles secos. La ciudad necesita tener más cuidados. El tren llega tarde. La ciudad debe hacer algo para ayudar a la gente. Necesitamos limpiar nuestras calles más seguido. La ciudad tiene que hacer cosas para ayudar la gente. Debe mostrarse el precio de entrada. Deben limpiar las calles más a menudo. El tren llega tarde. La ciudad debe hacer algo para ayudar a la gente. Debe limpiar las calles más a menudo. El tren llega tarde. La ciudad debe hacer algo para ayudar a gente. Debe limpiar calles más menudo. El tren llega tarde. La ciudad debe hacer algo para ayudar a gente. Debe limpiar las calles más menudo. El tren llega tarde La ciudad debe hacer algo para ayudar a la gente Debe limpiar calles en más menudo El tren llegó tarde La ciudad debe hacer algo para ayudar a gente Debe limpiar calles en más menudo. El tren llegó tarde . La ciudad debe hacer algo para ayudar gente. Debe limpiar calles más menudo. El tren llega tarde. La ciudad debe hacer algo para ayudar a gente Debe limpiar calles más menudo. El tren llegó tarde . La ciudad debe hacer algo para ayudar gente. Debe limpiar calles más menudo. Tienen que arreglar esto rápido, sino la gente va a dejar de venir. Muchas ubicaciones tienen comida sabrosa con precios buenos. El restaurante debe cuidar la higiene. Si uno está sin plata no puede ir a estos sitios. Hay mucha basura y árboles secos en el parque; la ciudad necesita cuidar mejor su entorno .

Por otro lado, el 17 por ciento de los alumnos dijo estar en desacuerdo, lo que podría ser debido a cosas como el nivel anterior de saber, la falta de práctica oral directa, o la limitación de algunas aplicaciones en dar corrección personal en tiempo real. Sin embargo es importante destacar que ninguna persona escogió la opción muy en desacuerdo lo que sugiere que si bien las aplicaciones pueden no haber sido igualmente efectivas para todos no hicieron un impacto negativo en la pronunciación. .

Estos resultados muestran que las apps de educación, sobre todo aquellas que juntan ejercicios de escucha, prácticas de hablar y ayuda rápida, pueden ser cosas valiosas para hacer mejor la habilidad oral en inglés. También, el uso seguido de estas herramientas podría ayudar más la soltura y la seguridad de los alumnos al hablar.

8.- ¿Prefieres usar aplicaciones para aprender inglés en lugar de métodos tradicionales?

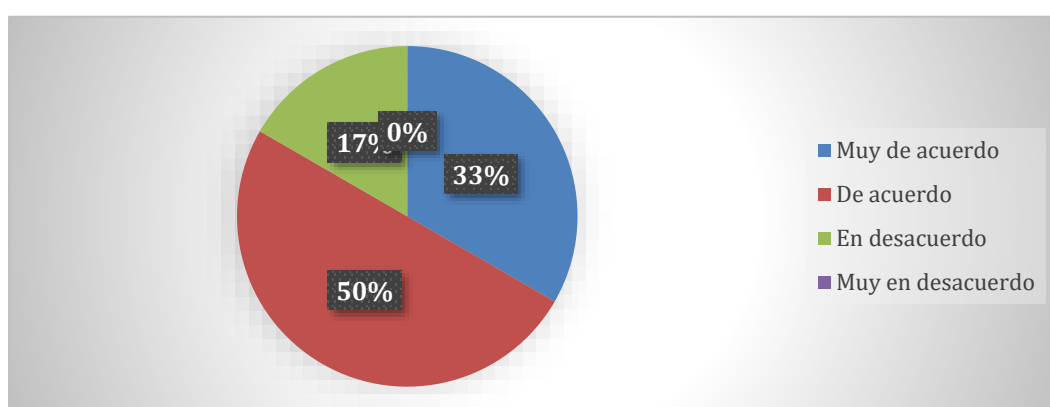
Tabla 13

Interés de la app

	Cantidad	Frecuencia
Muy de acuerdo	10	33.33%
De acuerdo	15	50%
En desacuerdo	5	17%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 8



Nota: Elaboración propia

Análisis

El cuadro 13 enseña que un gran grupo de alumnos prefiere usar programas de aprendizaje para saber inglés en lugar de métodos clásicos. El 33.33% de las personas dijo estar muy de acuerdo con esta idea, mientras que el 50% dijo estar de acuerdo, lo que quiere decir que el 83.33% de los alumnos piensa bien sobre el uso de herramientas digitales en su manera de aprender. Esta elección puede ser por la interacción, movimiento y flexibilidad que las aplicaciones dan, dejando a hombres aprender a su velocidad y en cualquier tiempo.

Por otro lado, el 17 por cien de los alumnos dijo estar en contra, lo cual señala que un grupo de la población aún prefiere los métodos viejos, quizá por la forma formal, el contacto directo con el maestro y las reglas que estas maneras traen. Sin embargo, es importante recordar que ningún alumno escogió la opción muy en desacuerdo, que muestra una aceptación general de las aplicaciones como herramienta para aprender.

Estos resultados sugieren que, aunque las aplicaciones educativas son altamente valoradas, es importante mantener un equilibrio entre las metodologías tradicionales y digitales. La

combinación de ambos enfoques puede potenciar el aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes una experiencia educativa más completa y adaptada a sus necesidades.

9. ¿Deme su opinión sobre lo que más resalto en el gusto de la aplicación?

Los chicos notaron varios lados buenos de la app. Muchos pensaron que era fácil usar y muy interactiva, lo que les ayudó a aprender palabras de una manera activa y divertida. También dijeron que las fotos, audios y tareas ayudaron a recordar y entender nuevas palabras. Algunos dijeron que el diseño digital les gustó porque ellos quieren aprender con tecnología en vez de formas viejas. Otros pensaron que recibir respuestas rápido les ayudó a corregir errores al instante. En general, la app fue bien recibida por los niños, quienes vieron su fácil diseño y su enfoque práctico para aprender inglés. Sin embargo, el interés cambió según las preferencia individual de cada niño, lo que sugiere necesidad de cambiar cosas para adecuarse a diferentes formas de aprendizaje.

10. ¿Alguna recomendación sobre su mejora?

Los alumnos apuntaron varios cambios para hacer mejor la app. Uno de los partes más nombrados fue el necesidad de más variedad de cosas, porque algunos vieron que los trabajos se volvían iguales. También dijeron que deberían poner más juegos chidos, retos y premios lo que haría el aprender más divertido y interesante. Otros pidieron más chance pa cambiar el contenido, dejando a cada alumno avanzar al su propio ritmo según su nivel de palabras. Algunos dijeron problemas técnicos, como errores en la pantalla, o fallos conexión, así, sugieron mejorar el fuerza de app. También se dijo poner trabajos unidos, para ayudar el hablar con amigos. En general, los chicos agradecieron el uso de la app pero creen que hacer estás mejoras haría la vivencia de aprender más útil y divertida.

Resultados y análisis de la entrevista a los docentes

¿Qué aplicaciones educativas ha utilizado o recomienda para la enseñanza del vocabulario en inglés?

Los maestros hablaron sobre el uso de apps como Duolingo, Quizlet y Kathoot para enseñanza del vocabulario en inglés. Estas herramientas fueron sugeridas por su facilidad, diversión y forma de ajustarse a diversos niveles de aprendizaje. Duolingo fue considerada buena por su modo avance y tareas para repetir, mientras que Quizlet hizo fácil crear tarjetas para estudio propio para vocabulario. Kahoot se usó para juegos con dinámicas que vuelven

a revisar, alentando la participación activa los estudiantes. Los profesores también dijo que estas aplicaciones tenían recursos visuales y sonoros que ayudan las clases clásicas.

¿Cómo considera que estas aplicaciones influyen en el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes?

Los profesores vieron que las apps de educación ayudaron bien en aprender palabras nuevas, porque animaron a usarlas siempre y aprender por cuenta propia. Según ellos, los chicos recuerdan mejor los términos gracias a repetir en forma divertida y ver diferentes maneras de usarlos. Además, las apps dejaron que los chicos hicieran su trabajo como ellos quieran lo que ayudo a un aprendizaje único . Los profesores vieron que juntar imágenes, sonidos y movimientos ayudó a entender y acordarse del vocabulario.

¿Qué ventajas y desventajas ha identificado en el uso de aplicaciones educativas en comparación con métodos tradicionales?

Las maestros mencionan que las apps ayudan a la motivación, invitan a la participación activa y hacen más fácil acceder a recursos que mejoran el aprendizaje. Además, dejan un aprendizaje más flexible y autónomo. Pero, también vieron problemas como la dependencia del tecnología, posibles desvíos al usar aparatos electrónicos, y la falta de trato directo entro estudiantes y profesores en casos. A pese que las apps ayudaron bien las clases, no reemplazaron completamente el necesidad de enseñar en persona y la práctica hablada directa.

¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al utilizar aplicaciones educativas en el aula?

Los maestros vieron un gran aumento en la motivación de los estudiantes al usar apps de aprendizaje. Los estudiantes mostraron más interés en las tareas, especialmente aquellas con juegos y retos. La competencia amable en sitios como Kahoot y poder tener respuestas rápidas hicieron que la participación fuera grande. También los estudiantes tímidos tomaron parte porque podían usar entornos digitales lo que ayudo hacer un ambiente de aprendizaje más amplio.

¿Qué sugerencias o mejoras propondría para integrar de manera más efectiva las aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza del inglés?

Los profesores sugirieron juntar las apps con métodos antiguos para lograr mejores resultados. Dijeron que hay que hacer guías claras sobre cómo usar las apps para los estudiantes, logrando un buen balance entre aprender solos y tener ayuda de los profesores. También dijeron que es importante adaptar las actividades en las apps a los distintos niveles de los estudiantes y alentar a que trabajen juntos. También dijeron que es clave entrenar a los profesores en usar bien estas herramientas y asegurarse que los estudiantes tengan acceso a dispositivos y conexión.

4.2 Discusión

Los resultados de la investigación muestran que el uso de apps educativas ha tenido un buen efecto en el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de 9no año de EGB en la Unidad Educativa "28 de Mayo". Según lo visto en la ficha de observación, se notó que el 83% de los estudiantes mostró interés en usar la app, lo que indica que las herramientas digitales pueden aumentar la motivación de los alumnos (Serradas, 2022). También, un 97% de los alumnos parecía motivado mientras usaban la app, mostrando el poder de las apps para atraer la atención y hacer que los chicos se envuelvan más en el aprendizaje (Arredondo, 2022).

La interacción con la app también fue un factor clave en los resultados que se obtuvieron. Se vio que el 90% de los estudiantes siguió bien las instrucciones lo que muestra que la usabilidad de la app fue adecuada y accesible para la mayoría (Digón y Iglesias, 2022). Esto coincide con estudios anteriores que dicen que la facilidad de uso es un factor en el éxito de las herramientas digitales en educación (Gobante, 2023). Además el 50% de los estudiantes usó la app entre 10 a 20 minutos mientras un 33% usó ella por más que 20 minutos lo que indica que el app logró mantener su atención por tiempos largos. Esto coincide con estudios como el del Panfilova et al. (2022) quienes encontraron que las aplicaciones móviles ayudan a recordar vocabulario a través de la actividad y el juego.

En términos de trabajo en tareas, se vio que el 93% de los alumnos hizo bien las actividades dadas, lo que muestra que la app no solo capturó su atención, sino también ayudó al aprendizaje claro de palabras en inglés. Estos descubrimientos coinciden con lo que dijeron Al-Khresheh y Al-Ruwaili (2024), quienes dicen que aprender palabras es mejor cuando los alumnos hacen cosas interactivas y obtienen respuestas rápidas. También, en el estudio de Romero-Ramos et al. (2022) se mencionó que aprender con móviles ayuda a los alumnos ser más independientes, lo cual podría explicar el alto número de tareas terminadas en este

estudio.

Sin embargo, no todos los alumnos tuvieron un buen resultado. Se vio que un 7% de los alumnos no terminó bien las tareas y un 37% no usó bastante tiempo en la app. Esto podría ser por cosas como falta de interés, problemas usando la app o menor habilidad en inglés. Según Alcaraz (2021), aprender palabras en un segundo idioma cambia según cómo estudia cada persona; esto dice que algunos alumnos podrían necesitar formas diferentes para mejorar sus resultados.

En cuanto a la interacción entre alumnos y profesores, se vio que el 97% de los alumnos trabajó con sus amigos cuando usaban la aplicación. Esto apoya la creencia de que trabajar junto ayuda al aprendizaje y la memoria del vocabulario (Webb y Nation, 2020). Sin embargo, el 37% de los alumnos dijo que el profesor no ayudó a usar la aplicación lo que pudiera deberse a su rendimiento. Investigaciones como el de Díaz et al. (2019) enseñan que las volutas del profesor y la mezcla de maneras de enseñar activas son importantes para el éxito del aprendizaje digital.

Sobre los resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes, se vio que el 83% creyó la aplicación como interesante o muy interesante, lo que muestra de nuevo la necesidad de usar formas digitales para subir la motivación en el aprendizaje del inglés (Díez, 2020). Pero un 17% mostró poco o nada de interés lo que muestra la necesidad de cambiar las estrategias de enseñanza y ajustar aplicaciones a diferentes modos de aprender (Socualaya 2019).

Además, ocho de diez estudiantes pensaron que la aplicación ayudó su aprendizaje. Esto está en línea con estudios como el de Madej (2020), quien dice que las apps de aprendizaje dan lugares de aprendizaje claros que hacen fácil aprender palabras nuevas. Sin embargo, un 14% de los estudiantes tuvo problemas con la app, lo que puede estar relacionado con barreras tecnológicas o la falta de experiencia previa en herramientas digitales. Para tratar esta cuestión, Digón e Iglesias (2022) sugieren poner tutoriales y pasos iniciales que ayuden a los estudiantes a conocer mejor el sistema. Un punto importante es que, aunque hay beneficios claros, solo el 10% de los alumnos dijo que sí le gustaría usar la app en clases futuras, mientras el 47% escogió otras cosas. Esto muestra que, si bien la app fue buena para aprender, usarla mucho tiempo puede volverse aburrido sino se mezcla con ideas nuevas. Según Díaz y otros (año 2019), juntar tecnología con enseñar debe venir junto con métodos didácticos divertidos como aprender con proyectos, juegos y realimentación para cada persona para tener mayor efecto.

Para hacer que las apps educativas tengan un mejor impacto, es claro que hay que pensar en adaptar el contenido y la interactividad. Los datos de este trabajo indican que los niños reaccionaron bien cuando las apps tenían cosas como respuestas rápidas, juegos que se pueden tocar y retos que van creciendo, lo cual encaja con lo que dicen Casimiro y Fuentes (2020), ellos destacan que hacer de aprender lenguajes un juego ayuda a recordar palabras. Sin embargo, como dice Noa y otros (2022), usar bien estas herramientas pide un plan claro por parte de los profesores. Es clave que los maestros no solo pongan apps para añadir a las clases, sino que las junten con los objetivos de enseñarle a los niños. No tener guía o ayuda correcta puede bajar el efecto bueno de las apps, sobre todo en alumnos que no saben aprender solos o que tienen problemas con tecnología. ...

Otro punto importante visto en este análisis es el rol de motivación. La motivación interna de los alumnos subió mucho después del uso de apps, como lo muestra el 83.33% que dijo preferir usar las herramientas digitales sobre formas tradicionales. Esto castiga con la visión de Mullamaa (2010), quien dice que las nuevas tecnologías no solo cambian el contenido sino también la postura del granjero hacia aprendizaje haciéndolo más activo y centrado en el alumno. A pesar de estos pluses, hay que pensar en la brecha digital que podría afectar la igualdad del acceso a estas tecnologías. Ferriman (2013) dice que la falta de infraestructura técnica o acceso limitado a dispositivos puede ser un obstáculo en contextos educativos menos fortuna. Así entonces, para asegurar la eficacia de las aplicaciones educativas, es esencial que las escuelas den el apoyo técnico requerido y garanticen la formación constante de los maestros en el uso de estas herramientas.

La conversación deja claro que las apps educativas dan un efecto bueno en cómo se aprende el vocabulario en inglés, solo si se usan bien en la enseñanza y se ajustan a las necesidades personales de los chicos. Esto prueba que la tecnología, aplicada bien, puede ser una herramienta fuerte para cambiar como se aprende idiomas en escuelas.

Al fin, en relación con lo que piensan los estudiantes sobre la apli, los partes más valorados son la interacción, la respuesta rápida y el uso fácil. Esto sigue a estudios antes que dicen que las apps para aprender deben ser sencillas y dar imágenes y sonidos buenos para mejorar el aprendizaje (Barrios y otros, 2023). Pero, los estudiantes pidieron mejoras como más tipos de actividades, añadir juegos y retos y hacer el contenido a la medida, lo que muestra que el diseño de la app podría estar mejor con partes más que ayuden a mantener al estudiante involucrado.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Esta investigación estudió el efecto de usar aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés para los alumnos del 9no año de la EGB en la Unidad Educativa "28 de Mayo". A base de los resultados vistos con la ficha de observación y el cuestionario hecho a estudiantes, se vieron hallazgos importantes que muestran lo clave que es incluir herramientas digitales en la instrucción del inglés.

Los resultados encontrados concuerdan con la info previa que muestra que las apps de educación aumentan la motivación, libertad y memorización de las palabras (Panfilova y otros, 2022; Romero-Ramos y otros, 2022). Se encontró que el 83 por ciento de los alumnos mostró interés en el uso de la app lo que confirma que estas herramientas pueden ser interesantes y motivadoras. También, un 97% de los alumnos se sintió motivado, lo que encaja con estudios pasados sobre la conexión entre uso de tecnología y aprender (Arredondo, 2022).

Sin embargo, también se encontraron algunas diferencias con la idea, ya que, a pesar de alta motivación y participación, un 47% de los alumnos dijo que querría otras cosas en lugar de usar siempre la app. Esto enseña que el aprendizaje digital no es un remedio único y debe mezclarse con métodos de enseñanza distintos para mantener el interés del alumno (Diaz et al., 2019).

El estudio dejó ver las aplicaciones de aprender que se usan más para el estudio del vocabulario en inglés, y también vio sus rasgos de enseñar y vió su impacto. Se vio que mucha parte de los alumnos (93%) hizo bien las tareas dadas, algo que muestra la utilidad de la herramienta en enseñar vocabulario. en lenguaje natural. El examen dejó ver cuáles son las herramientas educación más usadas en enseñar el léxico en inglés, así como valorar sus rasgos de enseñanza y mirar su efecto. Vi que la mayor parte de los niños (93%) hizo bien las cosas propuestas, lo que muestra la ayuda de la cosa en enseñar el léxico.

Además, se vio que el 80% de los alumnos creyó que la app ayudó a su aprendizaje, lo que apoya su ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También, se encontró que el 67% de los alumnos trabajó con sus amigos durante el uso de la app, reforzando la idea de que el trabajo en equipo mejora el entendimiento de los temas (Webb y Nation, 2020).

Un hallazgo importante fue que el uso de apps educativas aumenta mucho la motivación de los alumnos en aprender inglés. También, se halló que la sencillez es un factor clave para el éxito de estas herramientas, ya que 80% de alumnos dijo que la app fue fácil o muy fácil de usar.

Por otro lado, se vieron partes donde puede mejorar, como la necesidad de tener actividades más variadas dentro de la aplicación y dar mayor opción para ajustar el contenido. También se notó que un 37% de los estudiantes no le dedicaron tiempo suficiente a la aplicación, lo que muestra lo importante que son maneras extra para ayudar a que haya más interés. En Conclusión:

Impacto Positivo en la Motivación, el uso de aplicaciones educativas incrementó significativamente la motivación de los estudiantes, con un 97% de ellos sintiéndose más motivados para aprender vocabulario en inglés.

Interactividad y Retención de Vocabulario, el 83% de los estudiantes mostró interés en el uso de la aplicación, lo que sugiere que la interactividad digital facilita la retención de vocabulario, en línea con estudios previos (Panfilova et al., 2022; Romero-Ramos et al., 2022).

La mayoría de los alumnos quiere usar más variedad de métodos para aprender, aunque tiene mucha energía para hacerlo. Una parte grande, 47%, dijo que le gustan más otras cosas que usar la aplicación constantemente. Es preciso juntar herramientas digitales con formas antiguas de enseñar, según Díaz y otros (2019).

La aplicación fue muy útil ya que el 93% de los alumnos hizo bien todas las tareas que se pidieron en ella. Esto muestra claramente que es buena para enseñar palabras nuevas. Efectividad del Uso como Factor Clave, el 80% de los alumnos valoró la aplicación como sencilla o muy fácil de usar; esto muestra que la facilidad de uso es clave para el logro de estas herramientas. Ayuda al Trabajo en Grupo, el 67% de los alumnos trabajó con sus amigos mientras usaba la app, lo que apoya la importancia del trabajo en grupo en el proceso de aprendizaje de palabras (Webb y Nation, 2020). Se vió que el 37% de los estudiantes no dio suficiente tiempo a la aplicación, lo que muestra que se necesita poner en marcha planes nuevos que traigan más interés y participación. Se vio la necesidad de cambiar las tareas y dar más opción de lo que hay en las apps para mantener interés y ajustarse a las necesidades de cada estudiante.

5.2 Recomendaciones

A partir de los hallazgos obtenidos en la presente investigación, se presentan las siguientes recomendaciones dirigidas tanto a docentes como a la institución educativa, con el fin de optimizar el uso de aplicaciones educativas en el aprendizaje del vocabulario en inglés y mejorar la experiencia de los estudiantes.

Incorporar metodologías complementarias, si bien las aplicaciones educativas han demostrado ser herramientas eficaces para el aprendizaje del vocabulario, su uso debe combinarse con estrategias didácticas adicionales como gamificación, aprendizaje basado en proyectos y actividades colaborativas. Esto ayudará a mantener el interés de los alumnos y promover un aprendizaje más activo y importante. Capacitación para maestros en tecnología educativa pide que los profesores ganen formación sobre cómo usar aplicaciones educativas y meter ellas en el aula. Un 37% de los estudiantes dijo poca ayuda del maestro; esto enseña que más apoyo del profe podría hacer mejor el uso de estas herramientas digitales.

La personalización del aprendizaje, para atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje, sugiere usar app que dejan adaptar el contenido según el nivel de cada alumno. También se dice que es bueno aplicar opciones de personalización en la plataforma, como la elección de temas específicos o niveles de dificultad que se pueden cambiar. Personalizar cómo se aprende ayuda a atender diferentes formas y velocidades de aprendizaje. Se sugiere usar aplicaciones que dejen ajustar el contenido según el nivel de cada estudiante. Aparte, se aconseja añadir opciones que permiten elegir temas específicos o niveles de dificultad ajustable en la plataforma.

La personalización del aprender, para atender variadas velocidades y métodos de aprender, sugiere usar programas que dejen cambiar el info según el nivel de cada alumno. Aparte, se dice que es bueno añadir opciones de personalización en la plataforma como selección de temas específicos o niveles dificultad que pueden cambiar. Optimización del contenido y variedad de actividades, dado que un 47% de los estudiantes manifestó preferir otras actividades, es fundamental diversificar el tipo de ejercicios dentro de la aplicación. Incluir más elementos interactivos, juegos, desafíos y recompensas puede hacer que la herramienta sea más atractiva y efectiva.

Evaluación continua del impacto de la tecnología educativa, se recomienda a la institución educativa realizar un seguimiento constante sobre el uso de aplicaciones educativas en el

aula, a través de encuestas y observaciones, para medir su impacto y realizar mejoras en función de las necesidades de los estudiantes. En conclusión, la integración de aplicaciones educativas en la enseñanza del inglés debe ser un proceso estructurado y guiado, con estrategias complementarias que potencien su impacto y brinden una experiencia de aprendizaje efectiva y motivadora.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra a diferentes niveles educativos y contextos geográficos para evaluar la efectividad de las aplicaciones educativas en diversas realidades. Además, sería útil mirar el efecto de apps específicas en otras destrezas del lenguaje, como entender lo que se escucha y hablar claro. Se dice que se hagan estudios largos para ver el efecto a largo plazo del uso de estas herramientas en aprender inglés.

En cuanto a consejos prácticos, se sugiere combinar de manera balanceada las herramientas educativas con métodos clásicos, asegurando que el maestro actúe como guía en el proceso de enseñanza. Es clave entrenar a los maestros en el uso de herramientas digitales y asegurar que todos los alumnos tengan acceso a aparatos tecnológicos. Finalmente, se recomienda adaptar las aplicaciones a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando la personalización del aprendizaje para maximizar los resultados.

REFERENCIAS

- Aguirre, E., Ferrer, M. A., & Rojas, C. (2021). La esquematización como estrategia de comunicación visual para una grata experiencia de usuario: un análisis de las aplicaciones educativas virtuales. *Revista KEPES*, 18(23), 219-242. <https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.23.8>
- Arellano, F. (24 de Julio de 2024). Método Cualitativo. Obtenido de <https://www.significados.com/metodo-cualitativo/>
- Borja-Torresano, S. C., Mascaro-Benites, E. M., & Ulli-Flores, W. E. (2020). Podcast: Usos y tipologías en la enseñanza del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 5(10), 298-320. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i10.1809>
- Caballero-Vega, F. M., Taylor-Meneses, J. R., & Otalvaro-Simijaca, D. L. (2023). Evaluación del uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés en el Colegio Agustiniiano de Floridablanca, grado cuarto.
- Carrillo, J. J. M., & Vera, W. O. Z. (2022). Realidad aumentada en aplicaciones móviles educativas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E47), 77-94. <https://www.proquest.com/openview/bc45532d2257aa185c29ff8fff6893f0/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Casimiro Perlaza, L. F., & Fuentes González, C. V. (2020). Uso de tecnologías y enseñanza de vocabulario académico en inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(2), 83-110. <https://doi.org/10.5281/zenodo.144814491168>
- Digón, P., y Iglesias, F. (2022). Aplicaciones educativas para niños: juegos de entretenimiento o recursos educativos. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311014/html/>
- Domínguez, M., & Morales, L. (2023). Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo en el aprendizaje del idioma inglés. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/fbb1b16e-2542-4424-8b6a-9f2efa7b85e2/content>
- Encalada Torres, O. A. (2022). Aplicaciones móviles y la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).

- Escobar Hernández, J. C. (2021). La Inteligencia Artificial y la Enseñanza de lenguas: una aproximación al tema. *Decires*, 21(25), 29–44. <https://doi.org/10.22201/cepe.14059134e.2021.21.25.3>
- Espada, B. (29 de abril de 2021). ok diario. Obtenido de <https://okdiario.com/curiosidades/que-metodo-descriptivo-2457888>
- Etecé. (23 de octubre de 2023). Equipo editorial, Etecé . Obtenido de <https://concepto.de/metodo-cuantitativo/>
- García, E. (2024). Uso de la plataforma Quizizz como recurso tecnológico en el Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de Nivel Principiante de la Universidad Técnica de Babahoyo. Polo del conocimiento. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8212/html>
- García-León, E. P., León-Morán, A. P., González-Quinto, M. G., & Beltrán-Moreno, M. E. (2024). Uso de la plataforma Quizizz como recurso tecnológico en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel principiante de la Universidad Técnica de Babahoyo. *Polo del Conocimiento*, 9(10), 1873-1889. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i10.8212>
- Gómez García, L., & Urraco Solanilla, M. (2022). Relación entre los videojuegos y las aplicaciones y la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (31), 60-68. <https://doi.org/10.24215/18509959.31.e6>
- Guano Merino, D. F., Barragán Murillo, R. de los Ángeles, Rodríguez Arellano, N. G., & Terán Peralta, A. M. (2020). La plataforma lúdica Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en inglés. *Conciencia Digital*, 3(1), 44-62. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1172>
- Hernández Ham, S. I., Hernández Valerio, J. S., & Moreno Beltrán, R. (2024). Estrategia para desarrollar competencias lingüísticas en inglés usando una aplicación virtual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1831>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Obtenido de

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=

Marin-Marin, J. A. (2023). Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés: mediación tecnológica y enseñanza secundaria. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8756941>

Noa, S., Laura, K., Apayco, L., Ramos, Z., & Lujano, Y. (2022). B-learning en la enseñanza del idioma inglés en el nivel superior: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 98-112. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.02.006>

Rodríguez-Vélez, T. M., & Cedeño-Macías, L. M. (2020). Flipped Classroom como estrategia para un aprendizaje significativo del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 5(51), 565-584. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i1.1958>

Salazar, G. (2023). El mobile learning en el aprendizaje del inglés en la Educación Superior. Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9012773>

Sánchez Lume, M., Condori Cari, C. R., Ludeña Chuco, S. E., Cárdenas Palomino, F. R., & Flores Piñas, W. V. (2022). Estrategias de aprendizaje del vocabulario y conocimiento lexical en estudiantes de inglés en la Universidad Nacional de Educación. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(2), 1-22. <http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com>

Sangoluisa, Piguave, C., y Santana, I. (2021). Transformando la Educación en la Era Digital: Impacto en el Aprendizaje del Inglés, Tecnologías Educativas Post Covid-19, didáctica del patrimonio Cultural y la Lengua de Señas en la formación de Docentes en Quito. *Revista Elite*. Obtenido de <https://www.revistaelite.itsqmet.edu.ec/index.php/elite/article/view/22/45>

Serradas, M. (2022). Aplicaciones móviles educativas para el abordaje de las dificultades de aprendizaje. *electronica del area dde edducación de la Universiddad Nacional Abierta*. Obtenido de <https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/174>

- Socualaya, J. A. (2019). Influencia del uso de APPS como recurso didáctico en el aprendizaje de cónicas en los estudiantes del área -CEPRE UNCP – 2018. Universidad Continental. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/7227/3/IV_PG_MEM_DES_TE_Condor_Socualaya_2019.pdf
- Tabango García, R. E. (2020). Aplicación móvil +Learning basada en el concepto de Serious Game para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel KET. [Tesis de grado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE]. Repositorio Institucional ESPE.
- Tigrero Tigrero, Armando Andrés (2022). Aplicaciones tecnológicas móviles y destrezas de comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de la unidad educativa Cascol, año 2021. La Libertad. UPSE, Matriz. Instituto de Postgrado. 128p.
- Valera Yataco, P., Torres Castro, M. Y., & Vásquez Valdivia, M. I. (2023). Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(27), 200-211. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.507>
- Vargas, y Espinoza. (2024). Educaplay como herramienta para potencializar el aprendizaje y retención del vocabulario en inglés. Obtenido de <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/614>
- Webb y Nation. (2020). How Vocabulary is Learned. The Electronic Journal for English as a Second Language. Obtenido de <https://tesl-ej.org/pdf/ej92/r3.pdf>

ANEXOS

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Instrucciones: Marca con una "X" la opción que consideres más adecuada en cada caso.

Parte	Pregunta	Opciones	Respuestas / Comentarios
Datos Generales	Nombre: _____		
	Edad: _____		
	Género: _____		
Uso de la Aplicación	1. ¿Te pareció interesante usar la aplicación para aprender vocabulario?	Muy interesante <input type="checkbox"/>	Interesante <input type="checkbox"/>
	2. ¿Crees que la aplicación facilitó tu aprendizaje?	Sí, mucho <input type="checkbox"/>	Sí, un poco <input type="checkbox"/>
	3. ¿Qué tan fácil te resultó usar la aplicación?	Muy fácil <input type="checkbox"/>	Fácil <input type="checkbox"/>
	4. ¿Cuánto tiempo utilizaste la aplicación?	Menos de 10 min <input type="checkbox"/>	10-20 min <input type="checkbox"/>
	5. ¿Te gustaría usar la aplicación en futuras clases?	Sí, definitivamente <input type="checkbox"/>	Sí, tal vez <input type="checkbox"/>
Opinión Personal	6. ¿Qué fue lo que más te gustó de la aplicación?		_____ _____ _____ _____
	7. ¿Qué mejorarías en la aplicación?		_____ _____ _____ _____

Entrevista para Docentes

Título del Proyecto: *Impacto del uso de APP Educativas en el Aprendizaje del Vocabulario de Inglés en los Estudiantes del 9no Año de EGB de la Unidad Educativa "28 de Mayo"*

Instrucciones:

Las siguientes preguntas están diseñadas para conocer su experiencia y percepción sobre el uso de aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza del vocabulario en inglés. Por favor, responda de manera detallada.

1. **¿Qué aplicaciones educativas ha utilizado o recomienda para la enseñanza del vocabulario en inglés?**
2. **¿Cómo considera que estas aplicaciones influyen en el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes?**
3. **¿Qué ventajas y desventajas ha identificado en el uso de aplicaciones educativas en comparación con métodos tradicionales?**
4. **¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al utilizar aplicaciones educativas en el aula?**
5. **¿Qué sugerencias o mejoras propondría para integrar de manera más efectiva las aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza del inglés?**

Prueba Diagnóstica de Vocabulario en Inglés

Título del Proyecto: *Impacto del uso de APP Educativas en el Aprendizaje del Vocabulario de Inglés en los Estudiantes del 9no Año de EGB de la Unidad Educativa "28 de Mayo"*

Instrucciones:

Selecciona la opción correcta en cada pregunta. Cada respuesta correcta tiene un valor de 2 puntos. El puntaje total de la prueba es de 10 puntos.

1. **What is the correct translation of the word “*library*”?**
 - a) Librería
 - b) Biblioteca
 - c) Libro
 - d) Librero
2. **Choose the synonym of “*happy*”:**
 - a) Sad
 - b) Angry
 - c) Joyful
 - d) Tired
3. **Select the correct sentence:**
 - a) I have two dogs and one cat.
 - b) I has two dogs and one cat.
 - c) I having two dogs and one cat.
 - d) I haves two dogs and one cat.
4. **What does the word “*fast*” mean?**
 - a) Lento
 - b) Rápido
 - c) Fuerte
 - d) Bajo
5. **Which of the following is a fruit?**
 - a) Carrot
 - b) Apple

c) Lettuce

d) Onion

Criterios de Evaluación:

- **9-10 puntos (Excelente):** El estudiante demuestra un dominio completo del vocabulario básico en inglés.
- **7-8 puntos (Bueno):** El estudiante muestra un conocimiento adecuado del vocabulario, con algunos errores menores.
- **5-6 puntos (Regular):** El estudiante tiene un conocimiento básico, pero comete varios errores.
- **0-4 puntos (Necesita mejorar):** El estudiante muestra dificultades significativas en el uso del vocabulario en inglés.

