

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO
PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Autores:

**ARREAGA ROSADO LUIS ALEXIS
LIMONES TOALA KAREN ESTEPHANÍA**

Tutor/a:

PhD. OSCAR GARCÍA FERNÁNDEZ

ECUADOR

Marzo 2024

DEDICATORIA

Dedicado a Dios, a mis padres, al esfuerzo que hicieron durante sus vidas para enseñarme el camino de la luz: la educación. Y a mi compañero. Este logro académico es un reflejo del apoyo incondicional.

Karen Estephanía limones Toala

Este trabajo está dedicado a Dios, a la vida y a mi compañera. Al esfuerzo que se hizo cada día y por las etapas de sacrificio que logramos superar para alcanzar este logro académico.

Luis Alexis Arreaga Rosado

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por habernos otorgado el don de la vida y poder disfrutar de este logro académico. A nuestro tutor el Doctor Oscar García Fernández por el apoyo incondicional, el aporte en cada etapa de la investigación y el conocimiento transmitido en este camino.

Karen Estephanía limones Toala

Luis Alexis Arreaga Rosado

RESUMEN

Esta investigación sostiene que el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés se relaciona con las metodologías activas que permiten el uso de herramientas digitales educativas. En este contexto se constató insuficiencias en el desarrollo de la comprensión oral y el uso de los recursos digitales para mejorar o facilitar el conocimiento del inglés y fortalecer el interés de esta asignatura. Los estudiantes evidenciaron un bajo rendimiento en cuanto a la mencionada competencia y no contaban en la clase virtual de la escuela con los contenidos digitales necesarios para motivar y mejorar el aprendizaje de la comprensión oral de este idioma. Otra de las insuficiencias detectadas durante la investigación revela que algunos docentes poseían un limitado conocimiento sobre el uso de las herramientas digitales. Entonces, se propuso elaborar un sistema de contenidos digitales educativos de carácter interactivo y colaborativo que integrado al entorno virtual de la institución educativa mejore la comprensión oral en el idioma inglés de los estudiantes de 6to de básica. Este consta de materiales explicativos e interactivos como: textos, imágenes, recursos audiovisuales, juegos en línea, cuestionarios entre otros. El enfoque de investigación es de tipo mixto, combina elementos de las investigaciones tanto cuantitativa y cualitativa. El trabajo investigativo se enfoca en el ámbito exploratorio y descriptivo. Se concluye que las teorías del aprendizaje constructivista son la base de la educación actual y que el docente debe enfocarse en ellas para la creación de contenidos digitales educativos de carácter multimedia, interactivo y colaborativo propician el interés de los estudiantes por el aprendizaje y la utilidad del empleo de la tecnología digital al facilitar su búsqueda, modificación y creación.

Palabras claves:

Contenido digital educativo, comprensión oral del inglés, enseñanza-aprendizaje

ABSTRACT

This research maintains that the development of oral comprehension of the English language is related to active methodologies that allow the use of educational digital tools. In this context, deficiencies were found in the development of oral comprehension and the use of digital resources to improve or facilitate knowledge of English and strengthen the interest of this subject. The students showed poor performance in terms of the aforementioned competence and did not have the necessary digital content in the school's virtual class to motivate and improve the learning of oral comprehension of this language. Another of the deficiencies detected during the investigation reveals that some teachers had limited knowledge about the use of digital tools. Then, it was proposed to develop a system of educational digital content of an interactive and collaborative nature that, integrated into the virtual environment of the educational institution, improves oral comprehension in the English language of 6th grade students. This consists of explanatory and interactive materials such as: texts, images, audiovisual resources, online games, questionnaires, among others. The research approach is mixed, combining elements of both quantitative and qualitative research. This research work focuses on the exploratory and descriptive ambits. It is concluded that constructivist learning theories are the basis of current education and that the teacher must focus on them for the creation of educational digital content of a multimedia, interactive and collaborative nature that promotes students' interest in learning and the usefulness of the use of digital technology to facilitate its search, modification and creation.

Keywords:

Educational digital content, oral comprehension of English, teaching-learning

ÍNDICE GENERAL

TURNITIN	3
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	4
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	5
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTO	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
ÍNDICE DE TABLAS.....	12
ÍNDICE DE FIGURAS	12
INDICE DE GRÁFICOS.....	14
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del Problema.....	1
Planteamiento del Problema.....	3
Precisión del Tema	3
Objeto de la Investigación	4
Objetivo General.....	4
Planteamientos hipotéticos	4
Preguntas Científicas	4
Declaración de las categorías	4
Objetivos Específicos de la Investigación	5
Identificación de los Métodos.....	5
Métodos Teóricos	6
Métodos Empíricos.....	6
Métodos Estadístico y Matemáticos	7
Declaración de la población y la muestra.....	7
Declaración del tipo de investigación.....	7
Aportes de la investigación	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
Descripción de cada Capítulo.....	8

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1 El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés apoyado en las tecnologías digitales Caracterización filosófica, psicológica y pedagógica.....	10
1.2 La enseñanza aprendizaje del inglés en la actualidad.....	10
1.1.2 Las tecnologías digitales en la enseñanza aprendizaje	12
1.2 La tecnología digital	20
Las herramientas digitales educativas	20
Tipos de contenido digital educativo.....	22
Las herramientas digitales educativas para la enseñanza aprendizaje de idiomas	23
Los modelos de aprendizaje de idiomas basados en el uso de las herramientas digitales....	24
1.2.1 Genially como herramienta digital educativa	25
<i>Ventajas</i>	26
<i>Desventajas</i>	27
1.3. Empleo de las herramientas digitales en la asignatura de inglés en la educación básica ecuatoriana.....	28
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	29
2.2 Conceptualización de las principales categorías	30
2.3 Enfoque de la investigación.....	31
2.4 Alcance de la investigación	31
2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	33
2.6 Tipos de investigación	33
<i>Investigación teórica</i>	33
<i>Investigación educativa</i>	33
<i>Investigación de campo</i>	34
<i>Investigación experimental</i>	34
2.7 Declaración de la población y la muestra	34
2.8 Métodos Teóricos.....	35
2.9 Métodos Empíricos	36
2.10 Métodos Matemáticos y Estadísticos.....	37
2.11 Los instrumentos derivados de la metodología	38

2.12 La estrategia metodológica de la investigación	39
2.13 El diagnóstico inicial y sus resultados	40
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	47
3.1 Fundamento de la propuesta	47
3.2 Metodología.....	48
3.3 Herramientas	49
3.4 Presentación de la propuesta	49
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86
ANEXOS	81
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable dependiente. Comprensión oral del inglés	29
Tabla 2 Variable independiente. Contenidos digitales educativos para EFL.....	30
Tabla 3 Nivel de la dimensión leer	77
Tabla 4 Nivel de la dimensión escribir	78
Tabla 5 Nivel de la dimensión hablar	79
Tabla 6 Nivel de la dimensión escuchar	80
Tabla 7 Nivel de la variable competencias comunicacionales	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Contenidos Digitales para el aula virtual en Genially	50
Figura 2 Contenidos digitales para el aula virtual en Genially.....	51
Figura 3 Diapositivas para vincular los conocimientos previos con el nuevo contenido....	52
Figura 4 Audiovisuales.....	53
Figura 5 Ejemplos.....	54
Figura 6 Actividad formativa	54

Figura 7 Orientación de actividades	55
Figura 8 Actividades para realizar de forma independiente	56
Figura 9 Presentación	57
Figura 10 Contenido	58
Figura 11 Gamificación	58
Figura 12 Recurso audiovisual: video	59
Figura 13 Presentación de contenidos	59
Figura 14 Desarrollo de actividades presentación	60
Figura 15 Orientación de las actividades.....	61
Figura 16 Activity 1, Activity 2.....	61
Figura 17 Presentación inicial	62
Figura 18 Desarrollo de contenidos.....	63
Figura 19 Gamificación	63
Figura 20 actividades audiovisuales	64
Figura 21 Desarrollo de contenidos.....	64
Figura 22 Actividad formativa	65
Figura 23 Actividades 1,2 y 3.....	65
Figura 24 Presentación	67
Figura 25 Desarrollo de contenidos.....	68
Figura 26 Desarrollo contenido audiovisual.....	68
Figura 27 Actividades.....	69
Figura 28 Presentación de actividades.....	69
Figura 29 Actividad formativa	70
Figura 30 actividades formativas adicionales.....	70
Figura 31 actividades formativas adicionales.....	71
Figura 32 actividades formativas adicionales.....	71
Figura 33 actividades 1,2 y 3	72
Figura 34 El aula virtual de la asignatura	73
Figura 35 Contenido digital.....	74

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Diagnóstico inicial y resultados	41
Gráfico 2 Resultado de la encuesta de estudiantes	42
Gráfico 3 Nivel de la dimensión leer.....	77
Gráfico 4 Nivel de la dimensión de escribir	78
Gráfico 5 Nivel de la dimensión de hablar	79
Gráfico 6 Nivel de la dimensión de escuchar	80
Gráfico 7 Nivel de las competencias comunicacionales	81

INTRODUCCIÓN

Justificación del Problema

Presentación y Contextualización El idioma inglés es uno de los idiomas más importantes y más utilizados en el mundo. Hablar una segunda lengua extranjera es una oportunidad para desarrollarse en todos los ámbitos; estudiar un segundo idioma da la ventaja de lograr una mejor calidad de vida, tanto en el ámbito educativo como en el laboral. Según Grandinetti (2019) aprender un idioma extranjero ofrece muchas ventajas en la vida social, cultural, económica y en el desarrollo del cerebro ya que quien habla dos idiomas siempre tendrá más oportunidades. El desarrollo y práctica de una lengua extranjera requiere de esfuerzos, recursos, estrategias y metodologías adecuadas que permitan su correcto aprendizaje y aplicación.

La tecnología digital, en la actualidad, es la encargada de diseñar, aplicar y evaluar sistemáticamente los procesos de aprendizaje, con el fin de alcanzar los objetivos fijados en función de las necesidades educativas (Torres y Cobo, 2017). A través de la aplicación de la tecnología digital se pueden desarrollar habilidades lingüísticas mediante el uso de medios digitales, materiales interactivos, portales web, plataformas tecnológicas y otros recursos multimedia aplicados con fines formativos para desarrollar la comprensión auditiva.

La evolución de la tecnología, de los medios de comunicación y el conocimiento humano ha evidenciado en los últimos años que la sociedad se está adaptando a los retos en la educación virtual, evidenciado por la pandemia de COVID 19. Los avances de las herramientas digitales educativas son aplicables, como sus métodos y técnicas al desarrollo de las habilidades comunicativas y en este caso específicamente de la comprensión oral de una lengua extranjera.

Investigadores Alcántara (2019) han desarrollado proyectos cuya propuesta se refiere precisamente a mejorar la comunicación en el área de Lengua Extranjera con la creación de contenidos digitales educativos que faciliten el aprendizaje y fortalezcan las destrezas ya

adquiridas anteriormente mediante la interactividad de esos contenidos que despiertan el interés y son de fácil manejo por los estudiantes.

El establecimiento de aulas virtuales a nivel mundial, y su aplicación al proceso de enseñanza aprendizaje en los diferentes tipos de educación, para brindar el apoyo mediante los recursos digitales para aprender de manera efectiva y significativa también se extendió a su empleo en el desarrollo de algunos campos como el de los idiomas extranjeros (Betanco, 2019).

Sin embargo, los avances en relación al empleo de las herramientas digitales educativas después de la pandemia se han detenido y en la actualidad se vuelve a los métodos tradicionales. En el Ecuador es una tendencia. En la actualidad, la institución Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle cuenta con aulas que tienen internet y está equipada con tecnología digital. Si durante años anteriores no se utilizaban porque la educación era tradicional, después de demostrarse sus posibilidades de desarrollar una enseñanza y aprendizaje interactivo y donde la motivación y el interés del estudiante era lo común ahora se vuelve a la clase tradicional.

En la Unidad Educativa, mediante la observación directa, se pudo determinar que existe una problemática en los 27 estudiantes del sexto año de educación general básica y que presentan una falencia en el desarrollo de la comprensión oral del nivel mencionado. El problema radica en dos aspectos que se pueden canalizar de manera sustancial con el fin de mejorar el entorno de enseñanza-aprendizaje. Se conoce, que, para aprender un idioma, es necesario desarrollar las competencias lingüísticas que permitan la comunicación en todas sus formas (efectiva). La influencia de la tecnología hoy por hoy, ha contribuido positivamente al campo educacional, es por eso que motiva emprender este proyecto que va a aportar con material digital que contribuya en el proceso educativo usando herramientas sencillas, prácticas y fáciles para el manejo de contenidos tanto para estudiantes como para docentes y resolver la de motivación y deficiencias en el dominio de la comprensión oral del idioma inglés en los 27 estudiantes del sexto año de educación general básica.

Planteamiento del Problema

Esta situación se constató a partir de la aplicación de algunos instrumentos de diagnóstico y la observación directa de los autores en la Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle. Los resultados obtenidos se pueden resumir en las siguientes manifestaciones:

- Limitado uso por los docentes y estudiantes de las herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza -aprendizaje.
- Dificultades en la aplicación de las herramientas digitales educativas en el entorno virtual para la enseñanza del idioma inglés.
- Escaso uso de materiales y otros contenidos digitales educativos para el proceso de aprendizaje del inglés.
- Insuficientes resultados académicos en el aprendizaje del idioma inglés y en especial en su comprensión oral por parte de los estudiantes de sexto año de educación general básica.

La investigación emplea una pregunta que plantea el siguiente problema científico: ¿Cómo el uso de contenidos digitales educativos puede influir en la comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes de sexto de básica?

Precisión del Tema

Uso de contenidos digitales educativos para la comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes de sexto de básica.

Objeto de la Investigación

Proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.

Objetivo General

Elaborar un sistema de contenidos digitales educativos de carácter interactivo y colaborativo que integrado al aula virtual de la institución educativa mejore la comprensión oral en el idioma inglés de los estudiantes de 6to de básica.

Planteamientos hipotéticos

Preguntas Científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la elaboración de un contenido digital educativo para desarrollar la comprensión oral en el idioma inglés los estudiantes de 6to de básica?
2. ¿Cuál es la situación actual que presentan en el desarrollo de la comprensión oral en el idioma inglés los estudiantes de 6to de básica?
3. ¿Cómo valorar los resultados de la aplicación de los contenidos digitales educativos en el desarrollo de la comprensión oral los estudiantes de 6to de básica?

Declaración de las categorías

- *Contenidos digitales educativos:* Son materiales basados en las propias asignaturas de los estudiantes, los cuales captan la atención y resulta interesante. Los libros digitales en este sentido sirven como complemento.
- *Comprensión oral:* También llamada comprensión auditiva capacidad para identificar y comprender lo que dicen las personas a una velocidad normal.

- *Aula Virtual*: Es el espacio, dentro de la plataforma e-learning, donde profesores y estudiantes comparten contenidos en tiempo real, y en el que se facilitan las actividades, dudas y valoración de los participantes.

Objetivos Específicos de la Investigación

1. Fundamentar el marco teórico causas que dificultan el desarrollo de la comprensión oral en los estudiantes de 6to de básica.
2. Analizar las investigaciones que en el ámbito educativo ecuatoriano se han orientado a mejorar la comprensión oral del inglés de los estudiantes de 6to de básica.
3. Precisar el estado actual de la enseñanza aprendizaje del inglés y el apoyo de las herramientas digitales educativas a este proceso en el 6to año de la educación básica.
4. Elaborar contenidos digitales educativos en Genially de carácter interactivo para propiciar el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes de 6to año de educación básica.
5. Valorar los resultados obtenidos a través de criterio de especialistas y un pre experimento.

Identificación de los Métodos

Los métodos, las técnicas y los instrumentos que se utilizarán para la investigación nos serán propicias para recopilar los datos sobre las variables para determinar la influencia sobre la problemática correspondiente a la comprensión oral del idioma inglés para los estudiantes del nivel mencionado, los cuales servirán para el análisis e interpretación de los resultados.

Métodos Teóricos

- *Análisis – Síntesis*: durante todo el proceso de investigación para estudiar y analizar la influencia del empleo de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.
- *Histórico lógico*: determinar el comportamiento histórico de la inserción de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en la educación básica.
- *Inductivo – Deductivo*: durante todo el proceso de investigación para estudiar y analizar el comportamiento e influencia del empleo de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.
- *Enfoque de sistema*: determinar los componentes que integraran el aula virtual y los recursos digitales educativos necesarios para alcanzar sus objetivos.

Métodos Empíricos

- *Observación directa*: con la finalidad de describir la actividad de los estudiantes y docentes durante el aprendizaje del idioma inglés.
- *Encuesta*: a los docentes y estudiantes con el objetivo de comprobar el conocimiento y la autovaloración acerca del idioma inglés y del empleo de las herramientas digitales educativas.
- *Entrevista*: a docentes con el objetivo de conocer el dominio de las herramientas digitales educativas y su aplicación en las actividades docentes y extra docentes.

- *Criterio de especialistas:* para valorar la calidad de la propuesta y sus resultados en la práctica educativa.
- *Pre experimento:* para comprobar el cumplimiento de las transformaciones esperadas a partir de los cambios de actitud hacia el aprendizaje del idioma inglés. Una forma indirecta de constatar la efectividad de la propuesta.

Métodos Estadístico y Matemáticos

- *Estadística Descriptiva:* para determinar la calidad del aprendizaje del inglés con de empleo de herramientas digitales en las clases.
- *Análisis Descriptivo:* para valorar el nivel de desarrollo alcanzado por los estudiantes en el idioma inglés, después de la aplicación de la propuesta de la investigación.

Declaración de la población y la muestra

La población de este estudio está integrada por 28 sujetos, que constituyen los 27 estudiantes y 1 docente de la asignatura de inglés de 6to año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle. Como esta población no supera la media establecida para determinar una muestra aleatoria, intencionalmente se tomó como muestra los 28 sujetos de la población.

Declaración del tipo de investigación

Como investigación educativa es una investigación de campo al formar parte de su objeto de estudio los investigadores. Además, es una orientada al estudio bibliográfico y a la vez es de carácter descriptivo al explicar los procesos que estudia. Es una investigación mixta que emplea tanto datos cuantitativos como cualitativos.

Aportes de la investigación

Aportes prácticos:

Su aporte consiste en la elaboración de un aula virtual con los contenidos digitales educativos elaborados en Genially para potencializar el desarrollo de la comprensión oral del inglés de 6to básica. Además, el aula virtual contendría estrategias didácticas para el uso de los diversos contenidos digitales de la Lengua Extranjera – inglés.

Los resultados obtenidos de la investigación son plenamente innovadores y dinámicos, ya que la creación de contenidos en una página de Genially con actividades interactivas que aporten al desarrollo de la comprensión oral ayudará a reconocer y superar las carencias de los estudiantes, otorgando recursos digitales tanto para los estudiantes, como para los docentes y tutores que enseñan una lengua extranjera como es el inglés.

Necesidad social, novedad, Importancia y actualidad científica

La presente investigación tiene la finalidad de aportar y facilitar el manejo de los recursos digitales mediante materiales didácticos interactivos para mejorar el desarrollo de la comprensión oral en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Lengua Extranjera – inglés. Resaltar la importancia sobre los valores y principios que hay que tener presente cuando se interactúa con esta modalidad de aprendizaje y de esta manera consolidar el proceso enseñanza-aprendizaje. Destacar valores como la empatía, solidaridad, creatividad, colaboración, diversidad, accesibilidad, alegría, anticipación y la sustentabilidad principios que priman para lograr el éxito en la educación virtual.

Descripción de cada Capítulo

En el **capítulo uno** se analiza los referentes teóricos y prácticos que sustentan el empleo de las herramientas digitales educativas en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés

como lengua extranjera. Se asume posiciones en la utilización de contenidos digitales educativos. Se caracteriza la evolución histórica de la enseñanza aprendizaje del inglés.

El **capítulo dos**, se describe la metodología de la investigación. Se operacionalizan las variables, se definen las categorías, los métodos e instrumentos. Se describen las etapas y se constata, a través de un diagnóstico, el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés apoyado en las herramientas digitales educativas.

En el **capítulo tres** se fundamenta y describe los contenidos digitales educativos, su estructura y características del mismo en cada aspecto de la comprensión oral del inglés. Las orientaciones metodológicas para su empleo didáctico. Además, se plantea la metodología para valorar la validez de la propuesta y de los resultados de su aplicación en la práctica educativa a través de las valoraciones de especialistas y los resultados de un pre experimento.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés apoyado en las tecnologías digitales Caracterización filosófica, psicológica y pedagógica.

1.2 La enseñanza aprendizaje del inglés en la actualidad.

El idioma inglés es uno de los idiomas más importantes y más utilizados en el mundo. Hablar una lengua extranjera es una oportunidad para desarrollarse en todos los ámbitos; estudiar un segundo idioma da la ventaja de lograr una mejor calidad de vida, tanto en el ámbito educativo como en el laboral y social. Aprender un idioma extranjero ofrece muchas ventajas en la vida social, cultural, económica y en el desarrollo del cerebro ya que quien habla dos idiomas siempre tendrá más oportunidades (Chávez et al., (2017).

El desarrollo y práctica de una lengua extranjera requiere de esfuerzos, recursos, estrategias y metodologías adecuadas que permitan su correcto aprendizaje y aplicación (Peña, 2019). Referido a la capacidad de comprensión oral, también llamada comprensión auditiva, es la capacidad de identificar y comprender lo que se transmite por medio del habla. Para ello es necesario comprender el acento y la pronunciación, la gramática, el vocabulario y el significado del mensaje que el hablante quiere transmitir.

El inglés es el idioma más hablado y demandado en el mundo, por lo que su enseñanza y aprendizaje se ha convertido en una prioridad para muchos países, instituciones y personas. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza del inglés, basados en la transmisión de conocimientos y la memorización de reglas, no siempre son efectivos ni motivadores para los estudiantes. Por ello, se ha recurrido al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para crear y difundir contenido digital educativo que facilite y enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

El contenido digital educativo se puede definir como el conjunto de recursos, materiales, actividades y herramientas que se diseñan, producen y distribuyen en formato digital con fines educativos. Estos recursos pueden ser de diversos tipos, como textos, imágenes, audios, vídeos, juegos, aplicaciones, plataformas, etc. De acuerdo con Peña (2019) el contenido digital educativo tiene varias ventajas para la enseñanza-aprendizaje del inglés, entre las que se pueden destacar las siguientes:

- Permite adaptarse a las necesidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, ofreciendo una mayor personalización y flexibilidad.
- Favorece el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), así como de otras competencias transversales, como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía.
- Proporciona una mayor variedad, interactividad y atractivo para los estudiantes, al utilizar recursos multimedia, lúdicos y contextualizados.
- Facilita el acceso a fuentes de información y conocimiento auténticas y actualizadas, así como a oportunidades de comunicación y práctica con hablantes nativos o de otros países.

Existen numerosos ejemplos de contenido digital educativo que se han utilizado con éxito para la enseñanza-aprendizaje del inglés. Algunos de ellos son:

- *LyricsTraining*: una plataforma que permite aprender inglés a través de la música, completando la letra de las canciones o haciendo karaoke.
- *BBC Learning English*: un sitio web que ofrece una gran variedad de ejercicios, cuestionarios, talleres y cursos para practicar las cuatro habilidades comunicativas.

- *Banco de recursos para la enseñanza y el aprendizaje del inglés*: una selección de 18 recursos digitales para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés, que incluye juegos, vídeos, podcasts, artículos, etc.

Estos son solo algunos ejemplos de cómo el contenido digital educativo puede contribuir a mejorar la enseñanza-aprendizaje del inglés, pero hay muchos más. Lo importante es que los docentes y los estudiantes sepan aprovechar las ventajas que ofrecen las TIC y el contenido digital educativo para lograr un aprendizaje más significativo, eficaz y divertido del inglés.

Se pueden aplicar algunas de las técnicas para el desarrollo de la comprensión auditiva, por ejemplo: adivinar palabras y frases e ir identificando dichas palabras o frases para relacionarlas con el idioma materno; se puede utilizar el conocimiento del estudiante sobre el tema, y guiarlo a interpretar los cambios de entonación y acentuación, enfatizando la escucha con atención para lograr la correcta interpretación de los que se está diciendo de acuerdo a la pronunciación de palabras con enlace en el caso de inglés o de otros idiomas.

1.1.2 Las tecnologías digitales en la enseñanza aprendizaje

En la actualidad, la tecnología es la encargada de diseñar, aplicar y evaluar sistemáticamente los procesos de aprendizaje, con el fin de alcanzar los objetivos fijados en función de las necesidades educativas.

A través de la aplicación de la tecnología se pueden desarrollar habilidades lingüísticas mediante el uso de medios digitales, materiales interactivos, portales web, plataformas tecnológicas y otros recursos multimedia aplicados con fines formativos para desarrollar la comprensión auditiva en este caso.

Los trabajos consultados permiten resumir algunas de las causas de emplear las tecnologías digitales en la enseñanza de un idioma extranjero como:

- La posibilidad de acceder a recursos y materiales en línea de forma rápida y fácil.
- Capacidad de personalizar el aprendizaje para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.
- La facilidad para realizar seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes.
- La posibilidad de emplear herramientas interactivas y multimedia para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- La oportunidad de ampliar el alcance de la enseñanza a través de la educación a distancia.
- La capacidad para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo a través de herramientas en línea

Muchos autores entre los que se encuentran coinciden en que el estudio del uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene un gran impacto en el mundo educativo en general, siendo responsable de la transmisión de contenidos de valor educativo a un grupo de participantes o a una sociedad a través de una investigación de campo, bibliográfica y estadística. Por ejemplo, según Gómez (2017) el proceso de enseñanza aprendizaje se debe enfocar en la comprensión oral, la escritura entre otras y las tecnologías abren oportunidades comunicacionales.

En cuanto a las tecnologías digitales las investigaciones consultadas se pueden agrupar en tres grupos, en el primero se realizan estudios generales sobre el empleo de las TIC o de las herramientas digitales educativas, no se refieren a una tecnología específica. El segundo grupo se orienta al estudio de herramientas específicas. Estas investigaciones se pueden subdividir en las que estudian los entornos virtuales de aprendizaje o las aulas virtuales como entes desde donde se gestiona el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma,

el segundo estudia tipos específicos de herramienta digitales y el tercero se orienta al estudio de los medios y recursos digitales.

El tercer grupo reúne trabajos que priorizan el enfoque metodológico o pedagógico del empleo de la tecnología digital en la enseñanza aprendizaje de un idioma extranjero. Metodologías, estrategias, sistemas de acciones o actividades entre otras son los trabajos más frecuentes en este tercer grupo.

En el ámbito Latinoamericano Pérez (2018) realizó el trabajo titulado, Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica, en el área de inglés. Este trabajo de Maestría en tecnología educativa tenía como objetivo determinar la importancia de la inclusión de los TIC en el aprendizaje del idioma inglés. Constató la necesidad de transformar la enseñanza del inglés, y abandonar los métodos antiguos que ya no garantizan la obtención de buenos resultados.

En el Perú la investigación de Arrunátegui (2018) titulada Los materiales auditivos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la I.E. Reino de España, Barranco para obtener la maestría en didácticas en idioma extranjero de la escuela de posgrado de la Universidad César Vallejo, el propósito general fue determinar la relación que hay entre la percepción de la utilización de los materiales auditivos y el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 3ero A,B 4to A,B y 5to A, B de secundaria de la I.E. escogida para el estudio, trabajando con una población de 172 estudiantes, se utilizó el modelo de investigación experimental- correlacional, se aplicó una como instrumento de evaluación un cuestionario, se concluye que el uso de los materiales auditivos ha tenido un impacto efectivo en el aprendizaje de los estudiantes, mostrando así que las nuevas herramientas tecnológicas si aportan a un nuevo sistema educativo que genera buenos resultados.

En cuanto el enfoque filosófico del uso de las tecnologías las investigaciones consultadas por lo general adoptan una posición instrumental. Resaltan la utilidad de la tecnología digital y le confieren de hecho un impacto transformador sin mediar un análisis de la necesidad y condiciones de su empleo en los contextos educativos donde se van a

emplear. Algunas argumentan la selección y necesidad desde las posiciones en el imperativo tecnológico o en la ideología de la innovación. Ambas posiciones con un alto contenido de pragmatismo instrumental.

Otra posición que se va imponiendo desde los estudios académicos es el enfoque crítico en su variante heurística y las más radicales desde las posiciones del constructivismo social. Ellas argumentan la necesidad de comprender y explicar el papel de las tecnologías en la sociedad actual y algunas se refieren a la necesidad de transformar con la participación de todos sus actores y con un carácter proactivo.

Arrunátegui (2018) y Fainholc (2009) son partidarios de adoptar perspectivas de una crítica social cultural y política postmodernas para la exploración de las relaciones entre lo digital y lo didáctico. Esta posición desde la filosofía de la tecnología trata de desmontar los intereses hegemónicos de culturas homogeneizadoras, de un diseño instruccional altamente estructurado, en la búsqueda de la eficacia en el logro de objetivos, la medición de los resultados en el rendimiento del aprendizaje, la cuantificación de las variables educativas, etc.

Siguiendo a Pullas (2019) justifica el empleo de las tecnologías digitales desde la psicología, sociología y pedagogía (Psicológico; histórico cultural, aprendizaje significativo; Pedagógico: conectivismo, pedagogía de la acción.

- *La teoría cognitiva:* Comprende el proceso del conocimiento como el Procesamiento de la información. Esta visión aborda el estudio de los procesos cognitivos como elementos mediadores de la conducta. En general explican cómo los estudiantes procesan, almacenan y recuperan la información y durante este proceso se transforma sus estructuras mentales. Los estudiantes construyen el conocimiento a través de la organización y la reorganización de la información en su memoria.

- La tecnología puede ser utilizada para presentar la información de múltiples maneras y para permitir a los estudiantes organizar y manipular la información. Las proyecciones más notables de la teoría cognitiva en el ámbito educativo tienen su expresión en Bruner (1971, citado en Sánchez et al., 2023) y sus propuestas de la teoría del aprendizaje por descubrimiento y en Ausubel (1968, citado en Sánchez et al., 2023) y su teoría del aprendizaje significativo ambas de gran impacto y vigencia en el empleo de las tecnologías digitales.
- *La teoría constructivista:* Esta teoría se enfoca en que el conocimiento y el aprendizaje son producto de una construcción personal del sujeto. El aprendizaje está mediatizado por la representación del mundo que el sujeto tiene, a partir de la cual él construye su propia visión de la realidad, desde su individualidad logrando un cambio conceptual que resulta de la comparación de las conceptualizaciones preexistentes. Esto requiere de una participación consciente y activa del sujeto sobre el mundo y mediante procesos que describe (Piaget, 1968; citado en Sánchez et al., 2023). Los estudiantes son vistos como constructores activos del conocimiento y aprenden mejor cuando están involucrados en proyectos auténticos y significativos.

La interacción con los otros es un producto de este enfoque y que tiene vigencia en la aplicación de la tecnología digital en la educación. Una de sus proyecciones más interesantes en la educación fue la pedagogía de la liberación de Paulo Freire que reinterpreta la interacción de forma dialéctica como el movimiento constante y transformador entre el sujeto y el medio.

- El aprendizaje activo, es el método que desde estas perspectivas constructivistas involucra más a los estudiantes, tiene que leer, escribir, hablar, se dedican a la resolución de problemas, a desarrollar un espíritu de colaboración, habilidades interpersonales y de comunicación, y estar preparados para el aprendizaje permanente. El empleo de las tecnologías digitales es coherente con estas propuestas.

- *Enfoque histórico cultural:* Este brinda según (Vygotsky, 1987; citado en Nieva y Martínez, 2019) la comprensión epistemológica de las condiciones sociales del aprendizaje y las condiciones culturales e históricas del desarrollo de los sujetos son elementos fundamentales en la comprensión de cómo adquirimos conocimiento y habilidades. La comunicación es el medio que relaciona el sistema cultural y las vías del pensamiento las cuales se relacionan de externamente para luego pasar a un plano intrapsicológico.

Para Vygotsky, en el proceso de aprendizaje se produce la autotransformación del sujeto que interioriza la cultura desde la vivencia y sentido que adquiere para él. Determina que la esfera cognitiva no se puede separar de la afectiva: en este sentido son una misma esencia para el aprendizaje en forma general, es una unidad indisoluble que promueven nuevas formaciones del desarrollo integrador.

- La tecnología puede ser utilizada para proporcionar acceso a información auténtica y para permitir a los estudiantes crear y compartir sus propias creaciones. El aprendizaje es un proceso social en el que los estudiantes aprenden mejor cuando trabajan en colaboración con otros.
- *La teoría del conectivista:* Plantea que el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de redes complejas de conexiones entre las personas, información y tecnologías. Fue creada por Siemens y Downes (2005). Según esta teoría el conocimiento no reside en la mente de una sola persona, sino que se encuentra distribuido en la red de conexiones que se establecen entre los individuos, organizaciones y recursos digitales.

Sostiene que el aprendizaje se produce cuando los individuos interactúan con otros miembros de la red, compartiendo información y conocimientos y creando nuevas conexiones que le permiten acceder a recursos y perspectivas diferentes.

- *Teoría de la Comprensión Oral en inglés.* El desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés es un proceso que se va dando en la medida en que el estudiante interactúe en un entorno en el que el idioma, sin ser inclusive predominante, este presente y puede desarrollar actividades cada vez más propicias que vinculan el aprendizaje de la nueva lengua con el fortalecimiento de sus habilidades cognitivas.

Como proceso complejo para que éste se desarrolle y se potencie en los estudiantes se deben diseñar actividades innovadoras y creativas que generen interés y motivación a pesar de que este proceso de comprensión oral se da en un idioma extranjero y no en el propio. De esta manera cuando el lector interactúa con el ambiente como zona próxima Vygotsky (1978, citado en Nieva y Martínez, 2019), se puede decir que está inmerso en un contexto más real, lo que aprende se vuelve más significativo, involucrando además de su capacidad cognitiva su dimensión relacional y su desarrollo emocional. Según Ramírez (2017) la comprensión oral es el proceso por el cual se elaboran significados y se relacionan con los conceptos que ya tienen un significado para el oyente. De esta manera interactúa con el texto. Pero, no siempre se comprende el mensaje que encierra el texto. Esto se hace más difícil cuando se aprende un nuevo idioma. El problema es que los significados representan una visión cultural de la realidad de un entorno específico.

En resumen, se reta el aprendizaje desde un contexto real para que, al interactuar desde el nuevo idioma, en este caso el inglés, existan preconcepciones que contribuyan a la comprensión y que se perfeccionen con la inclusión de elementos de tipo gramatical.

A partir del enfoque comunicativo han surgido otras propuestas como la teoría de la interdependencia lingüística como lo propone Cummins (2014) quien expresa que si un sujeto aprendiz tiene una exposición a su primera lengua con estímulos suficientes para que ésta se desarrollara de manera apropiada, entonces el estudiante, al exponerse a un contexto académico para aprender un segundo idioma, lo haría tomando en cuenta a los esquemas adquiridos en el aprendizaje de su primera lengua; de ahí la importancia de realizar excelentes

procesos de comprensión oral en la lengua nativa. Esta visión es fundamental porque reafirma la importancia del escenario lingüístico que creamos alrededor de los estudiantes, expresando que el conocimiento desde el nacimiento se va enriqueciendo si se aportan experiencias de aprendizaje significativas de manera gradual y acorde a las capacidades de cada persona.

Otras propuestas para desarrollar un segundo idioma es la llamada Instrucción Basada en Contenidos (CBI) que según Iza (2020) es un enfoque pedagógico que se centra en la enseñanza de contenidos académicos a través del uso de un segundo idioma que fue implementada en dos contextos académicos distintos dentro de los EEUU. Se refiere a la enseñanza simultánea del saber disciplinar con el desarrollo de habilidades en la segunda lengua. En este enfoque, el docente de inglés enlaza temas y subtemas de otras asignaturas con el fin de desarrollar las habilidades de comprensión oral en inglés de los estudiantes, desde el contenido de los textos interdisciplinarios.

Conocer e identificar los niveles de comprensión oral es una excelente base para fundamentar y diseñar las estrategias adecuadas en las necesidades de los estudiantes. A los niveles de comprensión lectora se les atribuye una gradualidad partiendo de lo más sencillo hasta lo más complejo, la clasificación consta de cinco niveles: literal, inferencial, crítica, apreciativa, y creativa (Guerrero, 2020).

Sin embargo, la mayoría de las estrategias para mejorar la comprensión oral, pasando por los niveles referidos, tienen su base en la motivación. Maslow (1968, citado en Rivas, 2021) plantea que la motivación intrínseca y extrínseca cobra real importancia en los procesos de aprendizaje- enseñanza.

De acuerdo con Naranjo (2009) la motivación adquiere carácter de regulador de la actividad del hombre, convertirse en un "desencadenante de la acción cualquier elemento de la herencia cultural del sujeto.

La motivación y el proceso de la comprensión oral son los dos pilares sobre los que se apoya la comprensión auditiva, por un lado, de qué depende la motivación con lo que los

sujetos afrontan la habilidad de escuchar y por otro lado qué procesos tienen lugar sobre la misma ya que si estos no se dan la comprensión no se consigue. Vemos que la comprensión oral tiene muy en cuenta la motivación y que procesos se siguen para que el estudiante tenga una verdadera comprensión del audio texto. Desde los postulados del modelo interactivo, escuchar es el proceso mediante el cual se comprenden las ideas de un audio texto porque, entre otras cosas, se comprende el lenguaje hablado. Como lo plantea (Solé, 1998; citada en Guarín, 2017) el escuchar es una actividad cognitiva compleja; el oyente un procesador diligente quien, a partir de sus conocimientos previos, esquemas mentales, planteamiento de objetivos claros al momento de escuchar una lectura y el uso de estrategias de comprensión, construye el significado del audio textos o audios en general.

1.2 La tecnología digital

En la actualidad la tecnología digital es definida como el conjunto de herramientas, recursos y procedimientos que permiten el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información de forma digital.

Para el ámbito escolar los autores de este trabajo consideran más adecuado el concepto que propone Rivas (2021) al plantear que la tecnología digital "...es entendida como el conjunto de instrumentos herramientas comunicativas, medios didácticos digitales, redes y los entornos virtuales de aprendizaje con los que cuenta la escuela y pueden emplear docentes y estudiantes" (p.67).

Las herramientas educativas digitales

Las herramientas digitales ayudan a las personas a conectar, compartir y acceder a información, trabajar más eficazmente y ahorrar tiempo y recursos. Las herramientas digitales también mejoran la calidad de la educación, permiten a los usuarios compartir ideas, conocimientos y habilidades con el resto del mundo y les permiten aprovechar los recursos digitales disponibles.

Las herramientas digitales educativas han transformado la educación de muchas maneras. Los avances tecnológicos han cambiado cómo los estudiantes aprenden, cómo los profesores enseñan y cómo los padres se involucran en la educación de sus hijos. Con las herramientas digitales educativas, de acuerdo con Uña (2023) es posible gestionar contenidos digitales y en particular los recursos digitales educativos que demanda el proceso de enseñanza aprendizaje. Como tendencia estas herramientas digitales hacen cada vez más fácil su empleo para docentes y estudiantes. Entre las herramientas digitales se destacan en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) adecuados para el aprendizaje en línea y con diversidad de recursos digitales para el aprendizaje del idioma.

Entre los EVA se destacan las Aulas virtuales que además de la diversidad de recursos y la posibilidad de aprendizaje en línea poseen sus medios interactividad de forma que se puede simular las acciones de estudiantes y docentes en las aulas tradicionales. Se puede definir un aula virtual como el espacio, dentro de la plataforma e-learning, donde profesores y estudiantes comparten contenidos en tiempo real, y en el que se atienden consultas, dudas y evaluaciones de los participantes.

Recursos digitales educativos: Diversos productos y materiales educativos que facilitan la docencia de los profesores y el aprendizaje de los estudiantes. Tecnología que forma parte del entorno educativo de los estudiantes, y el contenido virtual al que se accede, mismo que está al alcance de la mayoría de toda la sociedad educativa (Torres y Cobo, 2017).

El contenido digital educativo se puede definir como el conjunto de conocimientos, información y recursos creados para ser transmitidos en un entorno educativo de enseñanza y aprendizaje, virtual o presencial. Según Vargas (2017) los contenidos educativos abarcan una amplia variedad de materiales utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos pueden ser tanto materiales físicos como digitales. Esto incluye materiales físicos como digitales, como libros, artículos, videos, sitios web y aplicaciones. Exactamente, el contenido

educativo digital es aquel que se adapta a las necesidades de la era digital y utiliza Internet como su principal fuente de referencia.

Tipos de contenido digital educativo

Los contenidos educativos digitales han evolucionado significativamente en la era digital, ofreciendo una amplia gama de recursos para el aprendizaje. Aquí están algunos de los tipos más relevantes:

- *Vídeo tutoriales*: son contenidos audiovisuales que combinan imágenes, sonidos, textos y efectos para crear una experiencia más dinámica e interactiva. Los vídeos se pueden usar en YouTube, webinars, cursos online, etc. Los vídeos son muy efectivos para generar engagement y emociones en los espectadores.
- *Podcasts*: son contenidos sonoros que se pueden escuchar sin necesidad de ver una pantalla. Los audios se pueden usar en podcasts, audiolibros, música, etc. Los audios son ideales para consumir contenidos mientras se realizan otras actividades.
- *E-books y PDF*: son contenidos textuales que se pueden leer en dispositivos electrónicos, como ordenadores, tablets o smartphones. Los e-books y PDF se pueden usar en blogs, páginas web, newsletters, e-books, etc. Los textos sirven para informar, educar, entretener o persuadir a los lectores sobre un tema específico.
- *Webinars*: son contenidos en vivo que se transmiten por Internet y que permiten la interacción entre el ponente y los participantes. Los webinars se pueden usar para impartir conferencias, talleres, seminarios, etc. Los webinars son una forma de ofrecer formación en tiempo real y de crear una comunidad de aprendizaje.
- *Cursos online*: son contenidos estructurados que se ofrecen a través de plataformas digitales y que tienen una duración, unos objetivos, unos contenidos y una evaluación definidos. Los cursos online se pueden usar para adquirir o consolidar conocimientos

sobre distintas materias. Los cursos online son una modalidad de educación a distancia que facilita el acceso, la flexibilidad y la personalización del aprendizaje.

- *Guías en artículos*: son contenidos que se presentan en formato de artículo y que ofrecen información práctica, consejos, recomendaciones o pasos para realizar una tarea o resolver un problema. Las guías en artículos se pueden usar en blogs, páginas web, redes sociales, etc. Las guías en artículos son una forma de aportar valor y soluciones a los usuarios.
- *Estudios y casos de éxito*: son contenidos que muestran los resultados, las conclusiones o las buenas prácticas de una investigación, un proyecto o una experiencia. Los estudios y casos de éxito se pueden usar en blogs, páginas web, newsletters, etc. Los estudios y casos de éxito son una forma de demostrar la validez, la calidad o la eficacia de una propuesta o una acción.
- *Twitter chats*: son contenidos que se generan a través de la red social Twitter y que consisten en conversaciones en línea sobre un tema determinado, usando un hashtag específico. Los Twitter chats se pueden usar para debatir, compartir, aprender o crear redes sobre un tema de interés. Los Twitter chats son una forma de dinamizar y enriquecer la participación y la comunicación.

Las herramientas digitales educativas para la enseñanza aprendizaje de idiomas

Se concuerda con Hernández (2017) al afirmar que internet ofrece varias posibilidades, pero la introducción de las TIC en la docencia debe darse con una reflexión de su verdadera efectividad, de su utilidad y aporte al problema educativo.

Varios estudios realizados por Álvarez y Muriel (2020, citados en Bravo et al., 2023) han profundizado en el impacto de la tecnología digital en la enseñanza de idiomas. Los resultados de estas investigaciones son favorables y destacan los siguientes aspectos:

- La mejora de las habilidades lingüísticas de los aprendices.
- Estimulación y motivación para el aprendizaje de una “lengua viva”.
- El impacto positivo de la herramienta TIC en los estudiantes con mayores problemas de aprendizaje.

En la actualidad el aprendizaje del idioma inglés es el que más ha avanzado. Entre las causas se indica que poseer un buen conocimiento y entendimiento de dicho idioma permite al estudiante y futuro profesional acceder a mayores oportunidades laborales e información más actual y completa (Chávez et al., 2017).

Existen muchas herramientas tecnológicas para el aprendizaje y enseñanza de idiomas y del inglés en particular, aunque, dentro de las múltiples opciones, destaca la plataforma online Blackswan Publishing House lanzada por la editorial Blackswan específicamente para el aprendizaje del inglés (Bravo et al., 2023). Dicha plataforma es considerada como una herramienta digital innovadora, que permite a los estudiantes interactuar entre sí y con los profesores en un entorno guiado, cuyo objetivo es tender un puente entre las técnicas tradicionales de aprendizaje y los enfoques tecnológicos del aprendizaje de idiomas.

Entre las herramientas digitales dedicadas a la enseñanza del inglés se encuentran: BBC Learning English; Duolingo; Wlingua; Blackswan; LyricsTraining entre otras. Sin embargo, para los propósitos de esta investigación y en el contexto donde se realiza se pudo constatar la popularidad de Genially, esta herramienta de creación de contenido digital puede ser empleada en la enseñanza de idiomas, ante estas circunstancias se optó por emplearla.

Los modelos de aprendizaje de idiomas basados en el uso de las herramientas digitales

Entre los modelos del aprendizaje de idiomas basados en la tecnología digital se pueden destacar los siguientes: el aprendizaje móvil, el aprendizaje en línea, el aprendizaje gamificado, el aprendizaje adaptativo y el aprendizaje social (Carreras et al., 2018).

- *Aprendizaje móvil.* Este modelo se basa en el empleo de dispositivos móviles como smartphones y tabletas para acceder a materiales de aprendizaje en cualquier momento y lugar. Los estudiantes pueden utilizar aplicaciones y recursos en línea para ejercitar vocabulario, gramática y pronunciación.
- *Aprendizaje en línea.* Este modelo se basa en el uso de plataformas de enseñanza en línea para acceder a cursos y materiales de aprendizaje. Los estudiantes pueden interactuar con tutores y otros estudiantes.
- *Aprendizaje gamificado.* Este modelo se basa en el uso de juegos y simuladores para aprender idiomas. Los estudiantes pueden practicar habilidades lingüísticas mientras juegan y compiten con otros estudiantes.
- *Aprendizaje adaptativo.* Este modelo se basa en el uso de algoritmos de inteligencia artificial para adaptar el contenido de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Los estudiantes reciben retroalimentación personalizada y recomendaciones de estudio basadas en su desempeño.
- *Aprendizaje social.* Ese modelo se basa en el uso de las redes sociales y comunidades en línea para practicar habilidades lingüísticas con hablantes nativos y otros estudiantes de idiomas. Los estudiantes pueden compartir sus experiencias y recibir retroalimentación de otros usuarios.

En general los modelos de aprendizaje de idiomas basados en el uso de tecnologías digitales ofrecen una forma más flexible, accesible y personalizada para aprender idiomas.

1.2.1 Genially como herramienta digital educativa

Genially es una plataforma que permite la creación y distribución de contenidos educativos en formato de presentaciones interactivas. Su funcionamiento se basa en el modelo adaptativo pues emplea inteligencia artificial para asistir a sus usuarios con

recomendaciones y tareas en correspondencia con sus necesidades individuales. Además, Genially combina este modelo adaptativo con otros como el aprendizaje en línea y la gamificación.

Con Genially los usuarios pueden crear presentaciones multimedia que incluyen imágenes, texto, audio, video y elementos interactivos como cuestionarios o encuestas. Estas presentaciones pueden ser compartidas en línea y utilizadas para el aprendizaje individual o en grupo. No se limita a realizar presentaciones pues puede crear diversos tipos de contenidos digitales interactivos entre ellos diversos tipos de preguntas y juegos interactivos (Ponce y Ochoa, 2021).

Ventajas

Genially es especialmente útil para la creación de contenidos digitales educativos en línea para idiomas extranjeros, pues permite la inclusión de elementos multimedia y la adopción del contenido a las necesidades y características de los estudiantes. Sus ventajas se resumen en:

- *Interactividad:* permite crear contenidos interactivos como juegos, presentaciones y actividades lo que hace el aprendizaje del inglés más atractivo y entretenido.
- *Personalización:* permite personalizar sus contenidos según las necesidades y preferencias de los participantes. Adapta las tareas y actividades a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Genially emplea inteligencia artificial para adaptar las tareas y contenidos a las necesidades y habilidades de los estudiantes.
- *Colaboración:* permite la colaboración en tiempo real, lo que significa que varios participantes puedan trabajar juntos en un mismo proyecto desde

diferentes ubicaciones lo que facilita el trabajo en equipo y la retroalimentación.

- *Accesibilidad:* al ser una herramienta en línea, Genially es accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que facilita el acceso a sus contenidos desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- *Variedad de recursos:* Genially ofrece una gran variedad de recursos digitales para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés como plantillas, imágenes, iconos y animaciones. Tiene una gran versatilidad de actividades que pueden utilizarse en una amplia variedad de objetivos de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés como el vocabulario hasta las presentaciones profesionales.
- *Evaluación:* Genially ofrece herramientas para evaluar el progreso y el conocimiento de los estudiantes del idioma inglés, lo que permite medir los resultados y ajustar el aprendizaje según las necesidades individuales.

Desventajas

Sus desventajas se pueden resumir en:

- *Costo:* Aunque ofrece una versión gratuita, algunas de las funciones avanzadas requieren una suscripción de pago, lo que puede ser una desventaja para aquellos con un presupuesto limitado.
- *Curva de aprendizaje:* Genially puede ser un poco difícil de aprender al principio, especialmente para aquellos que no están familiarizados con la creación de contenidos interactivos en línea.
- *Dependencia de la conexión a internet:* Genially requiere de una conexión a internet estable para funcionar correctamente lo que puede ser una desventaja

para aquellos que tienen problemas de conectividad o necesitan trabajar sin conexión.

- *Limitaciones en la personalización:* la plataforma ofrece muchas formas de personalización, algunas de ellas pueden ser limitadas en comparación con otras herramientas de diseño gráfico y generación de contenidos.
- *Dependencia de la tecnología:* como cualquier herramienta tecnológica, Genially puede tener problemas técnicos o fallas, lo que puede afectar el aprendizaje de los estudiantes y de los docentes.

1.3. Empleo de las herramientas digitales en la asignatura de inglés en la educación básica ecuatoriana.

Las investigaciones en Ecuador sobre el empleo de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés son variadas. Entre ellas se pueden señalar la de Salgado (2017). Tal como lo menciona la Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés en la Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) con el uso de las TIC.

La formación de los profesores de inglés debe estar enfocada en la necesidad de su preparación y su actualización metodológica y en el empleo de las tecnologías digitales, por tal razón los profesores de idiomas también se ven involucrados (Vargas, 2014).

Por otro lado, las investigaciones de Patiño y Reyes (2020) y la de León (2012) indagan acerca del empleo de las tecnologías digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en las escuelas públicas de Ecuador. Según Rodríguez y Díaz (2023) el uso de las TIC contribuye a reducir la falta de actividades que acerquen al estudiante hacia un entorno lingüístico más real.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

2.1 Operacionalización de las variables

Como concepto de la comprensión oral se asume el de Cummins (2014) que hace énfasis en la importancia en la recreación del escenario o contexto donde se desarrolla el idioma.

Tabla 1 Variable dependiente. Comprensión oral del inglés

Categoría	Subcategoría	Indicadores	Instrumentos	Objetivos del nivel
Comprensión oral del inglés	Interpretación de audios a nivel inferencial. Interpretación de texto a nivel oral.	Escuchar textos en inglés comprensivamente.	Encuesta Observación directa	1-Escuchar de diferentes tipos de textos orales. 2-Ejercicios con el vocabulario. 3-Ejercicios (orales y escritos) sobre la comprensión oral
	Empleo de vocabulario en inglés. Conversación a partir de la comprensión del texto	Enriquece el número de palabras reconocidas Entabla conversaciones sencillas en el idioma inglés a partir de la comprensión de audios		

Elaboración propia

Concepto de contenido digital se asume la noción de Ponce y Ochoa (2021) que incluye las presentaciones digitales interactivas, cuestionarios, juegos y otras actividades considerándolas como pertinentes para el aprendizaje del idioma.

Tabla 2 Variable independiente. Contenidos digitales educativos para ELL.

Categoría	Subcategoría	Indicadores	Instrumentos	Estrategia de aprendizaje
Contenidos digitales educativos para el aprendizaje del inglés	Diversos tipos de audio textos.	Calidad de la presentación de los audios textos. Permite escuchar los textos en inglés.	Encuesta a especialistas Taller de socialización	1-Interpretacion de diferentes tipos de audios. 2-Presentaciones formales en inglés.
	Glosario de términos	Permite agregar nuevos textos y palabras al vocabulario.	Observación directa	3-Ejercicios con el vocabulario.
	Ejercicios interactivos	Evaluación individual. Contiene ayudas metodológicas.	Escala dicotómica	4-Ejercicios (orales y escritos) sobre la comprensión de textos orales o audios.
	Evaluación y seguimiento del aprendizaje			

Elaboración propia

Concepto y concepto operativo de la variable independiente: En esta investigación los contenidos digitales están integrados por los diversos tipos de textos, ejercicios interactivos, evaluaciones y los términos usados en cada tema.

2.2 Conceptualización de las principales categorías

- *Contenidos digitales educativos:* Son materiales basados en las propias asignaturas de los estudiantes, han revolucionado la forma en que aprendemos y enseñamos. Tanto para estudiantes como para padres y profesores, estos recursos ofrecen una serie de ventajas significativas:
- *Comprensión oral:* También llamada comprensión auditiva capacidad para identificar y comprender lo que dicen las personas a una velocidad normal.
- *Aula Virtual:* Es el espacio, dentro de la plataforma Runachay, donde profesores y estudiantes comparten contenidos en tiempo real y asincrónico. Se atienden consultas, dudas y evaluaciones de los participantes.

2.3 Enfoque de la investigación

El enfoque de investigación es de tipo mixto. Este enfoque combina elementos de las investigaciones cuantitativas y cualitativas. La utilización de ambos enfoques permitirá obtener una visión más integral y holística del impacto del empleo de los contenidos digitales educativos en el Aula virtual para la enseñanza-aprendizaje del inglés. Se llevarán a efecto mediciones cuantitativas para evaluar a comprensión oral del inglés de los estudiantes, se efectuarán calificaciones de pruebas, pero también se realizarán encuestas y entrevistas cualitativas para determinar la apreciación de estas experiencias de los estudiantes y docentes en relación con el uso de los contenidos digitales educativos elaborados en Genially.

Se argumenta la utilización del enfoque mixto en la investigación porque, si es importante medir el rendimiento académico de los estudiantes, también es esencial explicar su percepción y experiencia en el proceso de aprendizaje. Esta visión amplia permite identificar factores que influyen en la efectividad del empleo de los contenidos digitales educativos en el entorno virtual de la Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle. Con la combinación de ambas perspectivas, se pretende obtener una fotografía más completa, del fenómeno que se estudia. (Hernández et al., 2008).

En resumen, el enfoque de investigación seleccionado para este trabajo sobre será de tipo mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral de la propuesta y el resultado de su aplicación en el entorno educativo.

2.4 Alcance de la investigación

Según Hernández et al., (2018) la investigación puede tener cuatro alcances: exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo. En esta investigación su alcance es explicativo, ya que su propósito es revelar el comportamiento del contenido digital educativo de carácter multimedia, interactivo y colaborativo al integrarse al aula virtual para la enseñanza-aprendizaje de la comprensión oral del inglés.

El alcance explicativo de acuerdo el autor citado revela el comportamiento de un fenómeno conocido en un contexto particular y de esta forma explica que se realizara en la investigación. Las investigaciones estudiadas en este trabajo constatan como el contenido digital educativo con las características anunciadas mejora el aprendizaje de los estudiantes Esta investigación se propone explicar el impacto y las transformaciones que ocurren al introducir el contenido digital educativo en la enseñanza aprendizaje de la comprensión oral del inglés en estudiantes de la Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle.

El enfoque mixto de la investigación se concentra en determinar las implicaciones del uso del contenido digital educativo en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión oral del inglés, si se transforma la comprensión oral del inglés, si se apropian de los términos y el vocabulario, la calidad del aprendizaje y la motivación por el aprendizaje de la asignatura.

El contexto de la investigación se sitúa en el entorno educativo de la educación general básica en la Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle. Es necesario aclarar que el sistema de contenido digital educativo se concibe para su empleo en el entorno virtual de la escuela, su uso en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés depende del empleo del aula virtual en la plataforma Runachay

Este entorno virtual de aprendizaje Runachay no dispone de herramientas digitales de creación de contenidos, aunque si estimula el empleo de gran diversidad de ellas en internet. La investigación argumenta la selección de Genially como herramienta de creación de contenido.

Es importante mencionar que el alcance de esta investigación tiene limitaciones en términos de tiempo y recursos disponibles. El empleo de internet es uno de ellos. Además, la duración de la investigación se realizará en un período específico, lo que influye en la profundidad de los resultados obtenidos.

2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación

Los tipos de investigación dependen de la perspectiva en que se desee clasificarlas. Son variados las tipologías de la investigación. Sin embargo, teniendo en cuenta que el enfoque de la investigación asumida es mixto no es contradictorio asumir un tipo determinado de investigación.

En este caso se han empleado varios tipos de investigación, teórica, educativa, de campo y experimental. Para combinar sus resultados se utilizó un diseño convergente. Se procesan los datos de cada tipo y luego se analizan de forma convergente, todos los datos de forma general. Ello resulta en una visión más general del fenómeno estudiado. (Creswell y Plano Clark 2011).

2.6 Tipos de investigación

Investigación teórica

Es un tipo de investigación que se basa en el estudio y desarrollo de teorías, y conceptos relacionados al campo del conocimiento, en este caso, al campo educativo. La investigación teórica se basa también en la observación directa y la compilación de datos con el objetivo de construir, desarrollar, analizar y exponer las teorías de los resultados obtenidos y proponer nuevos enfoques. La investigación teórica contribuye al avance del conocimiento en la investigación a dar pauta a nuevas perspectivas, conceptos o enfoques teóricos en diversos campos de investigación.

Investigación educativa

La investigación educativa es un sistema que utiliza varios métodos para investigar y comprender y relacionar los fenómenos asociados con paradigmas o problemáticas educativas.

En este sentido, los métodos dentro de este campo pueden ser cualitativos, cuantitativos o mixtos, siendo este último el que se empleó para la realización de la investigación mixta.

Investigación de campo

El método seleccionado para la realización de la investigación que nos permitió considerar datos a partir de la observación es el método de investigación de campo que consiste obtener información detallada, relevante y específica sobre las variables del estudio o sobre los fenómenos en un entorno natural mediante herramientas y técnicas que optimicen la investigación.

La investigación de campo, nos permite definir con claridad el problema que se ha detectado en la población seleccionada; mediante una ficha como instrumento de compilación de datos, se establecieron las pautas para la realización de la investigación de la misma.

Investigación experimental

Sin embargo, el tipo de investigación que más se visualiza es el experimental. En este caso se consideró apropiado el preexperimental con el cual se valora los resultados de la introducción de la propuesta en la práctica educativa. Se considero adecuado para este estudio debido a su naturaleza práctica y su capacidad para medir el impacto del uso del contenido digital educativo en el aprendizaje de la comprensión oral del idioma inglés.

2.7 Declaración de la población y la muestra

La población de la investigación está integrada por los estudiantes y profesores de 6to año de educación básica de la Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle. En total 27 estudiantes y 1 docente, en total 28 individuos como muestra intencional debido al tamaño de la población.

Estos estudiantes se caracterizan por un rendimiento medio en la asignatura, se interesan en las tecnologías digitales, lo cual se corresponde con las características de la población que se estudia. El docente, tiene experiencia en la impartición de la asignatura, emplea con regularidad la tecnología.

2.8 Métodos Teóricos

- *Análisis – Síntesis*: durante todo el proceso de investigación para estudiar y analizar el comportamiento e influencia del empleo de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Las direcciones de esta ciencia y los enfoques acerca del empleo de la tecnología digital en el proceso pedagógico.
- *Histórico lógico*: con el objetivo de determinar la evolución histórica del objeto de estudio en cuestión, el comportamiento histórico de la inserción de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en la educación básica. Se analizan los antecedentes del empleo de herramientas digitales educativas en la enseñanza de idiomas.
- *Inductivo – Deductivo*: durante todo el proceso de investigación para estudiar y analizar el comportamiento e influencia del empleo de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. El método inductivo es aquel que parte de una idea, una premisa, una situación o un problema particular, para luego extenderse hasta la conclusión general del tema; La función principal del método deductivo es realizar un análisis desde un contexto general para luego pasar a un nivel o aspecto particular donde se vincula con la síntesis y llegar a una idea o conclusión particular del tema estudiado. Para la investigación realizada se utilizó ambos métodos, lo que conduce a la identificación de la situación problemática para poder exponer la realidad partiendo de teorías generales hasta casos particulares y viceversa en el ámbito de la educación. Es importante mencionar que el método permite centrarse en ideas relevantes para la realización de hipótesis mejor fundamentadas y completas, que contengan diferentes puntos de vista de situaciones

en relación con las variables del trabajo presentado. Son de trascendental importancia las estrategias de razonamiento lógico cuyo objetivo es llegar a una conclusión específica sobre un problema, por lo que el método inductivo-deductivo es relevante para esta investigación.

- *Enfoque de sistema:* con el objetivo de analizar como sistema los contenidos para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, que permita la determinación de los componentes que integran la estructura de los contenidos digitales educativos necesarios en cada uno de sus temas para alcanzar sus objetivos.

2.9 Métodos Empíricos

- *Observación directa:* La observación directa se aplicó en el aula a los estudiantes y docentes en la hora clase, empleando las fichas de observación con la finalidad de describir la actividad de los estudiantes durante el aprendizaje del idioma inglés, así como las actividades de las estrategias que se utilizaron para el aprendizaje de los estudiantes.
- *Encuesta:* a los docentes y estudiantes con el objetivo de comprobar el conocimiento y la autovaloración acerca del idioma inglés y del empleo de las herramientas digitales educativas.
- *Entrevista:* a docentes con el objetivo de conocer el dominio de las herramientas digitales educativas y el papel que le otorgan a la tecnología digital en la enseñanza del idioma inglés.
- *Valoración de especialistas:* para valorar la calidad de la propuesta y sus resultados en la práctica educativa.

- *Taller de socialización:* Para evaluar tanto la pertinencia del sistema de contenido digital educativo y la valorar su posible aplicación e importancia a través del debate de los docentes de la asignatura de la unidad educativa y sus directivos.
- *Pre experimento:* para comprobar el cumplimiento de las transformaciones esperadas a partir de los cambios de actitud hacia el aprendizaje del idioma inglés. Una forma indirecta de constatar la efectividad de la propuesta.

2.10 Métodos Matemáticos y Estadísticos

El trabajo realizado se basó en el método estadístico utilizado para la recolección o compilación de datos sobre las variables de investigación a ser exploradas, analizadas y presentadas de manera cualitativa y cuantitativa respectivamente. Este método se caracteriza por organizar la información recopilada de manera sistemática y ordenada con el fin de obtener el apoyo necesario para evidenciar la realidad educativa de la institución, brindando un panorama más amplio y claro al momento de representar el problema y por ende indica una forma de aplicar la solución. al problema interpretado en este proyecto de investigación. Los datos recopilados en este trabajo estuvieron alineados con los objetivos propuestos en la investigación. Mediante el método estadístico se analizaron y resaltaron las principales incidencias ocurridas al momento de realizar los respectivos procesos de evaluación.

- *Estadística Descriptiva:* para determinar la calidad del aprendizaje del inglés con de empleo de herramientas digitales en las clases.
- *Análisis Descriptivo:* para valorar el nivel de desarrollo alcanzado por los estudiantes en el idioma inglés, después de la aplicación de la propuesta de la investigación.
- *Gráficos:* para representar gráficamente los resultados de los instrumentos aplicados y las transformaciones ocurridas en los sujetos participantes.

- *Estadística inferencial.* Permitirá tomar decisiones sobre el comportamiento probable de toda la población a partir del de los resultados obtenidos en una muestra.

2.11 Los instrumentos derivados de la metodología

Estos son los instrumentos que se aplicarán en la etapa de diagnóstico:

1. Encuesta para el diagnóstico de los estudiantes.

Este instrumento se propone constatar la situación que presentan los estudiantes con respecto a su interés y sus resultados en el aprendizaje de la asignatura de inglés y el empleo de la tecnología digital en su aprendizaje.

2. Entrevista para diagnosticar a los docentes.

Con la entrevista se pretende revelar la situación que presentan los docentes con respecto a la enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés y al empleo de la tecnología digital.

3. Observación del grupo de estudiantes y las clases del docente

La observación pretende constatar el comportamiento de docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y el empleo de la tecnología digital educativa.

4. análisis bibliográfico y documental

Para el estudio del marco teórico, como se soluciona desde la teoría el problema y los antecedentes de estudios similares en el mundo y en Ecuador

Con el diagnóstico se determina el estado actual del problema anunciado y se determinan sus causas por lo que se constata la posible solución propuesta.

Durante el modelado de la propuesta se empleará una escala dicotómica con los indicadores de la variable independiente para comprobar que el aula virtual se corresponde con los indicadores establecidos por la investigación.

La evaluación de la pertinencia se efectuará por medio del Criterio de especialistas. Además, se empleará un taller de socialización de los contenidos digitales para el aula virtual elaborada en Genially, los docentes de la especialidad darán sus opiniones y sugerencias sobre la propuesta.

Se empleará para el pre experimento un pre prueba y una posprueba. La propuesta es un sistema de contenido digital educativo elaborado en Genially, una vez aplicada en las clases se aplica la posprueba para constatar la efectividad de la propuesta al compararla con los resultados de la preprueba.

2.12 La estrategia metodológica de la investigación

Es la descripción de las etapas de la gestión de los datos de la investigación. Se sugiere emplear un esquema de las etapas donde se muestren sus objetivos e instrumentos.

- *Etapas de diagnóstico.* Se realizará aplicando los instrumentos encuesta, entrevista y la observación con el objetivo de determinar el estado actual del aprendizaje del inglés apoyado en las tecnologías digitales educativas en la unidad educativa. Termina este momento de la investigación con la aplicación de una prueba diagnóstica sobre la competencia lectora del inglés. Los resultados de los instrumentos aplicados a estudiantes y docentes deben confirmar el problema de investigación declarado y revelar sus causas.
- *Etapas de modelación de la propuesta:* A partir de las causas del problema de investigación y sus manifestaciones se propone la creación de una Aula virtual en Genially. Se elaboran los contenidos digitales del aula virtual. Para su diseño se emplea el método enfoque de sistema, que estructura los contenidos digitales para el aprendizaje del inglés según las unidades esenciales de la asignatura y permite

utilizar crear un entorno de aprendizaje para su empleo desde las redes. Para evaluar el diseño de los contenidos digitales del aula virtual se crea una herramienta de evaluación para que los especialistas valoren su validez y confiabilidad.

- *Etapa de valoración o evaluación:* A través del Criterio de los especialistas se valora la herramienta de evaluación del diseño de los contenidos digitales del aula virtual. La evaluación del diseño se realizará durante el Taller de socialización. En el Taller los investigadores explican la propuesta y debaten con docentes y especialistas. En el debate del taller los participantes pueden hacer sugerencias al diseño. Luego podrán evaluar el diseño propuesto utilizando la herramienta valorada por los especialistas.

Luego de llevar el aula virtual elaborado en Genially a la práctica educativa se realiza una pre prueba sobre la competencia de comprensión lectora del inglés. Una vez aplicados los contenidos digitales para el aula virtual, se aplica una post prueba. Los resultados obtenidos se comparan comprobándose los avances realizados por los estudiantes.

2.13 El diagnóstico inicial y sus resultados

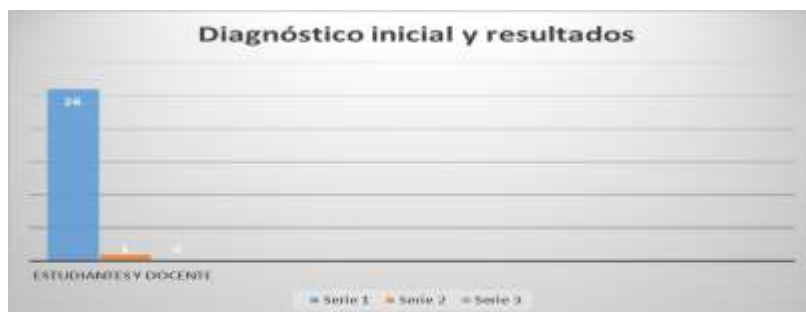
Para realizar el diagnóstico se emplearon la observación directa, la encuesta a los estudiantes y la entrevista a los docentes del grupo que integra la muestra. La población que se estudia es de 27 estudiantes y 1 docente siendo 28 sujetos y por su reducido tamaño se emplea en su totalidad y de forma intencional como muestra.

Los indicadores para realizar el análisis del estado actual fueron:

- Interés por la asignatura
- Interés por la tecnología digital interactiva
- Frecuencia del empleo de la tecnología Digital en la asignatura. Preferencias.
- Precisar las mayores dificultades del aprendizaje del idioma

- Como pueden mejorar el entorno virtual en la enseñanza aprendizaje del inglés

Gráfico 1 Diagnóstico inicial y resultados



Elaboración propia

Resultados de la observación directa

La observación del comportamiento de los estudiantes y el docente de la muestra en las clases de inglés confirma la caracterización consultada. Los estudiantes participan regularmente en las clases de inglés, sus resultados no son los mejores y demuestran un gran interés por el empleo de la tecnología digital. La docente emplea el entorno virtual establecido en la escuela y en particular la clase virtual y algunos sitios interactivos en internet para el aprendizaje del inglés.

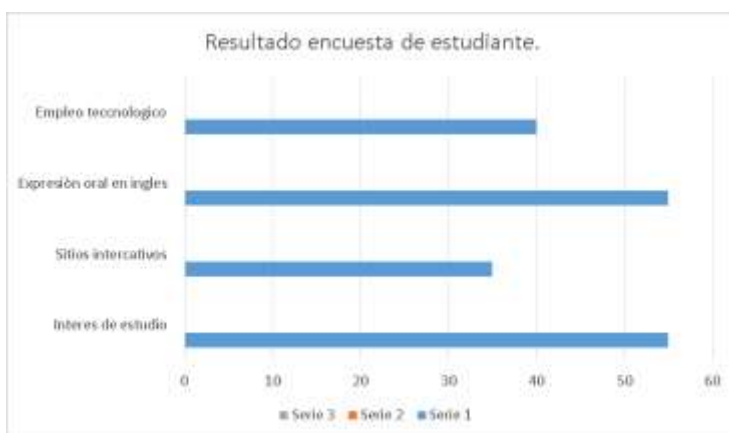
En general se pudo constatar que se emplea el Runachay para orientar la enseñanza aprendizaje de la asignatura, pero la interactividad con la materia se logra en las ocasiones que el docente emplea los sitios de la red de redes.

Se pudo comprobar que los docentes tienen limitaciones para elaborar los contenidos digitales que necesitan en Runachay para la enseñanza aprendizaje de la comprensión oral del inglés al no utilizar herramientas digitales para la creación de contenidos digitales que recreen los escenarios comunicativos.

Resultados de la encuesta a los estudiantes

El 55% de los estudiantes plantean su interés por el aprendizaje de la asignatura, es significativo que un 35% de los estudiantes sugieren que empleen con mayor frecuencia sitios interactivos. Llama la atención que los estudiantes constataron que sus mayores dificultades con el idioma estaban en las competencias comunicativas y en particular en expresión oral del inglés 52%. Además, el 40 % expresan la necesidad de aumentar la frecuencia del empleo de actividades empleando la tecnología digital.

Gráfico 2 Resultado de la encuesta de estudiantes



Elaboración propia

Resultado de la entrevista a los docentes

Los docentes entrevistados valoran que el interés por la asignatura entre los estudiantes de la muestra es medio y que una buena parte de los estudiantes de este grupo pueden motivarse por el aprendizaje de la asignatura. 6to. Año.

Todos los entrevistados coinciden en que los estudiantes están muy interesados por la tecnología digital interactiva. Uno de los docentes declara que emplea con bastante frecuencia las TD mientras que los otros docentes plantean que lo hacen un o dos veces a la semana de acuerdo a las clases que imparten. Todos se inclinan por el empleo de los

audiovisuales y también coinciden que la mayor deficiencia en el aprendizaje de los estudiantes se encuentra en la expresión oral.

Uno de los docentes explica que el entorno virtual empleado en la escuela demanda la selección, búsqueda modificación o creación de los contenidos digitales que se emplean para la enseñanza del inglés. Optimizar este proceso sería una forma de integrar contenidos digitales interactivos y una mejora para la enseñanza y aprendizaje del idioma.

Se indica la inclinación por parte de algunos docentes y una parte importante de los estudiantes en el empleo de Genially como una herramienta digital de creación de contenidos digitales y cuyos contenidos audiovisuales son propicios para el aprendizaje del inglés.

El estudio documental y bibliográfico coincide en destacar el empleo de Genially como herramienta de creación de contenido y en la existencia de antecedentes en su empleo en la enseñanza aprendizaje de idiomas.

Análisis e interpretación de los resultados

En general los resultados de los instrumentos aplicados coinciden que una parte importante de los estudiantes está interesada en el aprendizaje del inglés. Además, se puede señalar que otra buena parte de los estudiantes pueden ser motivados por el aprendizaje del idioma si se aprovecha su interés por la TD.

Como resultado de los instrumentos aplicados se pudo comprobar que el empleo de la clase virtual en Runachay es insuficiente en particular por las limitaciones del docente en la elaboración de los contenidos digitales educativos que demanda la enseñanza del idioma.

Los estudiantes y el propio docente confirman que es necesario buscar, modificar y recrear contenidos digitales que motiven el aprendizaje. Se coincide que el audiovisual, las actividades lúdicas y la interactividad en general pueden transformar la enseñanza y aprendizaje del idioma.

El estudio bibliográfico orienta al empleo de herramientas digitales de creación de contenidos interactivos que puedan transformar:

- Interés por la asignatura
- Interés por la tecnología digital interactiva
- Frecuencia del empleo de la tecnología Digital en la asignatura. Preferencias.
- Precisar las mayores dificultades del aprendizaje del idioma
- Como pueden mejorar el entorno virtual en la enseñanza aprendizaje del inglés.

En general los resultados obtenidos indican que el no aprovechamiento del interés de los estudiantes por la TD y el idioma es una de las causas de los resultados obtenidos en la comprensión oral del inglés. El empleo de contenido digital interactivo puede contribuir a la transformación de esta situación.

Los estudiantes manifiestan falencias y poca relevancia que le dan de aprender inglés para su vida cotidiana o futura carrera, lo que disminuye su interés en la asignatura. La metodología de enseñanza inapropiada si las clases de inglés son monótonas o carecen de detalles en métodos de enseñanza, los estudiantes pueden perder interés rápidamente. La falta de confianza en las habilidades lingüísticas puede llevar a una menor motivación para participar en la asignatura de inglés. Falta de conexión con la cultura: Si los estudiantes no tienen la oportunidad de explorar la cultura inglesa a través de la asignatura, es menos probable que se sientan atraídos por ella.

Es importante tener en cuenta estos factores al analizar el interés por la tecnología digital interactiva y desarrollar estrategias para fomentarlo y que se lleve a cabo la relevancia y aplicación práctica: El grado en que las personas perciben que la tecnología digital interactiva es relevante para sus necesidades y aplicaciones prácticas también puede influir en su interés en adoptarla.

Infraestructura tecnológica: La disponibilidad y accesibilidad de la tecnología digital en el entorno educativo pueden influir en la frecuencia de su uso en la asignatura. Si hay una infraestructura tecnológica sólida, es más probable que los educadores utilicen la tecnología digital con regularidad en sus clases.

Formación y capacitación docente: La falta de capacitación y habilidades entre los educadores para integrar efectivamente la tecnología digital en su enseñanza puede limitar su uso en la asignatura. La formación adecuada puede aumentar la confianza y la disposición de los docentes para emplear la tecnología digital en sus lecciones.

Intereses y preferencias del estudiante: La frecuencia del empleo de la tecnología digital en la asignatura puede estar influenciada por las preferencias de los estudiantes. Si los estudiantes muestran interés en el uso de tecnología digital para el aprendizaje, es más probable que los educadores la utilicen con más frecuencia.

Efectividad percibida: Los educadores pueden utilizar la tecnología digital con mayor frecuencia en la asignatura si perciben que mejora la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si encuentran que la tecnología digital ayuda a alcanzar los objetivos educativos de manera más eficaz, es más probable que la empleen con regularidad.

Diseño de cursos interactivos: Desarrolla cursos de inglés en línea que sean interactivos y atractivos, utilizando una variedad de recursos multimedia como videos, juegos interactivos y actividades de aprendizaje colaborativo.

Plataformas de aprendizaje flexible y accesible: Utiliza plataformas de aprendizaje en línea que sean intuitivas, accesibles desde diferentes dispositivos y que permitan a los estudiantes acceder al contenido en cualquier momento y lugar.

Feedback y evaluación continua: Proporciona retroalimentación regular y personalizada a los estudiantes sobre su progreso en el aprendizaje del inglés. Utiliza

herramientas digitales para la evaluación formativa y sumativa que permitan a los estudiantes conocer sus fortalezas y áreas de mejora.

Comunicación efectiva: Fomenta la comunicación activa entre estudiantes y profesores a través de herramientas de comunicación en línea como foros de discusión, salas de chat y videoconferencias. Esto facilita la interacción y la colaboración en el proceso de aprendizaje.

Contenido adaptativo y personalizado: Utiliza tecnologías de aprendizaje adaptativo que se ajusten al nivel de competencia y los intereses individuales de cada estudiante. El objetivo es garantizar una experiencia de aprendizaje ajustada, personalizada y efectiva.

Recursos digitales de calidad: Proporciona acceso a una amplia gama de recursos digitales de calidad, como aplicaciones móviles, sitios web educativos, bibliotecas virtuales y herramientas de traducción, que complementen el aprendizaje del inglés y brinden oportunidades de práctica auto dirigido.

Formación y apoyo docente: Ofrece capacitación y apoyo continuo a los profesores en el diseño e implementación de estrategias efectivas de enseñanza en entornos virtuales. Esto les permitirá aprovechar al máximo las herramientas y recursos digitales disponibles.

Al implementar estas estrategias, se puede mejorar significativamente el entorno virtual en la enseñanza-aprendizaje del inglés, proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Fundamento de la propuesta

La elaboración de los contenidos digitales para el aula virtual en Genially se fundamenta en los aspectos siguientes:

- *Teoría de la Comprensión Lectora en inglés.* El desarrollo de la competencia lectora en el idioma inglés es un proceso que se va dando en la medida en que el estudiante interactúe en un entorno en el que el idioma, sin ser inclusive predominante, este presente y puede desarrollar actividades cada vez más propicias que vinculan el aprendizaje de la nueva lengua con el fortalecimiento de sus habilidades cognitivas. Este sería el caso de un entorno virtual que integre contenido digital con este propósito.
- *La teoría constructivista.* En especial las nociones de Piaget que visualiza a los estudiantes como constructores activos del conocimiento, que aprenden mejor cuando están involucrados en proyectos auténticos y significativos.
- *Enfoque histórico cultural.* Para Vygotsky, el proceso de aprendizaje se produce la autotransformación del sujeto que interioriza la cultura desde la vivencia y sentido que adquiere para él. No es indicado separar la esfera cognitiva de la afectiva: ambas son una misma especie para el aprendizaje desarrollador didáctico, unidad perdurable que conforman las nuevas formaciones del desarrollo.

Varios estudios, entre ellos (Álvarez y Muriel, 2020; Betancourt y Zermeño, 2017) revelan el impacto favorable de la tecnología digital en la enseñanza de idiomas. Estos estudios confirman las propuestas teóricas asumidas en el aprendizaje del inglés.

Basándose en los objetivos y el análisis de necesidades, diseñar una propuesta detallada que incluya:

- Selección de plataformas y herramientas tecnológicas adecuadas para el entorno virtual.
- Desarrollo de contenido interactivo y multimedia que se alinee con los objetivos de aprendizaje del inglés.
- Implementación de estrategias de comunicación efectiva entre estudiantes y profesores.
- Integración de herramientas de evaluación formativa y sumativa.
- Plan de capacitación y apoyo docente en el uso efectivo de la tecnología y las herramientas digitales.
- Consideración de la accesibilidad y la equidad en el acceso a la tecnología.

3.2 Metodología

Para la realización de los contenidos digitales en Genially se seleccionó la metodología conocida como storytelling. En esencia se basa en contar historias de forma visualmente atractivas.

Como metodología Storytelling posee 6 fases:

1. **Objetivo.** Determinar el objetivo de la actividad o actividades que te propones realizar. En un entorno escolarizado debes de tener en cuenta los objetivos de las asignaturas en cada año.
2. **Introducción.** Crea una introducción atractiva para cada actividad. Que llame la atención desde el inicio para ello se pueden emplear algunos recursos: utilizar una imagen atractiva, crear un breve audiovisual que llame la atención. Debes despertar en el espectador, la curiosidad o el interés.

3. Estructura. Organiza el contenido de forma coherente. Piensa en la historia como en una secuencia de pasos. Cada uno de ellos puedes colocarlo en una pantalla y asegúrate que la información sea clara y sencilla.
4. Interactividad. Procura insertar elementos interactivos en las actividades como botones, enlaces, videos, juegos y cuestionarios.
5. Retroalimentación. En la medida que los espectadores o estudiantes interactúan con las actividades se debe proporcionarles retroalimentación. Pueden ser mensajes personalizados, pistas visuales o animaciones. Ello refuerza el aprendizaje y mantiene el interés.
6. Cierre. Debes finalizar de forma impactante. Para ello puedes recurrir a resumir los puntos clave, hacer una buena conclusión o incluir una actividad independiente o un estudio independiente.

3.3 Herramientas

Genially

Otras herramientas que se pueden emplear

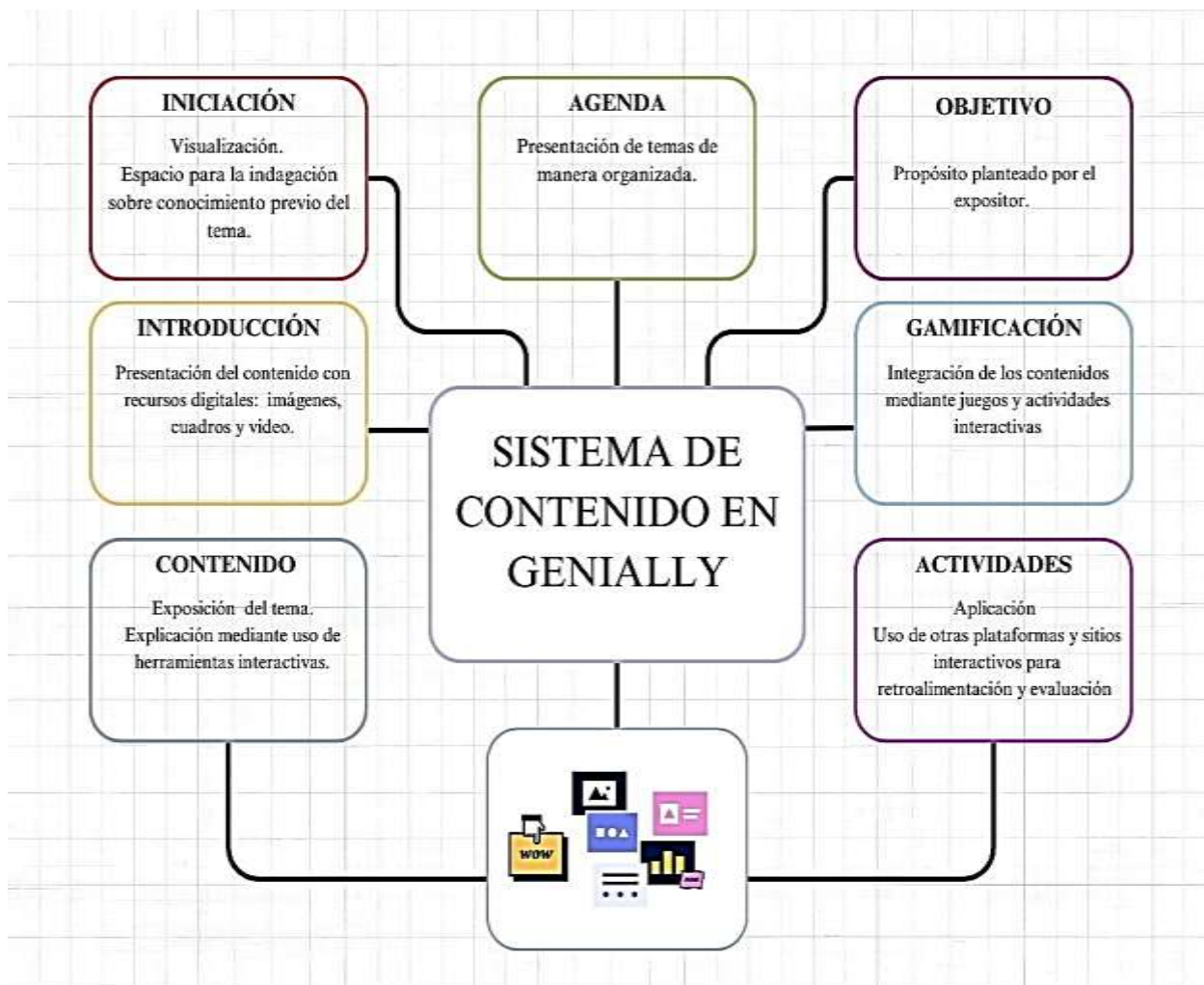
3.4 Presentación de la propuesta

Título

Diagrama

Contenidos digitales para el aula virtual en Genially

Figura 1 Contenidos Digitales para el aula virtual en Genially



Elaboración Propia

CLASE 1

1.- Presentación

El contenido de la clase, debe captar la atención del estudiante desde el primer momento en que se presenta el recurso interactivo. Para lograr la atención es muy importante la forma en que se presenta

Se escogió un tema de Disney, ello se corresponde a la edad de los estudiantes interesados en los relatos de aventuras y fantasía.

La presentación tiene varias diapositivas en donde se van señalando cada uno de los esquemas de contenido para que el estudiante pueda receptor y retener el conocimiento.

Figura 1: Esquema del entorno virtual en Genially.

Figura 2: Capturas de la tres primeras diapositivas de la presentación

Figura 2 Contenidos digitales para el aula virtual en Genially



Elaboración propia

La segunda diapositiva tiene la intención de marcar objetivos claros que permitan al estudiante alcanzar la meta de conocimiento para esta clase o nivel. Cada clase contiene un objetivo principal, el cual permite al final, evaluar si el estudiante cumple o no con la meta de aprendizaje.

Figura 4 Audiovisuales



Fuente: Audiovisuales tomados de YouTube

También dentro de las actividades interactivas tenemos un video con contenido de acuerdo al tema, y que además nos ayuda a introducir en frases sencillas de películas. Es una estrategia audiovisual, que capta la atención inicial del estudiante en el tema tratado.

Continuamos el proceso formativo con otro video explicativo, que proporciona y facilita el aprendizaje.

En este punto los estudiantes observan la explicación en inglés, sobre la conjugación del verbo To Be (Ser o Estar) para luego pasar al espacio de preguntas o dudas sobre el contenido. Es el espacio de ejercicios con ejemplos prácticos

3. Desarrollo de actividades

En este espacio también podemos añadir información adicional mediante otros sitios web o plataformas interactivas que refuercen los conocimientos adquiridos como lo veremos también más adelante.

En caso de existir preguntas o dudas sobre la conjugación, en este espacio de ejemplos los estudiantes pueden retroalimentar tanto para pronombres o reemplazo de nombres por pronombres y la respectiva conjugación para cada uno de acuerdo al ejercicio.

Figura 5 Ejemplos



Elaboración propia

Luego de estas actividades se pasa al espacio de actividad formativa, en donde cada estudiante, va a desarrollar los conocimientos adquiridos

Figura 6 Actividad formativa



Elaboración propia

Esta actividad sirve tanto para clases virtuales como para clases presenciales. Se puede proyectar la presentación dentro del aula de clases, y los estudiantes pueden incluso escribir este tipo de ejercicio que permitirá consolidar el trabajo

4. Retroalimentación

Para este punto muy importante, la retroalimentación consiste en emplear otras aplicaciones que refuercen el contenido enseñado.

Figura 7 Orientación de actividades



Fuente: Tomado de Genially

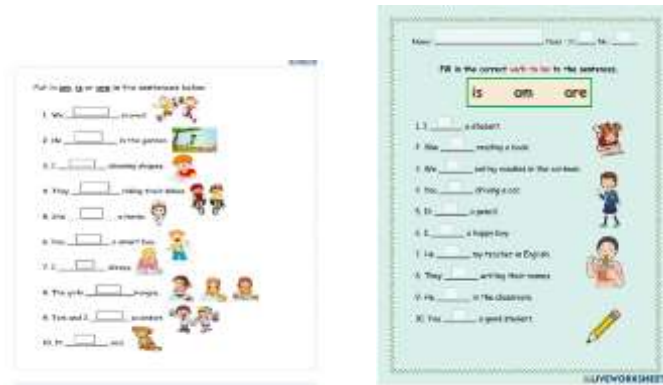
Como docentes de área de lengua extranjera, hemos considerado plataformas que son de fácil acceso y manejo principalmente para este nivel.

Consideramos que las actividades sumativas son también una retroalimentación para el estudiante.

A continuación, el enlace de las actividades adicionales que se pueden añadir a las diapositivas en Genially que permite facilitar el aprendizaje. Ellas pueden introducirse como tarea o estudio independiente, desde el entorno virtual. Se empleo LIVEWORKSEETS

- <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/373458>
- <https://www.liveworksheets.com/es/w/en/grammar/1301995>
- https://www.youtube.com/watch?v=htbMyILWyy8&t=14s&ab_channel=MoviestarsEnglish
- https://www.youtube.com/watch?v=rC6bmDuHsWE&ab_channel=Dave%27sVery%2CVery%2CVeryBeginnerESLLessons

Figura 8 Actividades para realizar de forma independiente



Elaboración propia

Para cerrar la presentación la diapositiva invita a la próxima clase

CLASE 2

Presentación

A continuación, detallamos la clase #2, la cual consiste en identificar la correcta pronunciación y escritura de las palabras en inglés tanto para vocabulario como para conjugación del verbo TO BE AFFIRMATIVE WITH CONTRACTIONS

El diseño de la presentación se mantiene por la cantidad de elementos visuales que capturaron la atención del estudiante.

Figura 9 Presentación



Elaboración propia

El Objetivo de cada clase está especificado de manera concreta y práctica para que el docente sepa que se quiere lograr tanto con el contenido como con las actividades planteadas.

El esquema de la presentación se mantiene con una agenda que permite al docente o a la persona que utilice esta herramienta de lengua extranjera como una guía para lograr el objetivo planteado de la misma.

Contenido

En este punto se presenta el tema abordado, se define el tema de forma que permita a los estudiantes comprender sobre la importancia de lo que se va a aprender.

Figura 10 Contenido



Elaboración propia

Se debe realizar una retroalimentación sobre la clase anterior para evaluar oralmente y mediante la observación directa si el tema quedó claro en la primera clase. Caso contrario, este espacio nos permite interactuar e intercalar el contenido con otras aplicaciones de las que hablaremos más adelante.

Figura 11 Gamificación



Elaboración propia

Una de las técnicas aplicadas para la enseñanza de la lengua extranjera es la gamificación que consiste en el juego interactivo con contenido de la clase. Su objetivo es conseguir resultados inmediatos y que permitan el mejoramiento en las habilidades comunicativas entre los estudiantes y les motiven a la asociación de estructuras gramaticales de manera dinámica.

A continuación, adjuntamos el enlace de la aplicación que utilizamos para esta clase. El recurso está en WORDWALL que es una página de juegos de construcción de conocimiento con diferentes esquemas y estructuras de acuerdo al nivel.

<https://wordwall.net/resource/7652633/contractions-verb-to-be>

Figura 12 Recurso audiovisual: video



Elaboración propia

Para el contenido estructurado para esta clase, utilizamos el recurso de YouTube vinculado a la diapositiva que permite la fácil visualización y carga rápida sobre el tema en este caso VERBO TO BE CONTRACTIONS.

La estrategia audiovisual permite la retención del conocimiento. Presentan los contenidos y conceptos de una manera objetiva, dinámica y clara. Son aptos para introducir o consolidar la información de forma estimulante que despierta el interés de los estudiantes captando su atención.

Figura 13 Presentación de contenidos



Elaboración propia

Una vez revisado el contenido del video, hacemos una breve retroalimentación del mismo de forma oral. Esta práctica también es importante para evaluar el grado de interés sobre el tema trabajado. En la presentación podemos observar un esquema explicativo de la conjugación del Verbo To Be con contracción.

En este espacio también se pueden practicar otras habilidades como es Reading, en donde los estudiantes hacen practica de la pronunciación del cuadro que están observando.

Desarrollo de actividades

Figura 14 Desarrollo de actividades presentación



Elaboración propia

Actividad formativa: las actividades formativas consisten en poner el conocimiento en práctica, por lo que es importante hacer el monitoreo en vivo con los estudiantes, sea en modalidad virtual o presencial mediante ejercicios prácticos.

Actividades Formativas o Sumativas adicionales:

Las actividades sumativas son un conjunto de tareas organizadas que están relacionadas con el o los temas con el fin de proporcionar a los estudiantes la orientación necesaria para lograr la construcción de conocimientos y aplicar y evidenciar competencias de una manera activa, dinámica y proactiva. Está vinculada generalmente con otras aplicaciones que se utilizar para evaluar de manera parcial o total el objetivo de aprendizaje requerido.

Figura 15 Orientación de las actividades



Tomado de Genially

Retroalimentación

Figura 16 Activity 1, Activity 2

VERB TO BE (Contrast them)

I am	I'm
You are	He's
He is	She's
She is	It's
It is	We're
We are	They're
They are	You're

Listen and write

	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

I-Listen to the dialogue

Listen again and complete the blanks with I'm, I'm not, are, aren't, is or isn't

1

A: _____ Spanish?
B: No, _____ Spanish. _____ Venezuelan.
C: Where _____ you from?
B: _____ from Paris.

2

A: Where are you from?
B: I'm from Canada.
A: _____ it nice?
B: Yes, it _____, it _____, really. It's beautiful.

3

A: Where are you from?
B: I'm from Australia.
A: _____ you with your families?
B: Yes, we _____, we're here with them.

Elaboración propia

- <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/249019>
- <https://www.liveworksheets.com/es/w/en/english-second-language-esl/626588>

Las actividades de este espacio están relacionadas a la habilidad comunicativa de escuchar. Esta actividad proporciona el desarrollo de la comprensión oral y escrita; se trabaja en ambos aspectos dado que es la dificultad que queremos mejorar. Para este punto muy importante, la retroalimentación consiste en emplear otras aplicaciones que refuercen el contenido enseñado. Como docentes de área de lengua extranjera, hemos considerado plataformas que son de fácil acceso y manejo principalmente para este nivel.

CLASE 3

Presentación

Su tema consiste en relacionar vocabulario previo con la conjugación del verbo TO BE NEGATIVE FORM. Para indicar negaciones y formular oraciones de forma oral.

El diseño de la presentación se mantiene por la cantidad de elementos visuales que capturaron la atención del estudiante

Figura 17 Presentación inicial



Elaboración propia

El Objetivo de cada clase esta especificado de manera concreta y practica para que el docente sepa que se quiere lograr tanto con el contenido como con las actividades planteadas

El esquema de la presentación se mantiene con una agenda que permite al usuario manejar el contenido de manera ordenada.

Contenido

Figura 18 Desarrollo de contenidos



Elaboración propia

Hacemos la introducción sobre el tema con una definición clara y practica que permita a los estudiantes comprender sobre la importancia de lo que se va realizar.

WARM UP: Gamificación

Para la introducción práctica de forma oral que proporcione el conocimiento previo del vocabulario según se muestra en la imagen

Utilizamos la gamificación que consiste en el juego interactivo con contenido de la clase. Este juego permite la resolución de problemas de acuerdo al tema. Para este espacio utilizamos el KAHOOT como herramienta digital.

Figura 19 Gamificación



Elaboración propia

- <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=cdf31a4-1bef-4409-9e97-ee1199b96da9>

Además, se emplea un **audio visual** de YouTube vinculado a la diapositiva que permite la fácil interacción.

Figura 20 actividades audiovisuales



Elaboración propia

- <https://youtu.be/TEw5wPMpISU>

Una vez revisado el contenido del video, se debe observar el esquema o cuadro explicativo del tema. Se enfoca en la parte estructural del tema

Figura 21 Desarrollo de contenidos



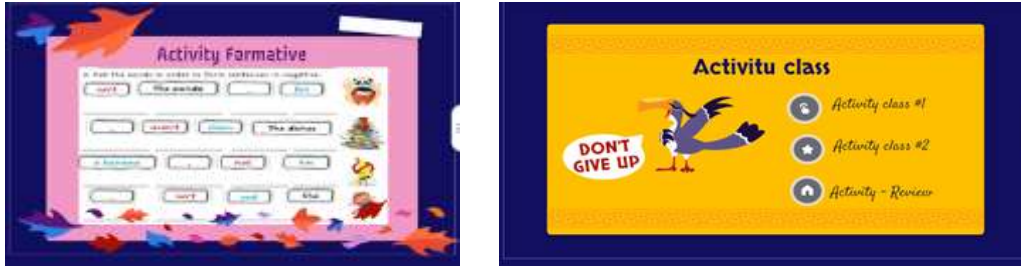
Elaboración propia

El trabajo visual para la clase se compone de imágenes de acuerdo a la temática de la presentación y hacemos una interrelación con el tema de la clase, son ejemplos sencillos que permiten al estudiante enlazar el aprendizaje con los elementos o los personajes mostrados. Es de fácil retención o memorización

Desarrollo de actividades

Actividad formativa: las actividades formativas consisten en poner en orden las oraciones de manera negativa

Figura 22 Actividad formativa



Elaboración propia

Las actividades para esta clase están disponibles en otras plataformas que son de fácil acceso e interacción en los entornos digitales.

Figura 23 Actividades 1,2 y 3



Activity class #1



Activity class #2



Activity class #3

Elaboración propia

Activamos actividades de fácil interacción que se enfocan tanto para la parte comunicativa del listening como en writing respectivamente. Las plataformas son conocidas y tienen una interfaz gratuita que también permite al estudiante crear su propio contenido.

Activity class #1

<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/227058>

Activity class #2

<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/50330>

Activity class#3 Review

<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/2022444>

Diapositiva final y despedida

CLASE 4

Presentación

A continuación, detallamos la clase #4, la cual consiste en identificar la correcta pronunciación y escritura de las palabras en inglés tanto para vocabulario como para conjugación del verbo TO BE YES/NO QUESTIONS.

El diseño de la presentación se mantiene por la cantidad de elementos visuales que capturaron la atención del estudiante.

Figura 24 Presentación



Elaboración propia

El objetivo de cada clase está especificado de manera concreta y práctica para que el docente sepa que se quiere lograr tanto con el contenido como con las actividades planteadas.

El esquema de la presentación se mantiene con una agenda que permite al docente o a la persona que utilice esta herramienta de lengua extranjera como una guía para lograr el objetivo planteado de la misma.

Contenido

Figura 25 Desarrollo de contenidos



Elaboración propia

La primera diapositiva contiene una serie de imágenes que despertaran la curiosidad del estudiante, deben relacionar las actividades con el tema que se vio en clases anteriores. Se sugiere emplear una Lluvia de ideas sobre lo observado para llevarlos a la siguiente diapositiva.

En esta se presenta una breve descripción del tema. Verb To Be Interrogative O Yes / No Questions. Para introducir la clase en este tema se emplea el contenido del AUDIOVISUAL:

Figura 26 Desarrollo contenido audiovisual



Elaboración propia

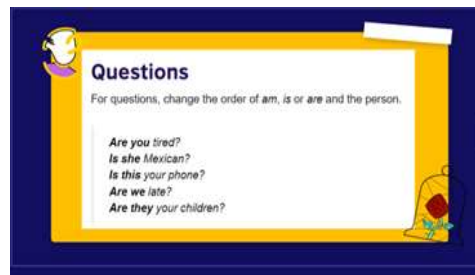
- https://www.youtube.com/watch?v=IfhqwaaCTfA&t=3s&ab_channel=Dave%27sVery%2CVery%2CVeryBeginnerESLLessons

Para el contenido estructurado para esta clase, utilizamos el recurso de YouTube vinculado a la diapositiva que permite la fácil visualización y carga rápida sobre el tema en este caso VERBO TO BE YES/NO QUESTIONS.

La estrategia audiovisual permite la recepción dinámica de los contenidos y conceptos de una manera objetiva para reforzar los conocimientos adquiridos.

Desarrollo de actividades

Figura 27 Actividades



Elaboración propia

En la primera se observa un esquema explicativo de la conjugación del Verbo To Be en forma de pregunta para la fácil comprensión de las bases gramaticales que luego servirán para la elaboración de una conversación al estilo storytelling.

Figura 28 Presentación de actividades

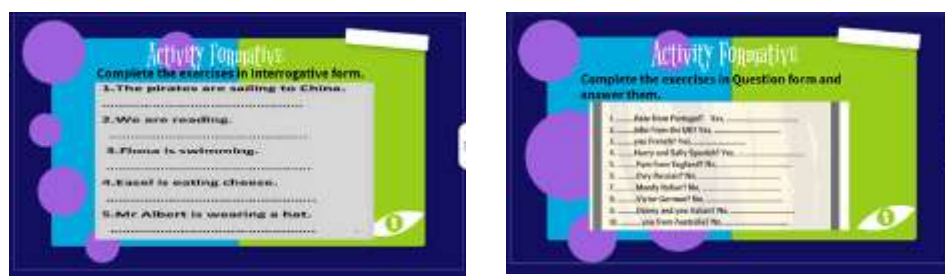


Elaboración propia

En estas diapositivas se pueden observar preguntas con respuestas cortas, sencillas que servirán como base para crear diálogos cortos.

Actividad formativa: Para el refuerzo de la clase, se emplea una serie de ejercicios prácticos para la comprensión, elaboración, y aplicación de los conocimientos adquiridos en este entorno virtual de aprendizaje

Figura 29 Actividad formativa



Elaboración propia

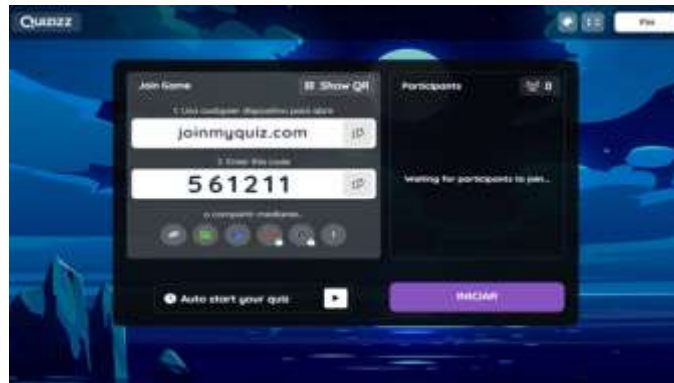
Actividades formativas adicionales: Las actividades para esta clase están vinculadas a otras aplicaciones que sirven de retroalimentación o evaluación del planteamiento. Usamos la gamificación en este espacio de interacción digital para comprobar el grado de aceptación tanto del contenido como de las aplicaciones adaptadas.

Figura 30 actividades formativas adicionales



Elaboración propia

Figura 31 actividades formativas adicionales



Elaboración propia

- <https://quizizz.com/admin/quiz/659afa6ce7e4b534ff77ed5e/startV4?fromBrowserLoad=true>

Figura 32 actividades formativas adicionales



Elaboración propia

Figura 33 actividades 1,2 y 3



Activity class #1



Activity class #2



Activity class #2

Elaboración propia

Activity class #1

<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/102649>

Activity class #2

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1898381-yes_no_questions.html

Activity class #2

<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/1840602>

Las actividades asociadas nos enfocan al desarrollo de la comprensión oral que detectamos como problemática en este nivel. Al finalizar este entorno de aprendizaje, el estudiante debe demostrar que comprende con naturalidad diálogos, frases, oraciones simples utilizando el verbo To Be en los tres esquemas representados.

Además, se realizará un proyecto enfocado al storytelling que va a requerir diálogos grabado por los estudiantes con sus voces y que deberán ser subidos a la plataforma Genially para crear su propia historia con las bases antes proporcionadas. Como docentes de área de lengua extranjera, hemos considerado plataformas que son de fácil acceso y manejo principalmente para este nivel con el fin de mejorar las habilidades comunicativas y empleando métodos que sean de aceptación tanto para el estudiante como para el docente.

Integración del sistema de contenidos digitales al SGA RUNACHAY

Figura 34 El aula virtual de la asignatura



Elaboración propia

El Sistema de contenido digital

El Runachay es un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) que automatiza las actividades del docente y los estudiantes durante el aprendizaje. Como la mayoría de los SGA está orientado al proceso de gestión del aprendizaje y no a la impartición del aprendizaje. Así el docente puede elaborar y estructurar sus planes de clase con: objetivos, temáticas, métodos, medios y bibliografías en cada asignatura, pero no puede crear el contenido digital interactivo que necesita cada clase. Sin embargo, el sistema propicio y facilita que esto pueda realizarse desde diversas herramientas de creación de contenido.

Figura 35 Contenido digital



Elaboración propia

Estructura del sistema de contenidos digitales.

El sistema de contenidos digitales estaría estructurado en Runachay en las **clases virtuales**:

Clase 1: To Be

Clase 2: To be affirmative with contractions

Clase 3: To be negative form

Clase 4: To be yes/no questions.

En cada clase se integraría una presentación con los contenidos digitales correspondientes y organizados en Presentación, contenido y actividades. Estas últimas de acuerdo al tema específico pueden contener actividades formativas y actividades formativas adicionales.

Además de la presentación interactiva se añaden contenidos digitales específicos en el entorno de Runachay tal como se indica en la figura y de acuerdo a los siguientes propósitos:

1. Revelar la tarea a resolver
2. Evaluar un contenido específico
3. Presentar el contenido interactivo de la clase
4. Debatir un Tema a discutir
5. Resguardar el contenido digital
6. Presentar una materia a estudiar
7. Proponer los contenidos necesarios para determinado objetivo

Constaría de una serie de actividades que se desarrollan de forma secuencial. Las actividades estarían diseñadas para que los estudiantes puedan avanzar a su propio ritmo y profundizar en los conceptos según sus necesidades.

Evaluación

La evaluación del sistema de actividades se basa en la evaluación formativa. La evaluación formativa se realiza a lo largo del proceso de aprendizaje para proporcionar a los estudiantes retroalimentación sobre su progreso.

Recursos

El sistema de actividades utiliza una variedad de recursos para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, incluyendo:

- Videos: Los videos proporcionan una explicación visual de los conceptos.
- Imágenes y animaciones: Las animaciones ayudan a los estudiantes a visualizar los conceptos.
- Juegos: Los juegos permiten a los estudiantes acercarse al idioma inglés de manera práctica.
- Ejercicios: Los ejercicios permiten a los estudiantes practicar la resolución de problemas de la comunicación oral en este idioma.

Implementación

El sistema de actividades propuesto se puede implementar en cualquier aula de Bachillerato General Unificado. El docente puede utilizarlo como complemento de sus clases o como un recurso para la enseñanza a distancia.

Para mejorar la eficacia del sistema de actividades, se pueden incorporar actividades de colaboración, resolución de problemas reales y evaluación sumativa. Estas actividades permitirían a los estudiantes aprender de una manera más activa y significativa, aplicar los conceptos en el mundo real y evaluar su aprendizaje de manera integral.

Valoración

Valoración teórica

La validación de los resultados se realizó a partir de las pruebas de validez aplicada en base a los instrumentos evaluación de la propuesta. Se empleó el criterio de especialistas. Estos fueron seleccionados a partir de su experiencia y grado científico. De esta forma se realizó la revisión del instrumento por parte de 5 especialistas en el área de educación, para ello se empleó una encuesta. (Ver anexo I).

El criterio de los especialistas sobre el instrumento de evaluación fue utilizado para valorar la validez y confiabilidad de ese instrumento. Esta validez según Fernández et al. (2014), consiste en comprobar la coherencia entre los ítems y los conceptos de la variable de análisis. Para su comprobación se empleó la V Aiken aplicada a las respuestas de los especialistas sobre la calidad de la redacción de los ítems y de su representatividad del constructo que intenta medir. Además, se empleó la escala de validez que considera También se comprobó la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach. (Ver anexo I)

Valoración practica

Para constatar la efectividad de la propuesta con su introducción en la práctica educativa se procedió a realizar un preexperimental, con un pretest y Post test que tuvieron en cuenta las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

Primero se aplicó el pretest, a continuación, se introdujo el aula virtual con los contenidos digitales educativos de la propuesta y al terminar se realizó el Post test. Se aplico en el propio grupo de muestra. Este grupo seria su propio control

El análisis de los resultados del pretest y Post test se muestran a continuación:

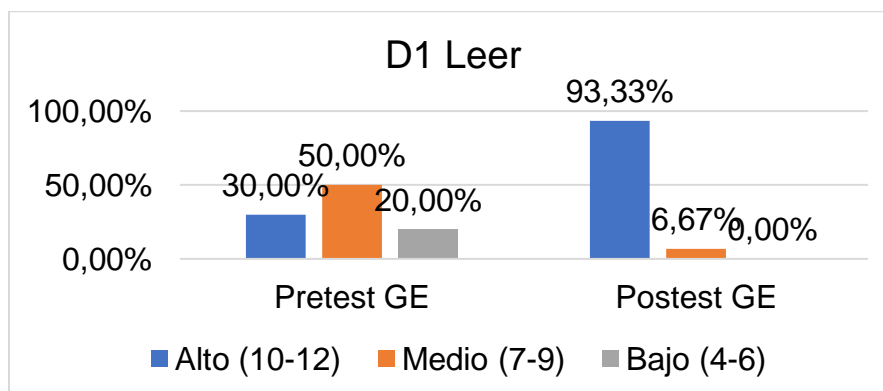
Análisis descriptivo de la dimensión leer

Tabla 3 Nivel de la dimensión leer

NIVEL DE LECTURA	Pre test GE		Post test GE	
	F	%	F	%
ALTO	8	30,00	26	93,33
MEDIO	14	50,00	2	6,67
BAJO	6	20,00	0	0,00
TOTAL	28	100,00	28	100,00

Elaboración propia

Gráfico 3 Nivel de la dimensión leer



Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la primera prueba aplicada a través del pretest, el 50% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio, mientras un 20% se ubicó en un nivel bajo y apenas un 30% en un nivel alto con respecto al nivel de lectura. En el gráfico se observa que con la aplicación de la propuesta el 93,33% de los estudiantes alcanzaron un mejor rendimiento ubicándose en el nivel alto. Mediante las actividades de exelarning el interés de los estudiantes aumentó en las actividades de lectura, se favoreció la interpretación crítica y comprensión de la relación causa y efecto en los diferentes tipos de textos.

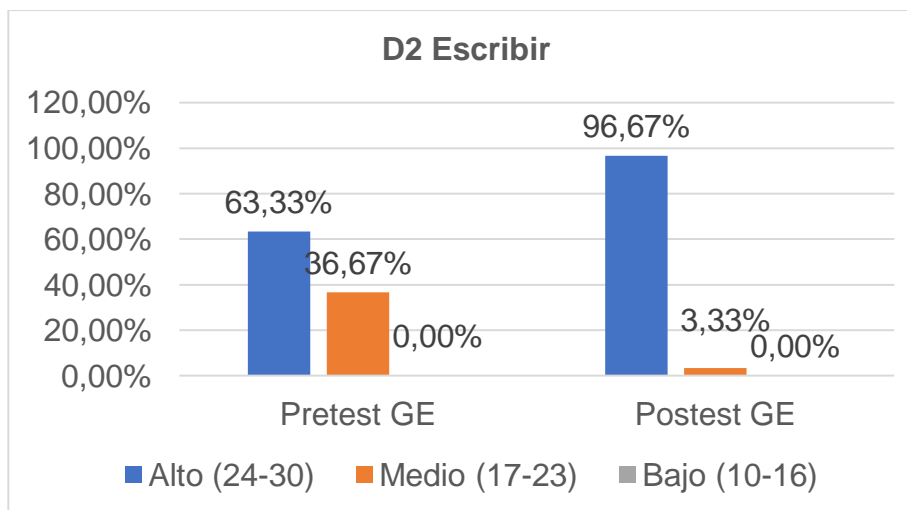
Análisis descriptivo de la dimensión escribir

Tabla 4 Nivel de la dimensión escribir

NIVEL DE ESCRITURA	Pre test GE		Post test GE	
	F	%	F	%
ALTO	18	63,33	27	96,67
MEDIO	10	36,67	1	3,33
BAJO	0	0,00	0	0,00
TOTAL	28	100,00	28	100,00

Elaboración propia

Gráfico 4 Nivel de la dimensión de escribir



Elaboración propia

Análisis e interpretación

Con la aplicación del pretest se constató que el 63,33% de los estudiantes presentan un nivel alto en cuanto al desarrollo del habla, mientras un 36,67% se ubicó en un nivel medio. En el gráfico se observa que con la aplicación de la propuesta el 96,67% de los estudiantes alcanzaron un mejor rendimiento ubicándose en el nivel alto. Las actividades de escritura a través de exelarning resultaron mucho más atractivas para la mayoría de los estudiantes, quienes aumentaron el nivel de redacción, así como la conexión lógica de las palabras y oraciones.

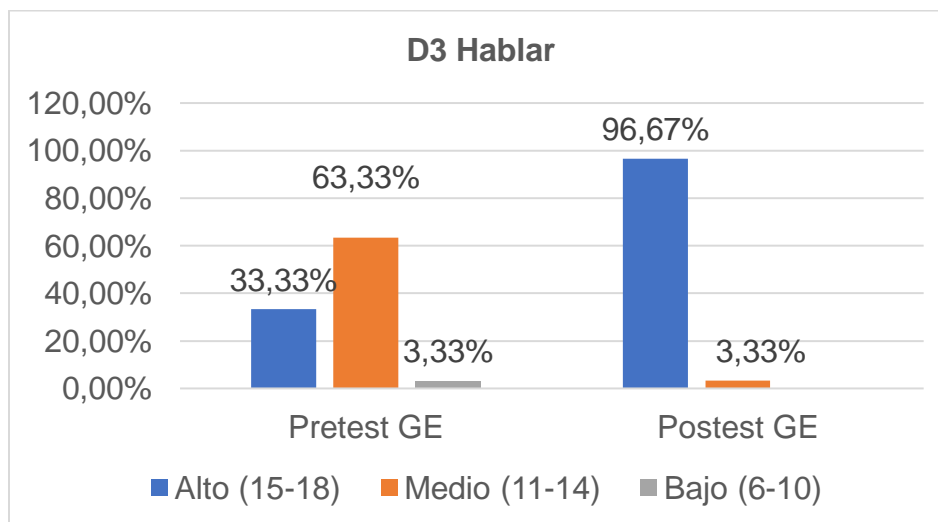
Análisis descriptivo de la dimensión hablar

Tabla 5 Nivel de la dimensión hablar

NIVEL DE HABLA	Pre test GE		Post test GE	
	F	%	F	%
ALTO	9	33,33	26	93,33
MEDIO	18	63,33	2	6,67
BAJO	1	3,33	0	0,00
TOTAL	28	99,99	28	100,00

Elaboración propia

Gráfico 5 Nivel de la dimensión de hablar



Elaboración propia

Análisis e interpretación

En el pretest, el 63,33% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio, mientras un 33,33% se ubicó en un nivel alto y apenas un 3,33% en un nivel bajo. De acuerdo con el gráfico observado, con la aplicación de la propuesta el 96,67% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto. Mediante las actividades relacionadas a la habilidad del habla a través de exelearning los estudiantes tuvieron un desarrollo más eficiente, logrando interactuar hábilmente en distintas situaciones comunicativas.

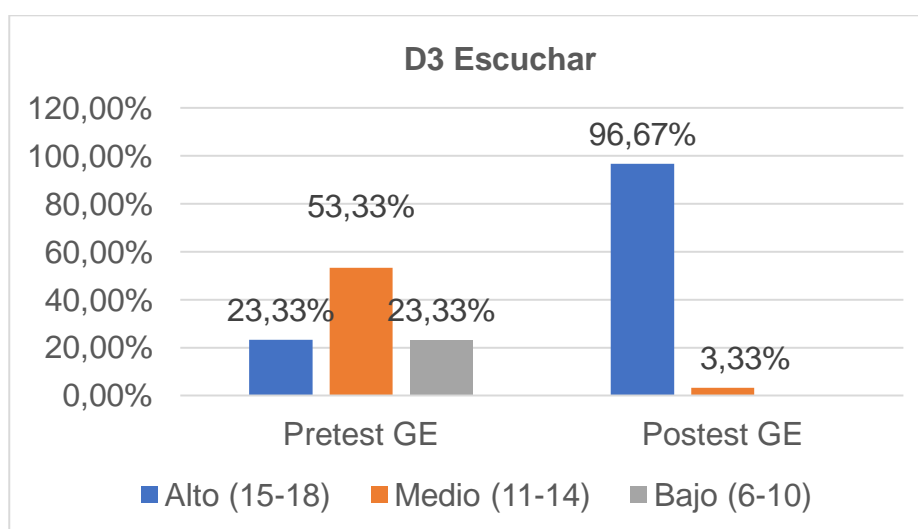
Análisis descriptivo de la dimensión escuchar

Tabla 6 Nivel de la dimensión escuchar

NIVEL DE ESCUCHA	Pre test GE		Post test GE	
	F	%	F	%
ALTO	6	23,33	27	96,67
MEDIO	16	53,33	1	3,33
BAJO	6	23,33	0	0,00
TOTAL	28	99,99	28	100,00

Elaboración propia

Gráfico 6 Nivel de la dimensión de escuchar



Elaboración propia

Análisis e interpretación

En el pretest, el 53,33% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio en la habilidad de escuchar, mientras un 23,33% se ubicó en un nivel alto y otro 23,33% en un nivel bajo. De acuerdo con el gráfico observado, con la aplicación de la propuesta el 96,67% de los estudiantes alcanzó un nivel alto. Mediante las actividades relacionadas a la habilidad de escuchar través de exelarning los estudiantes estuvieron más atentos a los diálogos, videos, audios y demás situaciones comunicativas.

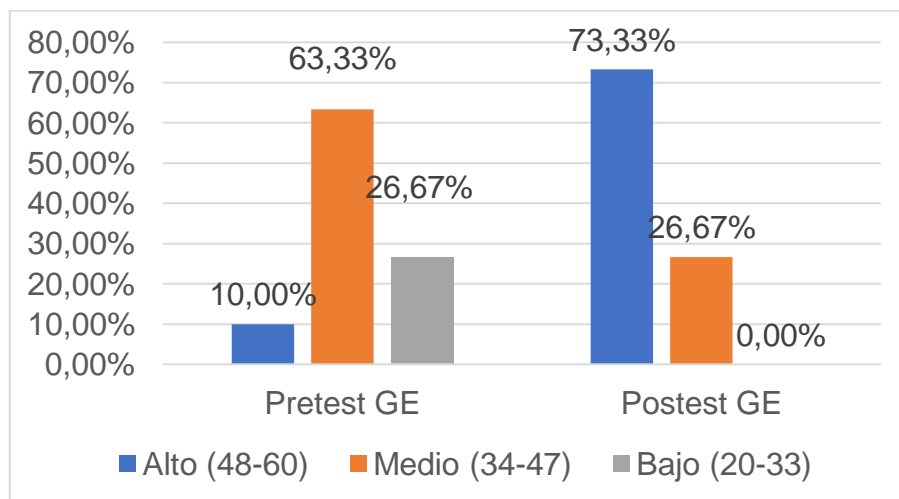
Análisis descriptivo de la variable competencias comunicacionales

Tabla 7 Nivel de la variable competencias comunicacionales

NIVEL DE COMPETENCIAS COMUNICACIONALES	Pre test GE		Post test GE	
	F	%	F	%
ALTO	3	10,00	21	73,33
MEDIO	18	63,33	7	26,67
BAJO	7	26,67	0	0,00
TOTAL	28	100,00	28	100,00

Elaboración propia

Gráfico 7 Nivel de las competencias comunicacionales



Elaboración propia

Análisis e interpretación

El gráfico observado expone los resultados obtenidos del pretest, en el que se observa que el 63,33% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio a nivel general en lo que concierne a las competencias comunicacionales, mientras un 26,67% se ubicó en un nivel bajo y apenas un 10% en un nivel alto. Mientras que, los resultados de los Post test presentados en el gráfico, evidencia un predominio del nivel alto en un 73,33%, seguido del nivel medio en un 26,67%.

CONCLUSIONES

Durante el proceso de investigación se detectaron aspectos que se consideran necesarios para desarrollar una de las habilidades comunicacionales relevantes para aprender un idioma extranjero, como es el inglés. Es imperativo incrementar el desarrollo de la comprensión oral de los estudiantes al momento de una participación activa en todas las actividades que fortalezcan a la mencionada habilidad; es imprescindible que los docentes se capaciten, se instruyan constantemente para mejorar el proceso de enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías en general y motivar a los estudiantes a mejorar constantemente en el proceso.

Mediante la aplicación de la encuesta, los datos obtenidos mostraron las dificultades que los estudiantes presentaron al momento de un análisis previo, es decir, se detectaron impedimentos para interpretar, comprender y deducir palabras de vocabulario en inglés en un contexto habitual. Además, tienen complicaciones para formular oraciones sencillas e identificar estructuras de manera oral. En conclusión, se determina que presentan limitaciones en el desarrollo de su comprensión oral en la lengua inglesa.

Se puede argumentar en las teorías del aprendizaje constructivista que la creación de contenidos digitales educativos de carácter multimedia, interactivo y colaborativo propician la motivación e interés de los estudiantes por el aprendizaje. La tecnología digital en la actualidad ha facilitado a los docentes la búsqueda, modificación y creación de los contenidos digitales educativos.

La investigación propicio la elaboración de un sistema de contenido digital educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comprensión oral del inglés que se caracterizó por su variedad de formatos, interactividad y colaboración por lo cual especialistas en el idioma y la tecnología digital educativa lo evaluaron como pertinente para apoyar a los docentes a alcanzar sus propósitos de mejorar la comprensión oral en el idioma inglés de los estudiantes de 6to de básica en el aula virtual de inglés.

Este proyecto consiste en crear eficazmente contenidos digitales pedagógicos, interactivos y lúdicos dentro de la asignatura, facilitando la retención del vocabulario a largo plazo, asociándolo a su entorno y aumentando positivamente su participación en clase.

RECOMENDACIONES

El campo educativo es un sistema muy amplio y cuando se trata de promover los conocimientos, los docentes deben utilizar estrategias metodológicas digitales que motiven a los estudiantes a participar activamente en clase con la finalidad de desarrollar todas las competencias de comunicación.

Aplicar los resultados presentados en esta investigación, pueden ser altamente efectivas tanto para docentes como para estudiantes, las mismas que están enfocadas en mejorar el desarrollo de habilidades como la comprensión auditiva, con el fin de motivar que el proceso de aprendizaje se realice de forma activa.

Utilizar la metodología de creación de contenidos digitales educativos, así como el empleo de Genially referente a la elaboración de los contenidos digitales educativos en las más diversas asignaturas

Ejecutar programas digitales educativos se debe partir de su carácter científico, su veracidad y correspondencia con el nivel educativo, de igual forma las descripciones y las visualizaciones muestran un trabajo integral. Otro factor en la construcción del contenido son los diseños de las presentaciones, las imágenes en movimiento, imágenes estáticas y dinámicas que forman parte de la presentación.

Procurar que los contenidos digitales educativos sean consumibles y llamativos en:

- La visualización, se utiliza una presentación que exprese recursos prácticos acompañados de un video de acuerdo al contenido digital.

- Usar de páginas alternas que promuevan el estímulo y recompensa, se motiva a los estudiantes al uso de aplicaciones con otros elementos y complementamos con otras imágenes o plataformas que consoliden el aprendizaje.
- Para concluir, las estrategias empleadas en la creación de los contenidos no están aisladas y responden a una dinámica que vincula tanto a los docentes y estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántara, M. (2019). *Manifestación de los Discursos del Lazo Social en la enseñanza musical*. Editorial Académica Española.
- Arrunátegui, M. (2018). *Los materiales auditivos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la I.E. Reino de España, Barranco, 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo, Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Betanco, M. (2019). *Aulas virtuales: su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de UNAN-Managua FAREM-Estelí*. *Revista Multi Ensayos*, 5(9). DOI: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v5i9.942>
- Bravo, L., Pincay, K., Villafuerte, K., y Llanqui, J. (2023). *Inserción de herramientas tecnológicas virtuales para la enseñanza de inglés en la Educación Superior Tecnológica*. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria* <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/602>
- Cavenago, V. (2022). *El uso de las TIC y las competencias comunicativas en los estudiantes de Lengua Inglesa del semestre 2021-II de una universidad privada de la ciudad de Lima*. [Tesis de Maestría, Universidad católica sedes Sapientiae, Perú]. <https://repositorio.ucss.edu.pe>
- Chávez, M., Saltos, M., y Saltos, C. (2017). *La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior*. *Dominio de las ciencias*, 1(3), pp. 759-771. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php>
- Carreras, G., Gamallo, F., Díaz, R., (2018). *El aprendizaje móvil como herramienta de trabajo en la enseñanza de inglés en la Universidad Médica*. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 17(6), pp. 995-1004. <https://www.redalyc.org>
- Cobo, J., y Torres, C. (2017). *Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación*. *Educere*, 21(68), pp. 31-40, 2017. <https://www.redalyc.org>
- Cummins, J. (2014). *Interdependencia lingüística y desarrollo educativo en los niños bilingües*. *Revista Infancia y Aprendizaje* 6(21). DOI:10.1080/02103702.1983.10821962

- García, F. (2020). Tecnologías para la educación: diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente. *Revista Pirámide* (pp. 35-54). <https://www.flacso.edu.uy/publicaciones/pdf>
- Gómez, L., (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 52, pp. 174-185. <https://www.redalyc.org/pdf>
- Guarín, M. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés -como lengua extranjera- en estudiantes de quinto de primaria. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 10(2), pp. 59-78. <https://www.redalyc.org>
- Guerrero, J. (2020). Niveles de comprensión lectora: definición y ejemplos de preguntas. <https://docentesaldia.com>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. DOI: <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), pp. 325 – 347. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Iza, C. (2020). Instrucción Basada en Contenidos: ventajas de un método de enseñanza. <https://www.usfq.edu.ec/pdf>
- León, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40), a201-a201. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/364>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 33(2), pp. 153-170. <https://www.redalyc.org/pdf>
- Patiño, A., y Reyes, M. (2020). La enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas del Ecuador en la era digital. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(3), 51-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398419>
- Peña, V. (2019). Estudio de caso: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, estudiantes de sexto nivel semestre. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/pdf>

- Pérez, I. (2018) Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica. <https://recursos.educoas.org>
- Ponce, D., y Ochoa, S. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA* 6(4). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>
- Pullas, P. (2019). [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona, España] <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/669519/pspt1de1.pdf?sequence=1>
- Rivas, M. (2021). Dinámica de la formación de la competencia digital pedagógica del maestro primario en ejercicio. [Tesis de Doctorado, Santiago de Cuba. Cuba]. <https://www.researchgate.net>
- Rodríguez, H. G. O., & Díaz, R. T. (2023). Uso de las TIC para el aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de secundaria. *Revista Cognosis*, 8(EE1), 127-142.
- Sosa Velasco, K. K. (2022). Influencia de tecnologías de información y comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje en docentes de una institución educativa, Guayaquil, 2021.
- Sánchez, G., Bernardino, E., y Rodríguez, G. (2023). El empleo de exelearning para desarrollar las competencias comunicacionales en séptimo año de educación básica. *Polo de Conocimiento* 8(12), pp. 519-547. <https://orcid.org/0009-0002-1501-2154>
- Salgado, N. (2017). Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés en la Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) con el uso de las TIC. <https://dehesa.unex.es>
- Torres, P., Cobo, J., (2017) Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, vol. 21, núm. 68, pp. 31-40. <https://www.redalyc.org/journal>
- Uña, F. (2023). Herramientas Digitales Educativas: Transformando la forma de aprender. <https://www.iseazy.com/es/blog/herramientas-digitales-educativas/>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1). <http://www.scielo.org.bo/scielo.php>
- Vargas, J., Chumpitaz, L., y Suárez, G. (2014). Relación entre las competencias digitales de docentes de educación básica y el uso educativo de las tecnologías en las aulas. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18(3), pp. 361-376