



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACION

PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE

**MAGISTER EN EDUCACION MENCION PEDAGOIGICA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

Implementación de aula virtual para motivar el aprendizaje de inglés para estudiantes de
1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza

Autoras:

Liliana Del Rocío Carrascal Talledo

Luceti Medina Quintero

Tutor:

PhD. Felipe Manuel León Cáceres

ECUADOR

2024

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mis 2 hijos y madre ellos son mi familia quien me supieron brindar apoyo y ayuda en momentos difíciles, y servir de ejemplo para mis hijos y vean que todo lo que uno se propone se puede alcanzar.

Liliana Carrascal Talledo.

Dedico este trabajo a mi familia que son: mi esposo, mis hijos e hijas los cuales me apoyaron incondicionalmente sin importar algún momento importante de su tiempo. Ya que vieron en mí que pese a mi edad quise escalar un peldaño más y eso los incentiva a seguir mi ejemplo.

Luceti Medina Quintero



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi madre que con su apoyo, esfuerzo y consejos han sido mi luz en momentos difíciles, también agradezco a la universidad UBE por la oportunidad que nos dio, de realizar un buen aprendizaje y cumplir nuestras metas profesionales.

Liliana Carrascal Talledo

Mi más grande agradecimiento es a DIOS porque sin salud y vida que nos da, no sería posible lograr nada, a la Universidad Bolivariana del Ecuador, por darme la apertura de ingresar y culminar esta etapa, a mi familia y compañeros por el apoyo incondicional,

Luceti Medina Quintero



La Universidad para todos



RESUMEN

El aprendizaje de idiomas, especialmente el inglés, es crucial en la educación actual. Sin embargo, la falta de motivación y de herramientas prácticas para el aprendizaje ha sido una preocupación constante en el proceso educativo. La motivación es fundamental para la práctica del inglés por parte de los estudiantes con el fin de alcanzar un nivel adecuado de rendimiento académico en las instituciones educativas. El grado de motivación se ve reflejado en el desempeño del área de inglés porque allí podemos observar el optimismo del aprendiz, por lo que la motivación contribuye productivamente al aprendizaje de la lengua extranjera. Por ello, el objetivo es evaluar el impacto de la implantación del aula virtual en la motivación y el rendimiento académico de los alumnos de 1º de Bachillerato en el aprendizaje de la lengua inglesa. La investigación es descriptiva y exploratoria. La metodología es cuantitativa, utilizando herramientas como las encuestas aplicadas a la población de estudio. La propuesta se basa en el Modelo ADDIE, el cual se basa en cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Adaptarse a las necesidades y objetivos de los alumnos y de la organización. Concluyen que la implementación de un aula virtual es una solución innovadora para estimular el interés de los estudiantes y mejorar sus habilidades lingüísticas. Las recomendaciones destacan la implementación de la propuesta para involucrar emocionalmente o conectar nuevos conocimientos con los estudiantes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de las nuevas tecnologías en la enseñanza. Sin ella, los estudiantes corren el riesgo de perder el interés, la desconexión y la motivación para intentarlo.

Palabras claves: Aula Virtual, motivación, aprendizaje, práctica del inglés



La Universidad para todos

ABSTRACT

Language learning, especially English, is crucial in today's education. However, the lack of motivation and actual tools for learning has been a constant concern in the educational process. Motivation is essential for students' practice of English in order to achieve an adequate level of academic performance in educational institutions. The degree of motivation is reflected in the performance of the English area because there, we can observe the optimism of the learner, so motivation contributes productively to learning the foreign language. Therefore, the objective is to evaluate the impact of implementing the virtual classroom on the motivation and academic performance of 1st-year Baccalaureate students in learning the English language. The research is descriptive and exploratory. The methodology is quantitative, using tools such as surveys applied to the study population. The proposal is based on the ADDIE Model, which has five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. To adapt to the needs and objectives of the students and the organization. They conclude that implementing a virtual classroom is an innovative solution to stimulate students' interest and improve their language skills. The recommendations highlight the proposal's implementation to emotionally engage or connect new knowledge to students to improve teaching and learning through modern technologies in teaching. Without it, students risk losing interest, disconnection, and motivation to try.

Keywords: Virtual Classroom, motivation, learning, English practice



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL

Introducción	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema.....	2
¿Cómo impactará la introducción de un aula virtual en el proceso de aprendizaje del inglés para estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza?	2
Precisión del Tema	3
Objeto de la Investigación	3
Objetivo general	4
Preguntas Científicas	4
Declaración de las categorías de la investigación	4
Objetivos específicos.....	5
Métodos a emplear.....	5
Métodos Teóricos	5
Métodos Empíricos.....	6
Tabulación	6
Declaración de la Población y Muestra	7
Declaración del Tipo de Investigación.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica de la investigación	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	11
CAPÍTULO 1.....	12
1.1 MARCO TEÓRICO	12
1.1.1 IMPORTANCIA DE MOTIVACIÓN EN APRENDIZAJE	12
1.1.2 Herramientas educativas en línea.....	22
1.1.3 Impacto De La Tecnología En La Enseñanza De Idiomas.....	27
1.1.4 Competencias Digitales	28
1.1.5 Enseñanza del idioma inglés jóvenes de bachillerato	29
1.1.6 Inglés como segundo idioma	30
1.1.7 Currículo Transversal	32



1.2 ANTECEDENTES	33
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	48
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables.....	48
2.3 Alcance de la investigación	50
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	51
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	51
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	53
2.7 Delimitación de la población y la muestra	53
2.7.1 Declaración de la Población y Muestra	53
2.8 Estrategia metodológica investigativa.....	54
2.9 Presentación de los resultados	57
2.9.1 Resultados de la Encuesta.....	57
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	69
3.1 Propuesta	69
3.2 Objetivo	70
3.3 Bases teóricas de la propuesta.....	71
3.3.1 El enfoque comunicativo	71
3.3.2 El enfoque constructivista.....	71
3.3.3 La tecnología en la educación.....	72
3.4 Factibilidad de la propuesta	73
3.4.1 Factibilidad operativa	73
3.4.2 Factibilidad técnica.....	73
3.4.3 Factibilidad económica.....	73
3.5 Modelo de gestión de la propuesta.....	74
3.5.1 El modelo ADDIE aplicar en la propuesta.....	74
3.6 Validación de la propuesta por parte de especialistas	75
3.7 Desarrollo de la Estructura	76
3.7.1. Estructura de los cursos	76



3.8 Premisas para la implementación.....	86
3.8.1 Valoración teórica.....	86
3.9 Presentación grafica de los resultados	88
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	101



La Universidad para todos



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Conceptualización de las variables	49
Tabla 2 Población y muestra.....	54
Tabla 3 Utilizas regularmente aulas virtuales para aprender inglés.....	57
tabla 4 Crees que la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés.....	58
tabla 5 Consideras que un aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés.....	59
tabla 6 Prefieres las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés.....	60
tabla 7 Piensas que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés.....	61
tabla 8 Crees que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial	62
tabla 9 Consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales.....	63
tabla 10 Te sientes más motivado/a para completar las tareas en inglés en una aula virtual en comparación con una aula presencial	64
tabla 11 Consideras que las aulas virtuales son iguales de efectivas que las clases presenciales en términos de aprendizaje del idioma inglés.....	65
tabla 12 La comodidad de poder acceder a un aula virtual desde cualquier lugar influye en tu preferencia por esta modalidad	66



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ejemplo de gamificación en la web	23
Figura 2 Utilizas regularmente aulas virtuales para aprender inglés	57
Figura 3 Crees que la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés.....	58
Figura 4 Consideras que un aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés.....	59
Figura 5 Prefieres las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés	60
Figura 6 piensas que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés.....	61
Figura 7 crees que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial	62
Figura 8 consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales.....	63
Figura 9 te sientes más motivado/a para completar las tareas en inglés en una aula virtual en comparación con una aula presencial	64
Figura 10 consideras que las aulas virtuales son iguales de efectivas que las clases presenciales en términos de aprendizaje del idioma inglés	65
Figura 11 La comodidad de poder acceder a un aula virtual desde cualquier lugar influye en tu preferencia por esta modalidad	66
Figura 12 las clases interactivas facilitaron la participación en el aula	88
Figura 13 Experimentaste problemas técnicos durante el uso del aula virtual para aprender inglés.....	89
Figura 14 La interfaz y la navegación fueron amigables y fáciles de usar para estudiar inglés	90



Figura 15 la variedad de recursos multimedia en el aula virtual contribuyó a la comprensión del idioma inglés.....	92
Figura 16 Te sientes satisfecho/a con la variedad de recursos multimedia que se pueden integrar al aprendizaje de inglés	93
Figura 17 Te sientes motivado para participar en las actividades de aprendizaje del inglés en la plataforma virtual.....	94
Figura 18 el formato de las evaluaciones, como cuestionarios y tareas, es claro y fácil de seguir.....	95
Figura 19 Las actividades para practicar el idioma en línea, mejoraron tus habilidades para comunicarte en inglés	96
Figura 20 Cómo calificarías tu experiencia general usando la plataforma virtual para aprender inglés.....	97



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Matriz de Observación	
Anexo 2 Instrumento de diagnostico	
Anexo 3 Instrumento de evaluación	
Anexo 4 Encuesta a especialista	
Anexo 5 Entrevista a los especialistas.....	
Anexo 6 Solicitud a la institución.....	
Anexo 7 Respuesta del oficio.....	
Anexo 8 Entrevista con la rectora de la Unidad Educativa Julio Estrada Icaza Sector Monte Sinaí	
Anexo 9 Evidencia de la implementación y utilización de classroom.....	
Anexo 10 Socialización del aula virtual (classroom).....	



La Universidad para todos



Introducción

Justificación del problema

El aprendizaje de idiomas, especialmente el inglés, es crucial en la educación actual. Sin embargo, la falta de motivación y herramientas efectivas para el aprendizaje ha sido una preocupación constante en el proceso educativo. La implementación de un aula virtual podría ser una solución innovadora para estimular el interés de los estudiantes y mejorar sus habilidades en el idioma.

El inglés es el idioma global y uno de los idiomas más dominantes del mundo, lo que está teniendo su impacto en todos los campos de trabajo. El inglés es también el idioma más popular en lo que respecta a los negocios, y muchas organizaciones internacionales líderes lo utilizan como idioma oficial. El inglés es el idioma de trabajo de muchas organizaciones internacionales como la OTAN y las Naciones Unidas y también es el idioma de la publicidad global (Shrishthy, 2023).

La falta de profesores de inglés especializados o de calidad, de recursos educativos, de disponibilidad de tecnología y de un número limitado de horas lectivas son factores que impiden el desarrollo de las habilidades lingüísticas y afectan la calidad de la enseñanza de idiomas. En consecuencia, los estudiantes carecen de motivación para estudiar inglés.

La motivación se constituye como el motor fundamental del aprendizaje, pues es la chispa que permite encender e incentivar el desarrollo del proceso, formando parte activa del accionar de los estudiantes. Pero, no solo se le atribuye únicamente a la característica personal de la persona, sino a la relación entre el estudiante y docente, aspecto que incide directamente en la motivación (Beltrán, 2017).

De acuerdo con Diario El Universo (2022) (como se citó en Arteaga-Flores et al., 2021) “En Ecuador solo a nivel de educación general básica de colegios y escuelas fiscales, existen 3 millones de estudiantes inscritos en 150 mil centros de enseñanza, de los cuales, 2 millones tienen posibilidad de conectividad; mientras que 1 millón no tiene acceso a la misma, además de no contar con dispositivos digitales adecuados para el proceso de enseñanza – aprendizaje” pag.11.

Cuando se inicia la educación virtual en el Ecuador la escasez de recursos tecnológicos o la no optimización de estos trajo consigo vacíos para los estudiantes debido a la insuficiente



La Universidad para todos

interacción con la tecnología lo que no facilitó la aceptación de la modalidad virtual por parte de los alumnos. Durante el confinamiento, la tecnología se convirtió en la primera herramienta para la impartición de clases, teniendo un alto uso.

En el país, la enseñanza del inglés se considera un elemento necesario dentro del currículo de las instituciones públicas y privadas. Sin embargo, la enseñanza de lenguas extranjeras es un reto constante, ya que suelen verse privados de un aprendizaje significativo, la mayoría de los estudiantes no alcanzan las competencias esenciales del idioma inglés debido a las diferentes problemáticas del sistema educativo. Siendo por ello por lo que se desarrolla esta investigación con el objeto de evaluar el impacto de la implementación de un aula virtual en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Planteamiento del problema

¿Cómo promover la motivación del aprendizaje del idioma inglés a partir de un aula virtual para estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa?

En la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza los estudiantes de 1ro de bachillerato muestran un bajo nivel de motivación para el aprendizaje del idioma inglés. A pesar de los esfuerzos pedagógicos tradicionales existe una carencia significativa de interés y compromiso por parte de los estudiantes en este ámbito. Ante a la situación se plantea la necesidad de explorar y evaluar la implementación de un aula virtual como herramienta para potenciar la motivación intrínseca de los estudiantes ante el aprendizaje del inglés.

El idioma inglés se considera como el idioma de mayor uso en el mundo. En Ecuador, en el año 2014, se creó una disposición en el acuerdo ministerial N°041- 14, la obligatoriedad del idioma inglés en el área básica y bachillerato (MINEC). Por esta razón, las instituciones educativas en Ecuador lo integran en su pensum académico.

Precisión del Tema

“Implementación de un aula virtual para mejorar el nivel de motivación de los estudiantes de 1ro de bachillerato de La Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza en el aprendizaje del idioma inglés”. Esta investigación se enmarca en la investigación científica aplicada, para



mejorar el nivel de motivación de los estudiantes de 1ro de bachillerato de La Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza en el aprendizaje del idioma inglés". Por medio de la aplicación de herramientas TIC. La línea de investigación se enmarca en "la innovación y mejora de la calidad educativa" y tiene como objetivo principal evaluar si la implementación de un aula virtual mejorar el nivel de motivación de los estudiantes de 1ro de bachillerato de La Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza en el aprendizaje del idioma inglés.

De manera que, el presente estudio revela la problemática en la enseñanza de inglés que se da en el sistema educativo, siendo importante conocer el impacto de la implementación de un aula virtual en el proceso de motivación de para el aprendizaje del inglés en 1ro de bachillerato en la Unidad Educativa Julio Estrada Icaza.

Objeto de la Investigación

Implementación de un aula virtual destinada a motivar el aprendizaje de inglés en estudiantes de 1ero de Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza.

Objetivo general

Evaluar el impacto de la implementación del aula virtual en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de 1ro de Bachillerato en el aprendizaje del idioma inglés.

Preguntas Científicas

A partir del objetivo de evaluar el impacto de la implementación del aula virtual en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de 1ro de Bachillerato en el aprendizaje del idioma inglés, se plantean las siguientes preguntas científicas que guiarán el proceso de investigación:

¿Cuáles son los enfoques teóricos que fundamentan el uso de aulas virtuales para el aprendizaje de idiomas?

¿Qué estrategias didácticas y recursos tecnológicos emplean los docentes para la enseñanza del inglés en esta institución?

¿Qué características y funcionalidades debe tener el aula virtual propuesta para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés?



¿Cuáles son los resultados obtenidos en cuanto al nivel de dominio del inglés, motivación y rendimiento académico de los estudiantes después de la implementación del aula virtual?

Declaración de las categorías de la investigación

Entre las categorías destacadas de la Investigación representan:

- TIC
- Metodología Didáctica
- Entornos virtuales de aprendizaje
- Motivación en el aula

Los cuales son el componente que le da realce académico a la investigación, desarrollados en el capítulo 1 donde se habla del marco teórico de la investigación.

Variable Dependiente e Independiente de Investigación:

Variable Independiente: Implementación del aula virtual como herramienta educativa.

Variable Dependiente: Motivación y rendimiento académico de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Objetivos específicos

- Analizar los enfoques teóricos que fundamentan el uso de aulas virtuales para el aprendizaje de idiomas.
- Conocer la percepción de los estudiantes sobre la metodología de enseñanza del inglés utilizada en el aula tradicional.
- Diseñar e implementar un aula virtual que permita motivar y mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 1ro de Bachillerato.
- Evaluar la percepción de los estudiantes y docentes sobre la implementación del aula virtual y su impacto en el aprendizaje del inglés.

Métodos a emplear

Métodos Teóricos



La Universidad para todos

En la propuesta de investigación alguna de los métodos teóricos que se podrían utilizar para recopilar, analizar información relevante para la investigación son: Método Deductivo – Inductivo. Debido a que el método inductivo parte de una premisa particular para llegar a una conclusión general. Por otro lado, el método deductivo partirá desde una lógica opuesta. De esta manera, lo deductivo irá desde una ley general hacia su aplicabilidad a una situación particular (Dávila Newman, 2006).

Análisis documental: La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios; es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. Es decir, revisión bibliográfica sobre teorías de motivación en el aprendizaje, modelos de implementación de aulas virtuales en la educación.

Métodos Empíricos

Los métodos empíricos se basan en la experiencia en el contacto con la realidad; es decir, se fundamentan en la experimentación y la lógica que, junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, son los más utilizados en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias naturales (Arguelles y Hernnandez, 2021) los que se podrían utilizar son:

Encuestas: las encuestas se realizan para acopiar las opiniones y actitudes de un grupo de personas sobre temas específicos, como política, sociedad, medio ambiente, salud, entre otros. Pueden ayudar a los investigadores o encuestadores a medir la opinión general de la población y realizar análisis cuantitativos.

Los métodos matemáticos o estadísticos utilizados en esta investigación incluyen el análisis de datos cuantitativos recopilados a través de encuestas o pruebas para evaluar el aprendizaje de los estudiantes antes y después de la implementación del aula virtual. Se utilizarán estadísticas descriptivas para recopilar datos para determinar si existen diferencias significativas en el aprendizaje de los estudiantes después de la intervención.

Tabulación

Se pueden utilizar diferentes herramientas o procedimientos estadísticos para tabular los



resultados de una investigación, dependiendo del tipo de información obtenida y del análisis a realizar. Algunas formas comunes de resumir los resultados incluyen:

Tabla de frecuencia: se utiliza para mostrar datos discretos y categóricos que muestran cuántas veces ocurre cada valor en una variable.

Gráficos: Le permite visualizar datos para que sean más fáciles de interpretar. Hay diferentes tipos de gráficos disponibles según el tipo de material y la información que desee resaltar.

Interpretación

Interpretación de los resultados esperados de los resultados de la encuesta. En general, los resultados se pueden analizar de forma diferente dependiendo de los objetivos específicos y las cuestiones científicas.

Declaración de la Población y Muestra

La población en este caso serán los 50 estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa. La muestra comprende a 24 estudiantes los cuales se escogieron deliberadamente, el tipo de muestreo es no probabilístico intencional.

Declaración del Tipo de Investigación

El tipo de investigación es de enfoque mixto, ya que combina métodos de investigación cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral del impacto del aula virtual. La investigación mixta es una metodología que integra tanto la investigación cuantitativa como la cualitativa en un mismo proyecto. Este enfoque se utiliza cuando se requiere una comprensión más completa del problema de investigación, algo que no podría lograrse mediante la aplicación de cada método por separado.

Los datos cuantitativos incluyen información numérica, como escalas de puntuación en encuestas. El análisis estadístico de estos datos permite responder a las preguntas de investigación. Por otro lado, los datos cualitativos se refieren a la información recopilada a través de la revisión de la bibliografía, la cual se utiliza para dar un mayor sustento académico a la investigación.



Principales Aportes

Ofrecerá una comprensión profunda del impacto de la implementación del aula virtual en el aprendizaje del inglés, proporcionando recomendaciones prácticas para mejorar el proceso educativo. Basados en las teorías de:

(Zhang, 2020) en su estudio destaca que El uso de la tecnología, como la Realidad Virtual (VR), ha comenzado a tener lugar en las aulas K-16. Las investigaciones indican las ventajas potenciales de incorporar la realidad virtual en el plan de estudios en términos de una mayor motivación, una mayor autoexpresión, un mejor rendimiento en el conocimiento del contenido y un mejor conocimiento lingüístico y habilidades de pensamiento de orden superior. Como respuesta al llamado de que se necesita más esfuerzo para examinar cómo los maestros usan la tecnología al trabajar con los estudiantes este trabajo preliminar intenta arrojar algo de luz para los formadores de maestros al proporcionar ejemplos curriculares en los que los candidatos a maestros diseñan en colaboración materiales didácticos utilizando VR con EL K-12.

Basado en la multimodalidad, la adquisición de un segundo idioma, la teoría sociocultural y el aprendizaje cooperativo, el documento explica la relación entre las teorías y las prácticas, proporciona una revisión de la literatura sobre el uso de la realidad virtual en la educación y comparte ejemplos curriculares. El documento analiza cómo se puede implementar la realidad virtual en las aulas de ESL K-12 y recuerda a los educadores de maestros que deben tener en cuenta una variedad de factores.

(Basantes et al., 2022) en su investigación sobre los beneficios de la aplicación de las plataformas virtuales para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, desarrollada con la metodología cualitativa y cuantitativa, apoyada en métodos exploratorios, descriptivos, explicativos, históricos y analíticos. Destaca que las plataformas virtuales son una herramienta fundamental en la enseñanza de un segundo idioma, debido a la riqueza de los recursos que estos poseen para una interacción comunicativa entre docentes y estudiantes.

El enfoque principal fue el de promover un ambiente de enseñanza y aprendizaje que favorezca el desarrollo del talento, la creatividad y la inteligencia, de acuerdo con las diferencias individuales y las necesidades educativas de cada estudiante y que logre un aprendizaje



significativo con el fin de que se utiliza el idioma inglés de forma más eficiente y se promueva la comunicación más fluida.

(Khairunnisa y Siti, 2023) La tesis titulada Enseñanza de la lengua inglesa a través del aula virtual: experiencias y prácticas desde el nivel secundario se llevó a cabo para conocer la situación existente del aula virtual aplicada en la enseñanza de la lengua inglesa y las experiencias y prácticas tanto de profesores como de estudiantes sobre la enseñanza de la lengua inglesa a través de clases virtuales en el nivel secundario. Para cumplir con los objetivos del estudio, el autor utilizó un diseño de investigación cuantitativo. Se utilizó una estrategia de muestreo intencional no aleatorio para seleccionar a los participantes necesarios. Para la recolección de datos seleccionaron 20 estudiantes y 20 profesores de secundaria. A los encuestados se les proporcionó 20 cuestionarios cerrados por separado para profesores y estudiantes. Para cumplir con los objetivos del estudio, los datos recolectados fueron analizados de manera descriptiva y temática.

El principal hallazgo encontrado de este estudio fue que la mayoría de los participantes participaron en sesiones de enseñanza y aprendizaje en línea a través de la aplicación zoom y tenían las habilidades y conocimientos tecnológicos adecuados para ser parte del aula virtual. Además, también se descubrió que la mayoría de los profesores utilizaban clases en línea en vivo para impartir clases en línea. El uso de materiales didácticos y la sesión de evaluación se organizaron de la misma manera que lo hacen en las clases presenciales tradicionales. En resumen, revisando los datos, se encontró que las clases virtuales podrían ser una buena forma de enseñar en lugar de las clases presenciales.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica de la investigación

Mejora del Proceso Educativo: La investigación es crucial para evaluar la efectividad de la implementación de un aula virtual en la enseñanza del inglés. Los resultados pueden proporcionar información valiosa para mejorar el proceso educativo, identificando áreas de éxito y áreas que requieren ajustes.

Desarrollo de Herramientas Educativas Innovadoras: Al analizar la aceptación y participación de los estudiantes en el aula virtual, la investigación contribuirá al



La Universidad para todos

desarrollo de estrategias innovadoras y herramientas educativas adaptadas a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales.

Motivación Estudiantil: Comprender los factores que influyen en la motivación de los estudiantes puede tener un impacto significativo en la calidad del aprendizaje. La investigación puede proporcionar conocimientos sobre cómo diseñar entornos virtuales que fomenten la participación activa y sostenida de los estudiantes.

Necesidad Social:

Globalización y Competencia Laboral: El dominio del inglés es esencial en un mundo cada vez más globalizado. Brindar a los estudiantes herramientas efectivas para aprender el idioma no solo contribuye a su desarrollo académico, sino que también mejora su competitividad laboral en un contexto internacional.

Acceso a la Educación: El aula virtual puede facilitar el acceso a la educación, especialmente en entornos donde la disponibilidad de recursos educativos es limitada. La investigación puede proporcionar información valiosa sobre cómo maximizar los beneficios de las tecnologías educativas en contextos específicos.

Novedad Científica:

Aplicación Innovadora de Tecnología: La implementación de un aula virtual para estudiantes de 1ro de Bachillerato es una aplicación innovadora de la tecnología educativa. La investigación puede contribuir a la literatura científica al explorar cómo esta aplicación específica impacta en la motivación y el rendimiento académico.

Adaptación a la Era Digital: La investigación se enfoca en adaptar la educación a la era digital, explorando cómo las plataformas virtuales pueden ser herramientas efectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual representa una contribución novedosa a la investigación educativa.

Actualidad Científica:

Tendencias Educativas Actuales: Dada la creciente dependencia de la tecnología en la educación, la investigación aborda una necesidad actual de comprender cómo estas tendencias



impactan en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Relevancia en el Contexto Específico: La investigación es relevante en el contexto actual de la educación en Ecuador, donde se busca mejorar la calidad del aprendizaje del inglés. Los resultados pueden ser aplicables y valiosos para otros contextos educativos que busquen integrar aulas virtuales de manera efectiva.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

El contenido de los capítulos se presenta en el capítulo I el marco teórico donde se integran los principales conceptos e investigaciones referentes al tema. En el capítulo II, se presentan la metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico, concluyendo el Capítulo III con la propuesta de investigación para lograr mejorar el objeto de investigación.

En las conclusiones y recomendaciones se presentan los resultados de los objetivos planteados realizados por medio de los instrumentos elegidos, y las recomendaciones que se ha llegado luego del estudio.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1 Investigaciones y estudios previos

Diversos estudios han abordado la implementación de aulas virtuales para mejorar el aprendizaje de idiomas, particularmente el inglés, en el nivel de educación secundaria. Estos trabajos previos brindan una valiosa perspectiva teórica y empírica para abordar la problemática planteada. Según Soler et al. (2019), el uso de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza del inglés ha demostrado una mejora significativa en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. Los autores resaltan la flexibilidad y la interactividad de estas plataformas como elementos clave para fomentar la participación activa de los alumnos.

Por su parte, Herrera Mosquera y Jaramillo Naranjo (2020) investigaron el impacto de la implementación de un aula virtual en el aprendizaje del inglés en estudiantes ecuatorianos de secundaria. Los resultados de su estudio indican que el uso de herramientas tecnológicas, como foros de discusión y actividades multimedia, contribuyó a mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y su percepción positiva hacia el aprendizaje del idioma.

Adicionalmente, Aguirre Fernández y Vásquez Cárdenas (2021) enfatizan la importancia de la gamificación en el diseño de aulas virtuales para el aprendizaje del inglés. Según sus hallazgos, la incorporación de elementos lúdicos y desafiantes en las actividades virtuales fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes y mejora su desempeño en el dominio del idioma. En el contexto ecuatoriano, Rodríguez Naranjo y Estrella Duarte (2022) han estudiado la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en escuelas públicas, destacando los beneficios de estas herramientas para facilitar el acceso a recursos educativos y promover la interacción entre docentes y estudiantes.

En resumen la evidencia empírica revisada respalda la relevancia de la implementación de aulas virtuales como una estrategia efectiva para motivar y mejorar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria. Estos antecedentes constituyen un valioso punto de partida para



abordar la problemática planteada en la presente investigación.

La motivación, según Benavides (2022) conocer la motivación de los estudiantes en la educación es importante. Un alumno aprende mejor cuando reconoce la necesidad y desarrolla el deseo de aprender. Esto es a través de la motivación. La motivación estimula a los alumnos a pensar, concentrarse y aprender de manera efectiva, aumenta el rendimiento del aprendizaje. El aprendizaje es un proceso activo que requiere un rol participativo. Infiuye en el ritmo de aprendizaje, la retención de información y el deseo de aprender.

La motivación aumenta la velocidad de trabajo que un alumno está realizando para lograr un objetivo (Akpabio y Bubaraye, 2017). En educación, la motivación es un factor de puntos altos o bajos de la meta. Cuando no está bien motivado, un alumno aprende muy poco con dificultad, ya que no ve necesidad de aprender. Por lo tanto, la motivación proporciona el esfuerzo y la energía que un alumno necesita para lograr la tarea. Lleva al alumno al estado de ánimo adecuado para el aprendizaje. Concentra la atención y la energía de una persona en la actividad o conocimiento a aprender. La motivación determina si un estudiante perseguirá una tarea (incluso una difícil) con entusiasmo o con una actitud mediocre (Fernández, 2023).

Inspirar a los alumnos a aprender es una de las principales preocupaciones en cualquier situación de formación. La motivación es una de las principales tareas de la enseñanza. El instructor debe asegurarse de que se incorpore en cada presentación de la lección. La motivación debe iniciarse durante la introducción de la lección para asegurar el interés de los alumnos y dirigir la atención a lo que se va a aprender. No debe detenerse en la etapa de introducción, sino que debe continuar a lo largo de toda la presentación de la lección (Navas, 2023).

Por lo expuesto, se define que la motivación es de las actividades de aprendizaje que ayuda al alumno a concentrarse en lo que está haciendo y, por lo tanto, a obtener satisfacción. Se necesita una motivación continua para ayudar a los alumnos a concentrarse en las lecciones que deben aprender. Si un individuo está motivado, exudará alguna forma de satisfacción y autodesarrollo del alumno.



1.1.1 Estrategias para motivar a los alumnos

El proceso final de motivación es completar una acción que puede proporcionar satisfacción, las siguientes son técnicas que el profesor puede emplear para motivar a los alumnos:

Los alumnos deben estar familiarizados con las metas y objetivos de la asignatura y el tema. Los maestros deben establecer metas de desempeño realistas y ayudar a los estudiantes a alcanzarlas alentándolos a establecer sus propias metas razonables. El profesor debe asegurarse de que los alumnos entiendan lo que se les está enseñando, y lo que tienen que saber y hacer, como resultado del aprendizaje. Algunas técnicas para asegurar este éxito incluyen: establecer el objetivo de la lección; proporcionar explicaciones sencillas y claras; pida a los alumnos que expresen sus comentarios, preguntas e ideas; interrogar a los estudiantes; proporcionar actividades prácticas con la mayor frecuencia posible; y las tareas de evaluación deben ser flexibles. Si los estudiantes no son conscientes de los propósitos de la lección, es posible que los estudiantes no tengan interés en aprender.

No asumir que los alumnos reconocen la importancia de las lecciones. Mostrar el beneficio de la lección para las necesidades de los alumnos. Deja que los alumnos estudien o hagan lo que puedan poner en práctica. El trabajo y el conocimiento deben ser funcionales y provechosos para los alumnos. Los docentes deben enfatizar los vínculos entre la vida real y las asignaturas escolares, diseñar tareas y experimentos que utilicen materiales y situaciones cotidianas, y utilizar anécdotas personales. Las tareas que son significativas para la vida real de los estudiantes los motivan.

El entusiasmo del profesor motiva a los alumnos. Agregar algunos datos y cifras para darle vida a su lección y, antes de que comience su lección, hacer preguntas relativas para llamar la atención de los alumnos.

Animar a los alumnos en las primeras etapas de la lección a trabajar en proyectos que puedan completar con éxito. Permitir que los estudiantes elijan los temas de los trabajos y proyectos que les interesen. El éxito motiva a los alumnos, fomenta el esfuerzo adicional. Matt y Dale; Linda; y Ken agregó que el maestro debe evaluar a los estudiantes de varias maneras (exámenes, trabajos, proyectos



y presentaciones) para darles a los estudiantes más control sobre cómo le muestran su comprensión.

Por ello, se define que la aplicación de estrategias efectivas para motivar a los alumnos crea un ambiente de aprendizaje estimulante y significativo, debido a que la motivación de los alumnos es un factor crucial para el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando los estudiantes están motivados, su compromiso y participación aumentan, lo que impacta positivamente en su rendimiento académico.

Sé libre con los elogios y constructivo en las críticas

El maestro debe tratar de comprender la naturaleza de los estudiantes y luego apreciarlos y criticarlos de manera motivadora e inspirador. Dar reconocimiento y crédito cuando corresponda. Aprecia de todo corazón dónde un alumno hace un buen trabajo. Los individuos anhelan la aprobación social; Dar crédito a quien se debe. Elogie generosamente a los alumnos con respuestas correctas y buenas. Las declaraciones verbales positivas de aliento y elogio pueden influir fuertemente en la motivación de los estudiantes.

Dé un ejemplo ejemplar. Los alumnos emulan a los instructores. Él/ella es el modelo. Sea puntual, ya que esto hará que los alumnos quieran estar en clase temprano y sientan que son valorados. Entregue sus presentaciones con energía y entusiasmo. Establezca y mantenga una rutina y sea regular en la forma en que está tratando con los alumnos, por ejemplo, comience la clase a tiempo, mantenga a los alumnos bien ocupados haciendo su trabajo. Los estudiantes son compañeros de aprendizaje y no inferiores. Estar motivado para enseñar y los alumnos estarán motivados para aprender. Es importante tener en cuenta que un estilo de enseñanza insatisfactorio, instalaciones de formación deficientes, formación y administración ineficientes y malas relaciones interpersonales desmotivan a los alumnos.

Proporcionar a los alumnos la oportunidad de hacer lo que se espera de ellos por sí mismos. Esto infunde confianza y aumenta la motivación. Cuando a los estudiantes se les ofrecen oportunidades, se vuelven más responsables, pueden aprender más sobre las consecuencias de sus decisiones. Los estudiantes deben tener opciones en materias, metodologías y procesos de aprendizaje



La Universidad para todos

en su elección de interés. Los seres humanos son curiosos y autodirigidos por naturaleza, es decir, quieren aprender, tomar decisiones y lograr metas. Como resultado, los estudiantes estarán más motivados cuando se les den opciones. Hacer algo que uno elige en lugar de lo que se le ha dicho que haga, puede ser muy motivador. Como tal, las diversas opciones de elección deben basarse en las necesidades, intereses, metas, habilidades y antecedentes culturales de los estudiantes. Las opciones no deben ser demasiado numerosas o complejas, así como congruentes con los valores de los estudiantes. Los estudiantes deben tener confianza para encontrar técnicas alternativas para la solución de problemas, y luego serán capaces de argumentar cualquier problema con sus méritos y deméritos.

Como maestro, usted será capaz de adaptar mejor su instrucción a las preocupaciones y antecedentes de los estudiantes, y su interés personal en ellos inspirará su lealtad personal hacia usted. Brindar a los alumnos la oportunidad de hacer lo que se espera de ellos por sí mismos. Mostrar un gran interés en el aprendizaje de los estudiantes y fe en sus habilidades. Esto infunde confianza y aumenta su nivel de motivación. Cuando los estudiantes creen que tienen cierto grado de control sobre su aprendizaje, la motivación general aumenta. Profesores que son más eficaces para diagnosticar y mejorar la motivación de los estudiantes tienden a centrarse en las relaciones interpersonales con los estudiantes, vinculan la educación con las cosas que los estudiantes valoran y fomentan la autonomía más que el control en sus aulas. Ofrezca a los alumnos un trabajo que sea desafiante y, sin embargo, que puedan realizar con éxito. El trabajo no debe ser demasiado fácil como para que pierdan el interés ni debe ser demasiado difícil para desanimarlos.

Las relaciones están en el corazón de la enseñanza, ya que es una actividad basada en la comunicación. Dar a cada alumno el debido respeto que le corresponde. Reconozca las habilidades individuales y promuévalas. Atender a las necesidades individuales. Interésate por los alumnos como individuos. Escucha sus problemas y demuéstales que son personas dignas de respeto y consideración. Algunos de los elementos necesarios para construir y mantener una relación constructiva incluyen la confianza, estar de su lado, tratar a todos con respeto todo el tiempo, estar a cargo y llevarlos al logro, trabajar juntos y demostrar que puedes escuchar y aceptar lo que dice el estudiante. la empatía puede ayudar a construir una relación de confianza. La lección debe respetar a los alumnos utilizando las



inteligencias múltiples de los alumnos y los estilos de aprendizaje, por ejemplo, los alumnos visuales, auditivos o táctiles/cinestésicos.

Llegar a los estudiantes ayudará a encontrar una conexión entre la forma en que los estudiantes aprenden y la forma en que los instructores enseñan. Conozca a sus estudiantes y aproveche sus fortalezas. Proporcionar un apoyo correcto y bueno cuando sea necesario, especialmente en el momento de dificultades, es decir, enfermedad, falta de cuotas, hambre y lentitud en el aprendizaje. Informa a los alumnos del resultado de ese trabajo y orienta sobre qué hacer.

La variedad es muy relevante para la motivación de los estudiantes. Se pueden agregar diferentes formas de variedad al contenido a través de dramatizaciones, creación de modelos y actividades fuera del aula. El uso de ayudas audiovisuales ayuda directamente a los profesores a motivar a los estudiantes. Revive y mantiene el interés mediante el uso de una selección de diferentes métodos y ayudas.

Explicar conceptos de forma práctica, experimental y dar ejemplos de la vida cotidiana de los alumnos. El profesor debe crear un sentido de trabajo en equipo y de estudio en grupo entre los alumnos. El uso de una variedad de actividades de enseñanza activas para los estudiantes involucra directamente a los estudiantes en el material y les brinda oportunidades para alcanzar un nivel de dominio.

Las recompensas juegan un papel importante en la motivación de los estudiantes. Los privilegios especiales hacen que los estudiantes sean más activos en el proceso de conocimiento. Los premios y recompensas deben ser acordes a la personalidad de los estudiantes. Hacer que el aprendizaje en sí mismo termine siendo recompensado; Debe ser un proceso útil para los estudiantes. Sin embargo, no es obligatorio dar a los alumnos recompensas grandes y costosas, se deben dar pequeñas recompensas como dulces, bolígrafos y lápices para animarlos. Los elogios también son una buena recompensa. Tanto las recompensas como los castigos afectan a los estudiantes de manera positiva o negativa, porque estas estrategias provienen de factores externos.

Las recompensas únicas del entorno educativo podrían incluir la valoración de las ideas, la



La Universidad para todos

atención y el apoyo del educador o de la organización educativa, el respeto por las ideas iniciales, la celebración y los premios por los logros, la aplicación de sugerencias y el estímulo. Sin embargo, la recompensa no debe usarse repetidamente.

El maestro debe adoptar aquellas actividades que eleven el estatus de los estudiantes entre los miembros de la clase. El ego depende de las actitudes relacionadas con el yo. Todos los estudiantes querrían mantener su estatus y respeto por sí mismos. El profesor debe tomar conciencia del ego de los alumnos y motivarlos con un comportamiento positivo.

Las técnicas motivacionales deben animar a los estudiantes a asumir riesgos intelectuales. Debe dar a los estudiantes oportunidades para descubrir la relación entre el logro y el esfuerzo, el incentivo y el éxito y tratar de desarrollar un mejor autoconcepto en los alumnos. Un estudiante debe ser desafiado, y para ello, el profesor debe asignarle algunas tareas de acuerdo con sus habilidades. Algunos estudiantes son muy brillantes; Por lo tanto, darles tareas fáciles los desmotivará.

El entorno de aprendizaje debe tener en cuenta las motivaciones intrínsecas y extrínsecas de los estudiantes y las opiniones de los estudiantes y profesores en la organización del entorno. Este compromiso hace que los estudiantes sientan que sus profesores tienen un interés especial en ellos. Los profesores deben crear un entorno de aprendizaje propicio en el que los alumnos estén relajados y participen en su aprendizaje. Muchos estudiantes fracasan porque no saben cómo lidiar con los problemas que surgen en una lección. El profesor debe crear una atmósfera en la que los alumnos sean libres de expresarse sin miedo. Es necesario animar a los estudiantes a que se comprometan y participen en la lección.

La competición es una técnica que potencia o reduce la motivación en los alumnos dependiendo de cómo se utilice. El resultado puede ser en forma de menos ganadores y más perdedores. Los estudiantes que no están motivados la mayor parte del tiempo se ausentan de la escuela. Por lo tanto, el maestro debe ayudar a los estudiantes a luchar a través de sus propias deficiencias en lugar de competir con otros estudiantes. Animar a los estudiantes a mejorar la calidad de sus resultados de



aprendizaje en un aula saludable y competitiva.

Las pruebas deben ser un medio para mostrar lo que los estudiantes han dominado, no lo que no han dominado. Las pruebas deben tener relevancia temática, es decir, deben tener como objetivo comprobar lo que los estudiantes han aprendido y si pueden aplicarlo a tareas de la vida real. Además, las pruebas que son más exigentes o desafiantes que cualquier cosa practicada en clase tendrán efectos negativos en la motivación de los estudiantes. En general, las instrucciones para la realización de exámenes, la terminología, el diseño y la elección de los ítems no deben ser ambiguos, confusos, ilógicos, poco claros, imprecisos o mal diseñados. Evite calificar en la curva y brinde a todos la oportunidad de lograr el estándar y las calificaciones más altas.

Por último, motivar a los alumnos es fundamental para un aprendizaje efectivo y crucial en el proceso educativo, adaptar estas estrategias según las necesidades y características de a los alumnos garantiza una educación de calidad. La motivación no solo influye en el rendimiento académico, sino también en el desarrollo integral del estudiante.

1.1.2 Factores Motivacionales y Componentes De Aprendizaje

Los factores motivacionales y componentes de aprendizaje, conduce a mejorar el proceso de aprendizaje en el estudiante por ello se destaca:

Motivación intrínseca y extrínseca y componentes de aprendizaje

Una mayor motivación intrínseca conduce a mayores niveles de satisfacción e implicación en las actividades diarias. A los estudiantes les gusta participar en clase a medida que crece su motivación intrínseca. Se involucran y satisfacen más con su profesor, así como con la forma en que se enseñan y llevan a cabo las lecciones. Contribuyen activamente a la conversación mientras aumentan la competencia, la independencia y el propósito.

Además, el aprendizaje sincrónico es un componente de estar a conveniencia de los estudiantes. La motivación intrínseca es la fuerza que amplifica la respuesta de los estudiantes a las tareas que se



les asigna (Benavides, 2022).

Por lo expuesto, se destaca que es más probable que los estudiantes motivados intrínseca y extrínsecamente estén satisfechos con el proceso educativo y lo encuentren útil a medida que perfeccionan habilidades específicas, como hablar y escribir. Debido a que están genuinamente motivados, los estudiantes están mejor equipados para impartir y recibir conocimientos, lo que afecta la calidad, utilidad y eficacia del curso.

Relevancia personal y componente de aprendizaje

Es importante mejorar el aprendizaje de los estudiantes y aumentar su satisfacción con el aprendizaje a través de la relevancia personal, el apoyo del instructor, el aprendizaje activo y el aprendizaje auténtico. La satisfacción de los estudiantes se predice con mayor fuerza por la relevancia personal. En general, los estudiantes en línea son más felices cuando pueden relacionar el material del curso con sus propias experiencias personales. Este hallazgo indica que los entornos de aprendizaje en línea centrados en el alumno deben incorporar el conocimiento y las habilidades de los estudiantes fuera del aula.

Los estudiantes necesitan sentir una conexión personal con el tema, ya sea involucrándolos emocionalmente o conectando el nuevo conocimiento y lo que ya han aprendido. La relevancia es un factor crucial para motivar intrínsecamente el aprendizaje de los estudiantes. Sin ella, los estudiantes corren el riesgo de perder el interés, la desconexión y la motivación para intentarlo. A los estudiantes se les da una oportunidad vital para conectar el material del curso con sus experiencias personales y el mundo fuera de la escuela al establecer la relevancia personal y del mundo real, lo que les ayuda a internalizar la información de acuerdo con sus suposiciones e ideas preexistentes (Navas, 2023).

A esto destacamos que es la relevancia personal crucial para crear una atmósfera de aprendizaje en la que los estudiantes puedan construir los marcos hedónicos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.



Componente de Autoeficacia y Aprendizaje

Una fuerte autoeficacia permite a los estudiantes imaginar escenarios de éxito que ofrecen recursos alentadores y retroalimentación sobre el desempeño. Por lo tanto, en comparación con los estudiantes con baja autoeficacia, estos estudiantes afirman con frecuencia sentirse más satisfechos con el proceso de enseñanza. A medida que aumenta el nivel motivacional en autoeficacia, también aumenta la satisfacción hacia la metodología de enseñanza. Los alumnos deben creer en el proceso de aprendizaje a medida que se vuelven más independientes en el aprendizaje. Sin embargo, esta creencia afecta la forma en que ven el proceso de enseñanza, ya que incluye las estrategias y métodos a utilizar (Pacheco et al., 2022).

En síntesis, la motivación es un factor fundamental en el proceso de aprendizaje. Su influencia está directamente relacionada con la disposición del alumno y su interés en aprender. Sin la motivación adecuada, la actividad del docente puede resultar insuficiente. Es el motor esencial para el aprendizaje

1.1.3 Algunas formas de la aplicación de la tecnología en el sistema educativo.

Herramientas educativas en línea. Gamificación

Gamificación

Aunque la gamificación no es un aspecto fundamental del aprendizaje adaptativo, la gamificación puede organizar y aumentar con éxito el compromiso con el aprendizaje. La gamificación juega un papel vital y positivo en una situación tan compleja. Los profesores pueden aplicar elementos de juego a situaciones no lúdicas para involucrar a los alumnos en la resolución de problemas y mejorar su motivación y rendimiento académico. Los estudiantes que participan en juegos adquieren más capacidad intelectual que los que no lo hacen. Según las investigaciones, esto aumenta su motivación y rendimiento académico (Aguilera, 2020).

La gamificación se ha investigado como un medio para aumentar la motivación y el compromiso en entornos educativos y laborales. En este sentido, ha habido ejemplos anteriores de



enfoques de gamificación que se utilizan tanto en situaciones de aprendizaje oficiales como informales (Lee y Hammer, 2011).

Figura 1: Ejemplo de gamificación en la web



Por ejemplo, la Figura 1 ha ilustrado la gamificación en herramientas de aprendizaje como Moodle. Paudel, S. (2023) describió que la planificación de la gamificación en Moodle, estos cinco elementos de la mecánica de juego han identificado que se utilizan ampliamente en el contexto de aprendizaje.

A ello destacamos que la gamificación no solo hace que las clases sean más divertidas, sino que también potencia el aprendizaje y la participación de los alumnos.

Cinco elementos de la mecánica del juego: Puntos de experiencia (XP)

Los estudiantes pueden ganar puntos XP de dos maneras: cuando terminan el cuestionario y cuando realizan una acción específica en un curso de aprendizaje electrónico, como registrarse, publicar en foros o acceder a materiales de lectura. La cantidad de XP otorgada varía según la cantidad de esfuerzo que se requiera para completar la tarea.

Niveles

May emplea una técnica exponencial para calcular dinámicamente el nivel en función de la XP requerida para que estime el número de niveles. Hay 20 cálculos de nivel en este sistema.



La Universidad para todos

Insignias

Las insignias se dividen en dos categorías. Para inspirar a los alumnos, podría establecer algunas actividades que deben realizar para obtener una insignia, como participar en foros, hacer preguntas inteligentes y trabajar duro; En segundo lugar, puede crear una insignia que ganen cada vez que cumplan una tarea específica.

Tablas de clasificación

Proporcionar una representación visual de cómo los estudiantes en cada esfuerzo pueden usar el sistema de tablero de niveles a nivel de sus compañeros. Esto permite a los alumnos comparar su progreso y rendimiento con los de sus compañeros de clase.

Barras de progreso

Use la barra de progreso para mostrar cuánto han progresado los estudiantes al siguiente nivel. Dar retroalimentación a los alumnos puede ayudarlos a estudiar de manera más efectiva.

Según el Estudio de Investigación de Usuarios de la Industria de LMS (Brian Westfall, 2020), la gamificación es el primer Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS). Además, incorporando elementos de gamificación en el e-Learning también aumentaría la motivación y el compromiso de los usuarios durante el proceso de aprendizaje y les permitiría utilizar el e-Learning durante más tiempo (Nurul y Mohamad, 2018).

Aula virtual

El Aula Virtual es la principal herramienta del aprendizaje semipresencial, ya que permite romper las barreras de tiempo y espacio entre el docente y el alumno. Para desarrollar y poner en práctica una carrera de estudios superiores a través de esta herramienta, los docentes necesitan tener una serie de habilidades relacionadas con el dominio de las tecnologías digitales y la comprensión de los estados afectivos y conductuales de los estudiantes: para luego aplicar estrategias comunicativas adecuadas



para entregar el contenido del curso y preparar a los estudiantes para este enfoque de aprendizaje innovador (Carpio y Arana, 2021).

Esta herramienta brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea. Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras. De manera que se entiende como Aula Virtual, al espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje que, para interactuar entre sí y acceder a la información relevante, utilizan prioritariamente un sistema de comunicación mediada por computadoras (Akpabio y Bubaraye, 2017).

Por ello, se define que para lograr un eficiente y eficaz proceso enseñanza aprendizaje a través de un aula virtual no basta con el uso y aplicación de la tecnología, es necesario desarrollar modelos educativos que combinen medios, métodos y formas de enseñanza, que aprovechen las ventajas para la colaboración humana.

Classflow

Classflow (<https://classflow.com/en-gb/>) es una aplicación gratuita basada en la nube que es compatible con todos los dispositivos y sistemas operativos. Los profesores pueden usarlo para sondear a toda la clase y ver instantáneamente las respuestas de los estudiantes. También pueden enviar evaluaciones personalizadas y niveladas a los estudiantes, lo que les permite trabajar en estas evaluaciones a su propio ritmo. Además, los profesores tienen acceso a la función Assignment Tracker, que les permite monitorear el progreso de cada estudiante accediendo a métricas en tiempo real sobre el estado de las evaluaciones y tareas pendientes.

Wooclap

Wooclap (<https://www.wooclap.com/>) es una plataforma interactiva gratuita diseñada para mejorar las interacciones en clase y evaluar la comprensión de los estudiantes utilizando sus teléfonos inteligentes. Capta la atención de los estudiantes, animándolos a participar más activamente. Además,



La Universidad para todos

permite un seguimiento continuo de la comprensión de los estudiantes, proporciona retroalimentación y refuerza el aprendizaje.

Moodle

Moodle (<https://moodle.org/>) es un sistema gratuito de gestión del aprendizaje escrito en PHP y distribuido bajo la Licencia Pública General GNU. Ha sido desarrollado sobre la base de principios pedagógicos para diversos enfoques educativos, incluido el aprendizaje combinado, la educación a distancia, las aulas invertidas y otros proyectos de aprendizaje electrónico en escuelas y universidades (Romero et al., 2021).

Kahoot

¡Kahoot! (<https://kahoot.com/>) es una plataforma de aprendizaje basada en juegos ampliamente utilizada como tecnología educativa para asignaturas universitarias. Sus juegos de aprendizaje consisten en cuestionarios de opción múltiple generados por el usuario y accesibles a través de un navegador web o la aplicación Kahoot.

Impacto De La Tecnología En La Enseñanza De Idiomas

El uso de la tecnología se ha convertido en una parte importante del proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula. Todas las aulas de idiomas suelen utilizar algún tipo de tecnología. La tecnología se ha utilizado tanto para ayudar como para mejorar el aprendizaje de idiomas. La tecnología permite a los profesores personalizar las actividades del aula y, por lo tanto, mejorar el proceso de aprendizaje de idiomas (Ahmadi, 2018). El idioma es uno de los elementos importantes que afecta a las actividades de comunicación internacional. Los estudiantes utilizan diferentes partes de las habilidades del idioma inglés, como escuchar, hablar, leer y escribir para su competencia y comunicación (Grabe y Stoller, 2019).

Según Becker (2000), los ordenadores se consideran una importante herramienta de enseñanza en las aulas de idiomas, a los que los profesores tienen un acceso cómodo, están suficientemente



preparados y tienen cierta libertad en el currículo. Muchos docentes consideran que la tecnología informática es una parte importante de la prestación de una educación de calidad. La tecnología proporciona recursos ilimitados a los estudiantes de idiomas. los maestros deben alentar a los estudiantes a encontrar actividades apropiadas utilizando la tecnología informática para tener éxito en el aprendizaje de idiomas. el uso de materiales tecnológicos apropiados puede ser beneficioso para los estudiantes.

Además, las actividades basadas en computadoras proporcionan a los estudiantes información rápida y materiales apropiados. Continúan diciendo que los materiales en línea motivan a los estudiantes a aprender más. Además, apoyaron la visión de que la tecnología proporciona recursos de aprendizaje y trae experiencias de aprendizaje al mundo de los estudiantes.

Con el uso de la tecnología, los estudiantes pueden recibir muchos materiales auténticos y motivados para estudiar el idioma. La tecnología siempre ha sido una parte importante del entorno de enseñanza y aprendizaje. Es una parte esencial de la profesión docente a través de la cual pueden utilizarla para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Cuando hablamos de tecnología en la enseñanza y el aprendizaje, se utiliza la palabra "integración".

Con la tecnología convirtiéndose en parte de nuestra vida diaria, es hora de repensar la idea de integrar la tecnología en el plan de estudios y enfocarse en incorporar la tecnología en la enseñanza para apoyar el proceso de aprendizaje. Esto significa que la tecnología se está convirtiendo en una parte integral de la experiencia educativa y en un tema importante para los docentes, desde el inicio de la preparación de las experiencias educativas hasta el proceso de enseñanza y aprendizaje. el método de enseñanza de idiomas ha cambiado debido a la tecnología. El Gobierno de Bangladesh comenzó a proporcionar proyectores multimedia y ordenadores portátiles en todas las escuelas secundarias públicas para cumplir con el lema de "Bangladesh digital" y facilitar al mismo tiempo el camino hacia una educación de calidad (Mallick et al., 2020).

Por ello, se resalta que al utilizar herramientas tecnológicas se necesita suficiente capacitación



previa para operarlas. Como lengua extranjera, el uso de estos métodos convencionales de enseñanza del inglés es todo un reto, y el profesor debe estar lo suficientemente motivado como para alejar la monotonía y la ansiedad de los alumnos, lo que sólo es posible cuando se pueden presentar delante de los alumnos diversas ayudas audiovisuales, como un videoclip de una conversación en inglés.

1.1.4 Competencias Digitales

La definición del término competencias digitales nos lleva tanto al conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades, como a su conjunción con valores y actitudes, para sacarle el máximo partido a las nuevas herramientas digitales desde edades tempranas (Carpio y Arana, 2021).

El desarrollo de las TIC forma parte de la cultura y del día a día de nuestros aprendices. La educación digital no solo se centra en la adquisición de conocimientos, sino también en la formación de valores. La importancia de una buena educación digital es la clave para el desarrollo de una sociedad en la que cada vez se va a usar más el término ciudadanía digital (Belloch, 2019).

Como conclusión, se define a la ciudadanía digital como al uso de las TIC y de los principios que las orientan, para la comprensión de los asuntos políticos, culturales y sociales de una nación. Como ciudadanía digital también se podría decir que es la capacidad de usar la tecnología y los medios digitales de formas que sean seguras, responsables y eficaces.

1.1.5 Enseñanza del idioma inglés jóvenes de bachillerato

Una enseñanza del idioma inglés en jóvenes presenta numerosos beneficios, desde su aprendizaje y competencia comunicativa, hasta su desarrollo general Alvarado et al, (2020) afirma:

“El aprendizaje de una segunda lengua desde que un niño es pequeño hace que aumente en este el desarrollo de sus habilidades, pensamiento crítico, mejore la memoria y capacidad de escucha, flexibilidad de mente y la creatividad” (Alvarado et al., 2020, pág. 12).



Por ello, las ventajas cognitivas que desarrollan los aprendices bilingües permiten que su mente sea capaz de asimilar desde que son pequeños que, aunque el objeto tenga dos nombres diferentes sigue siendo el mismo.

Además, como también describe Albuja et al., (2022):

“Realizar el aprendizaje de una segunda lengua a una edad temprana, será beneficioso para el niño, ya que su cerebro seguirá aumentando sus conexiones neuronales y esto hará que su aprendizaje se produzca de manera más fácil y rápida” (Albuja et al., 2022, pág. 121). Para una introducción de una lengua extranjera en niños, el juego es una actividad inherente en el ser humano, se recomienda mantener un enfoque lúdico, de manera que el juego se incluya en sus actividades diarias. El lúdico es la vía principal en la que el ser humano se comunica, explora su entorno y comprende cómo el mundo se integra en él (Basantes et al., 2022).

Según (Alonso y Miranda, 2018) , “cuando el niño ingresa a la escuela el juego adquiere nuevos significados, ya que, a través de éste, se desarrollan habilidades psicológicas, físicas, morales e intelectuales. Con esto, la inclusión del juego en la enseñanza de una lengua extranjera no solo favorece la autoestima y la autorrealización, sino también mejora los valores”.

En resumen, resaltamos que la enseñanza del inglés en la educación básica es crucial para el desarrollo integral de los jóvenes y adultos, y ofrece beneficios tanto a nivel personal como global. Debido a que este idioma permite explorar el mundo con confianza, ya que es una lengua global ampliamente utilizada.

1.1.6 Inglés como segundo idioma

El inglés ha sido considerado como el idioma de mayor uso en el mundo, por lo que muchas instituciones educativas lo integran en el currículo. Al hablar del inglés como idioma extranjero se hace referencia al aprendizaje de un idioma diferente al de la lengua materna, y que además no es el que se emplea en la vida cotidiana del estudiante y el medio en el cual desarrolla sus actividades (Fernandez,



2023).

La enseñanza de una lengua extranjera en niños de educación básica es mucho más fácil, ya que los aprendices tienen una gran capacidad de aprendizaje en la edad de 6 y 7 años. También, estimula el desarrollo de técnicas lingüísticas. En la enseñanza de un segundo idioma, no se puede negar la gran importancia que tiene el idioma materno como conocimiento previo, ya que muchas veces es utilizado para establecer relaciones entre los dos idiomas.

El niño aprende un idioma que desconoce sobre la base de lo que ya conoce en el propio. Resulta imposible pretender que los alumnos no traduzcan o busquen el equivalente a su lengua materna...a pesar de que el docente muchas veces intenta no hacerlo (Alonso y Miranda, 2018, pág. 15). Sin embargo, el aprendiz luego de lograr cierto nivel en el segundo idioma alcanza a establecer relaciones directas inconscientes y automáticas entre este segundo idioma y su idioma materno.

En síntesis, indicamos que la importancia del inglés como segundo idioma es innegable y tiene múltiples beneficios. Entre ellos permite comunicarse con personas de diferentes culturas y ver el mundo desde perspectivas diversas, mejora la capacidad cognitiva y fortalece la memoria, brinda acceso a una educación de alta calidad y amplía la capacidad de comunicación.

1.1.7 Currículo Transversal

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado (MINEC, 2018).

La transversalidad consiste en una propuesta educativa que permite abordar la acción docente desde una perspectiva más humana, desarrollando principalmente los aspectos éticos en la formación de las personas. Por esta razón, en la educación, se puede lograr integrar un contenido formativo del



currículo y un contenido integrado de forma transversal con el fin de responder un plan de acción educativo.

Tecnologías de la información y la comunicación Se entiende por Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el 10 almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información (Alam et al., 2023).

Software: Es el conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo.

Hardware: Es el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo.

En definitiva, destacamos que el creciente aumento de las tecnologías en los centros educativos ha contribuido en su uso generalizado, ofreciendo múltiples posibilidades de innovación educativa, además de brindar una enseñanza más individualizada y que sin duda facilitará el aprendizaje.

1.1.8 Aprendizajes significativos

Para la construcción de conocimientos significativos, es importante que el aprendiz sea activo. En la metodología constructivista, ya no se maneja con el profesor omnisciente y el alumno que recibe toda la información. Hoy en día, el aprendiz es el centro de la clase y el docente tiene el rol de facilitador para establecer aprendizajes nuevos y conocimientos anteriores (Acosta, 2018).

Por esta razón, la interacción es fundamental en la enseñanza de un segundo idioma (Fernandez, 2023). Sin embargo, el aprendiz necesita una retroalimentación para refinar su uso del segundo idioma. La comunicación de las dos direcciones, aprendiz-docente es imprescindible para lograr producir un lenguaje significativo. Benítez apoya esta idea cuando manifiesta: La tarea comunicativa constituye entonces la célula fundamental de un proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas cuyo objetivo final sea la competencia comunicativa.



Las tareas comunicativas constituyen, además, una vía material de incorporación de la realidad a la clase, a la vez que favorecen el protagonismo del estudiante y le brindan la oportunidad de utilizar los conocimientos que posee, provenientes de otras materias o de la realidad circundante, para la solución, ya sea en el actuar personal o colectivo, de los retos que la tarea le impone a cada momento (Beltrán, 2017).

En resumen se puede definir que al implementar el proceso social de colaboración del docente, los aprendices alcanzarán a construir sus conocimientos del segundo idioma de manera activa. Este aprendizaje se produce cuando el aprendiz tiene la oportunidad de compartir impresiones, ideas o experiencias del tema.

1.1 Antecedentes

Se han identificado diversos trabajos de investigación relacionados con las variables objeto de estudio, tal como se describe a continuación:

Se encuentra el trabajo de investigación por parte de (Benavides, 2022), desde la Universidad Autónoma de Nuevo León. Monterrey (México), en su proyecto científico Alternativas de enseñanza adoptadas por los profesores universitarios para motivar el aprendizaje en los contextos de aula, cuyo objetivo es el análisis de las decisiones tomadas por los profesores para adaptar sus acciones de enseñanza de acuerdo con las situaciones cotidianas de aprendizaje y contrastarlas con las expectativas formalmente aceptadas de la enseñanza. Este documento presenta un estudio sobre el proceso de enseñanza y las alternativas adoptadas por los profesores universitarios para motivar el aprendizaje en los contextos de aula. Así mismo la metodología empleada, se basa en la construcción de categorías relativas al análisis de las expectativas y las formas seleccionadas por los profesores para despertar y mantener la atención de los estudiantes, así como para reconocer sus diferencias individuales dentro y fuera del aula.

El documento expone en sus resultados que son los docentes quienes toman las decisiones frente a la enseñanza, tomando como aspecto clave la motivación de los educandos en los procesos de



aula. Por lo tanto, aporta información clara y de gran apoyo desde el análisis realizado, teniendo en cuenta que aborda un aspecto importante de la presente investigación como lo es la situación de enseñanza y aprendizaje; además se centra en un estudio de tipo cualitativo y descriptivo que hace que haya un aporte mayor.

Por otra parte, (Alvarado C. , 2021) en el municipio de Ciénaga De Oro (Colombia), para la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología de Panamá, con la investigación titulada El M-Learning como Estrategia para Mejorar el Aprendizaje del Pensamiento Social de los Estudiantes de Sexto Grado de la I.E El Siglo en el Municipio de Ciénaga De Oro (Córdoba - Colombia). Desde su objetivo general plantea proponer el M- Learning como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje del Pensamiento Sociocrítico en los estudiantes del Grado Sexto, del cual se desprende el diseño de una estrategia desde el M-Learning, partiendo de la caracterización de los recursos TIC a los cuales tienen acceso los estudiantes beneficiarios del proyecto.

Así mismo parte de una perspectiva constructivista, un estudio enmarcado en una investigación de tipo cualitativo, con un diseño descriptivo y narrativo, abarcando estrategias pedagógicas, mediadas por las TIC. Su marco metodológico se centra el paradigma sociocrítico, bajo el método de la Investigación Acción (IA), pretendiendo conocer qué habilidades se desarrollan en la enseñanza y el aprendizaje del Pensamiento Social apoyadas por las TIC y desde un diseño descriptivo y narrativo, que les permitió la construcción de las estrategias pedagógicas, mediadas por las TIC, propuestas por el investigador para la recolección de los datos.

La anterior investigación es de gran importancia, puesto que aporta información que permite estructurar una base teórica con los autores citados y a partir de ello, ahondar en los planteamientos que se hacen sobre la temática de estudio. Así mismo cobra relevancia desde el tipo de estudio y la categoría del M-Learning, sus resultados y recomendaciones puntuales, lo cual lo convierte en un material de gran utilidad para la presente investigación.

Así mismo, (Cobos et al., 2020) para la Universidad Central de Ecuador, Quito, presentan el



La Universidad para todos

estudio de investigación titulado El Mobile Learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. El objetivo general de esta investigación fue analizar cómo los dispositivos móviles aportan en forma significativa en los procesos de aprendizaje, beneficiando a estudiantes y docentes en la interacción constructiva del conocimiento. Por lo tanto, presenta un análisis del aporte significativo del uso de los dispositivos móviles, es decir, la transformación de la educación tradicional en aprendizajes innovadores para la era digital. así mismo, se apoya en teorías como el constructivismo de Vygotsky y el origen del M-Learning de Chamocho.

El marco metodológico utilizado en este estudio fue la investigación bibliográfica, a través de autores y organizaciones que respaldan las teorías sobre el uso de dispositivos móviles. Por su parte, en los resultados se evidencia cómo el aprendizaje se ve fortalecido cuando se interactúa con el uso de los dispositivos móviles, pues permite estar conectado en todo momento y desde cualquier lugar.

El principal aporte de este documento para el proyecto en desarrollo es la presentación de algunas alternativas de innovación para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, así como las experiencias significativas educativas del Mobile Learning en otros países; del mismo modo ofrece una amplia información desde su aspecto teórico conceptual, lo cual lo convierte en un aporte de gran relevancia frente a la variable del M-Learning, presente en esta investigación.

En este mismo sentido, los investigadores (Xiao et al., 2020) en su investigación titulada Integrating Mobile Learning to Learning Management System in Community College, se enfocan en comprender cómo integrar el aprendizaje móvil en el Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) en un colegio comunitario en Hong Kong. A través de la metodología que inicia con una revisión de la literatura y el de instrumentos de recolección de datos empleada correspondiente a entrevistas semiestructuradas con los estudiantes, con el objetivo de recopilar explicaciones detalladas sobre su experiencia con la plataforma SOUL a través del acceso móvil.

Este estudio pone en manifiesto que muchos estudiantes usan SOUL con sus dispositivos móviles a pesar de que no se les solicitó. Así mismo, se descubrió que los estudiantes accedían con



mayor frecuencia a SOUL a través de sus dispositivos móviles para recuperar recursos de aprendizaje e información debido a la disponibilidad inmediata y la comodidad que brinda la notificación de su aplicación móvil nativa.

Así mismo, muestra conclusiones como que el acceso móvil contribuye a ayudar a los estudiantes, especialmente aquellos en situaciones tales como estar ausentes de clase, a recuperar recursos de aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento que los necesiten; mostrando la importancia del m-learning para los estudiantes en esta era de la información en la que los estudiantes pueden acceder a la información relacionada de una manera fácil y oportuna.

El aporte de este estudio frente a la presente investigación radica en el abordaje del conectivismo como teoría de entrada, la cual se relaciona de manera directa a una de las categorías de estudio de la presente investigación.

Frente a la categoría del proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés, se encuentra una investigación realizada por (Pacheco et al., 2022) para la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí de Ecuador, titulada “Physical activity and motivation for learning English as a foreign language in young children in Ecuador”. El objetivo de esta investigación se centró en investigar la utilidad de bailar y cantar para aumentar la motivación de los niños pequeños para aprender vocabulario de EFL. La metodología de este trabajo de investigación se enmarca en el paradigma posmoderno y el enfoque mixto de investigación, que emplea el enfoque cualitativo y cuantitativo, permitiendo una mayor comprensión de la problemática abordada; Esta investigación utiliza los enfoques cualitativo y cuantitativo. En este proceso participaron 75 personas, sesenta y cinco estudiantes y diez docentes de 3 escuelas primarias públicas ubicadas en la provincia de Manabí, Ecuador.

Participaron en una intervención educativa que combinó el currículo nacional de la asignatura de inglés como Lengua Extranjera y la metodología Total Physical Response, durante el periodo de 2019-2021.

En consecuencia, los datos se recolectaron mediante entrevistas semiestructuradas, observación



directa y la rúbrica de aprendizaje de vocabulario de evaluación. En dirección a los resultados de esta investigación, se encontraron algunas ideas importantes sobre el aprendizaje significativo frente al movimiento físico de los estudiantes en sus clases. También se encontraron diferencias significativas en cuanto a la prueba previa y la prueba posterior, frente a la motivación para el aprendizaje y la adquisición de vocabulario cuando se empleó el baile y el canto mediante la utilización de videos con letras en inglés.

Según sus conclusiones el baile y el canto contribuyen de forma positiva a la motivación de los participantes para aprender nuevo vocabulario, confirmando que el 100% de los participantes reportaron un incremento relevante en la variable -motivación para aprender vocabulario en EFL en 1 a 2 niveles como resultado después de la intervención educativa que utilizó videos musicales.

Este antecedente se percibe como un documento de gran importancia para la presente investigación, dado que presenta el esbozo y los beneficios de una metodología motivacional para el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en edades tempranas, acercándose a la población participante del presente estudio

Por otra parte, Belda (2020) desde la Universidad de Alicante - España, en su investigación titulada: El aprendizaje del inglés (L2) mediante herramientas digitales (TIC) por estudiantes mayores desde un modelo andragógico y heptalogía, plantea en su objetivo investigar el uso de las TIC para el aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes de último año, abarcando de tal manera aspectos relacionados a las categorías asociadas al proceso investigativo desde el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés.

Así mismo esta investigación se enmarca en una metodología cuantitativa, que se basó en la ludificación, también conocida como gamificación, que busca el fomento de la participación en inglés de los discentes en el aula al tiempo que sirve para evaluar el progreso diario. Los resultados de esta investigación revelan una actitud positiva y capacidad tecnológica de los estudiantes mayores en el aprendizaje de una segunda lengua, destacando el impacto que ello tiene en factores tales como la



frecuencia de uso del inglés, el aprendizaje colaborativo y autónomo, la autopercepción del progreso y la motivación.

Su aporte para el presente trabajo de investigación radica en que presenta información relevante sobre la pertinencia de emplear las TIC en el aprendizaje del inglés, lo que lo convierte en un documento pertinente con aplicabilidad para el presente trabajo y desde su abordaje del M- Learning y el aprendizaje del inglés.

1.2 Bases normativas y legales

En Ecuador, la educación se rige por diversas bases legales que establecen los principios, derechos y deberes relacionados con el sistema educativo. Entre ellos:

Constitución de la República del Ecuador (2008): La Constitución garantiza el derecho a la educación y establece que esta debe ser inclusiva, intercultural, democrática, de calidad y calidez. También enfatiza la importancia de la educación como un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI): Esta ley establece los principios y normas para la educación en Ecuador. Define la educación como un proceso permanente de formación integral y promueve la interculturalidad, la equidad y la calidad educativa.

Plan Nacional del Buen Vivir: El Plan Nacional del Buen Vivir incluye objetivos y estrategias para el desarrollo de la educación en Ecuador. Busca garantizar una educación de calidad, inclusiva y pertinente para todos los ciudadanos.



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

2.1 Conceptualización y operacionalización de las

variables Implementación de un Aula virtual

Definición: Un aula virtual es una modalidad pedagógica que crea un espacio de aprendizaje a distancia en el que un formador se dirige a los estudiantes a través de una pantalla, conformando de esta manera una clase.

2.2 Motivación para el aprendizaje de ingles

Definición: El proceso de enseñanza –aprendizaje del idioma inglés es una actividad compleja constituida por dos aspectos de diferente tipo desde el punto de vista metodológico: la adquisición de conocimientos lingüísticos y la formación de hábitos y habilidades lingüísticas.



Tabla 1 Conceptualización de las variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores
Implementación de un aula virtual	Proceso de integración de un entorno virtual de aprendizaje al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Motivación del aprendizaje de inglés	Grado de integración del aula virtual en el desarrollo de las clases de inglés, medido a través de la percepción de los estudiantes y docentes.	-Accesibilidad y usabilidad del aula virtual - Recursos y herramientas disponibles en el aula virtual - Interacción y comunicación en el aula virtual	- Facilidad de acceso y navegación en el aula virtual- Variedad y pertinencia de los recursos y herramientas - Frecuencia y calidad de la interacción. - Interés y disfrute por aprender inglés
Motivación para el aprendizaje de inglés	Conjunto de factores que energizan, dirigen y sustentan el interés y esfuerzo de los estudiantes por aprender el idioma inglés.	Nivel de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, medido a través de la percepción de los estudiantes.	- Motivación intrínseca - Motivación extrínseca	- Percepción de utilidad y relevancia del aprendizaje de inglés - Satisfacción con los logros y avances en el aprendizaje de inglés



En esta investigación se desarrolla un enfoque mixto, mismo que permite obtener una visión más completa y equilibrada del fenómeno estudiado. Al combinar métodos cuantitativos y cualitativos, se logra una comprensión más profunda del impacto del aula virtual. Los datos numéricos obtenidos a través de encuestas y análisis estadísticos proporcionan información objetiva y cuantificable sobre los efectos del aula virtual. Mientras tanto, la revisión bibliográfica y el análisis cualitativo aportan detalles y perspectivas enriquecedoras que complementan los hallazgos numéricos.

2.3 Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación de enfoque mixto es comprender de manera integral el impacto del aula virtual. Al combinar métodos cuantitativos y cualitativos, el estudio pretende lograr una visión completa y equilibrada del fenómeno: a nivel cuantitativo, se analizarán datos numéricos obtenidos a través de encuestas y otros instrumentos de medición para determinar el grado de impacto del aula virtual de manera objetiva y cuantificable, aplicando técnicas estadísticas para identificar patrones, tendencias y relaciones entre las variables asociadas; a nivel cualitativo, se revisará exhaustivamente la bibliografía relevante para enriquecer el marco teórico y conceptual, y se analizará información cualitativa, que permita una comprensión integral del fenómeno estudiado.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

El tipo de investigación desarrollada en este estudio es de carácter aplicado. A continuación, se describe y argumenta esta postura:

La investigación aplicada se caracteriza por tener como objetivo la resolución de problemas o la búsqueda de aplicaciones prácticas a partir de los hallazgos de la investigación. En este caso, la investigación sobre el impacto del aula virtual se enmarca dentro de este tipo, ya que persigue comprender y evaluar los efectos reales de dicha herramienta educativa, con la finalidad de generar conocimientos que puedan ser aplicados en la práctica.

El enfoque mixto utilizado, que combina métodos cuantitativos y cualitativos, es idóneo para este tipo de investigación aplicada, pues permite obtener una visión integral y detallada del



fenómeno estudiado. Los datos numéricos y el análisis estadístico aportan información concreta y medible sobre los efectos del aula virtual, mientras que los datos cualitativos, como la revisión bibliográfica y las percepciones de los participantes, complementan y enriquecen la comprensión del problema.

Además, el carácter aplicado de esta investigación se evidencia en su propósito de generar hallazgos que puedan ser utilizados para mejorar u optimizar el uso del aula virtual en contextos educativos.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los métodos empleados en la investigación son cuantitativos se aplican en la investigación debido a que son un conjunto de estrategias, técnicas y herramientas de investigación enfocadas en las mediciones objetivas y el análisis estadístico, matemático o numérico de los datos recogidos a través de sondeos, cuestionarios y encuestas, o mediante el uso de datos estadísticos preexistentes para responder a la pregunta de investigación.

Métodos Teóricos

Los métodos aplicados en la investigación son:

Método Deductivo, debido a que el método deductivo partirá desde una lógica opuesta.

Método Inductivo. Debido a que el método inductivo parte de una premisa particular para llegar a una conclusión general. Por otro lado, De esta manera, lo deductivo irá desde una ley general hacia su aplicabilidad a una situación particular (Dávila Newman, 2006).

Análisis documental: el análisis documental transforma documentos originales en otros secundarios, facilitando su acceso y difusión. Es una operación intelectual que sintetiza y representa la información contenida en los documentos. Es decir, revisión bibliográfica sobre teorías de motivación en el aprendizaje, modelos de implementación de aulas virtuales en la educación.



Métodos Empíricos

Los métodos empíricos se basan en la experiencia en el contacto con la realidad. En la investigación se aplican:

Encuestas: las encuestas se realizaron para conocer y diagnosticar la realidad del problema y por medio de opiniones y actitudes de la población de estudio encontrar respuesta a la pregunta de investigación.

Los métodos matemáticos o estadísticos utilizados en esta investigación incluyen el análisis de datos cuantitativos recopilados a través de encuestas o pruebas para evaluar el aprendizaje de los estudiantes antes y después de la implementación del aula virtual. Se utilizaron estadísticas descriptivas para recopilar datos para determinar si existen diferencias significativas en el aprendizaje de los estudiantes después de la intervención.

Tabulación

Se utilizaron las diferentes herramientas y procedimientos estadísticos que brinda Microsoft Office para tabular los resultados de una investigación y presentar los resultados. Para la presentación de los resultados se utilizaron:

Tabla de frecuencia: donde se muestran datos discretos y categóricos que muestran de cada valor en las variables.

Gráficos: Le permite visualizar datos para que sean más fáciles de interpretar.

Interpretación

Interpretación de los resultados esperados de los resultados de la encuesta. En general, los resultados se analizaron dependiendo de los objetivos específicos y las cuestiones científicas de la investigación y de los datos obtenidos.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Los instrumentos aplicados en la investigación cuantitativa son encuestas, aplicadas a los estudiantes para lograr conocer si la implementación de un aula virtual motiva al aprendizaje de



inglés a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza. Las encuestas y los cuestionarios son métodos de investigación cuantitativos eficaces para la recopilación de datos. Delimitación de la población y la muestra.

2.6.1 Declaración de la Población y Muestra

La población en este caso serán los 50 estudiantes de primero de bachillerato de la unidad.

Población: Es un conjunto de elementos que es objeto de estudio estadístico. Es cada parte de la población. El número total de individuos de la población generalmente se indica con la letra N. En este estudio, fue necesario examinar a todos los individuos de la población. En este caso, fue una investigación exhaustiva. Entonces no solo se selecciona una parte, en este caso se llama muestreo. La muestra comprende a 24 estudiantes los cuales se escogieron deliberadamente, el tipo de muestreo es no probabilístico intencional.

Muestra: Es la parte de la población que realmente fue estudiada. Es el número de elementos que componen la muestra, normalmente denotado con la letra n. El muestreo es muy importante para la generalización de sus resultados a toda la población.

Tabla 2

Población y muestra

	Población	Muestra	Instrumento Utilizado
Estudiantes	50	24	Encuesta
Total		24	

Nota Se trabaja con toda la población debido a que la Unidad Educativa cuenta con una población pequeña

2.7 Estrategia metodológica investigativa.

Las estrategias metodológicas cuantitativas aplicadas en las investigaciones nos permiten identificar principios y criterios, a través de las técnicas y procedimientos estadísticos que constituyen una secuencia ordenada y planificada permitiendo la construcción de conocimientos que mejoraran el proceso enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa.



○ *Etapa del estudio teórico*

En esta etapa se desarrolla una revisión bibliográfica debido a que se buscó conceptualizar las variables. Una revisión bibliográfica es un análisis de documentos acerca de un tema que se está investigando. Debido a que esta presenta información sobre un tema y plantea una organización de ese material por medio de la recopilación de literatura publicada sobre el tema.

○ *Etapa del diagnóstico inicial*

Para el diagnóstico inicial se aplica una metodología cuantitativa que nos ayuda por medio de los datos a conocer y determinar la problemática. Para ello se utiliza encuestas a grupos de investigación.

○ *Etapa de la modelación de la propuesta*

En esta etapa se utiliza nuevamente la revisión bibliográfica debido a que se debió investigar otros aportes de autores referentes al tema y conceptualizar la propuesta para darle solución a la problemática planteada. A su vez se utilizará el modelo instruccional ADDIE para el desarrollo de la propuesta.

○ *Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)*

La validación de la propuesta es el proceso de verificar si la propuesta cumple con los requisitos y criterios establecidos para su aceptación y ejecución. La validación puede involucrar diferentes aspectos, como la factibilidad, la utilidad, la calidad, la coherencia, la originalidad y la actualidad de la propuesta.

La validación de la propuesta es importante porque permite:

- Comprobar si la propuesta responde a una necesidad o problema real y relevante.
- Evaluar si la propuesta es viable y factible en términos técnicos, económicos, operativos y organizativos.
- Asegurar que la propuesta tiene un nivel adecuado de calidad, rigor y originalidad.
- Identificar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de la propuesta.
- Mejorar y ajustar la propuesta en función de los resultados y las sugerencias obtenidas.



La validación de la propuesta se la desarrolla de forma teórica realizada con el análisis de las fuentes bibliográficas y la búsqueda de aquellos trabajos de investigación sobre el tema.

2.8 Presentación de los resultados

2.8.1 Resultados de la Encuesta

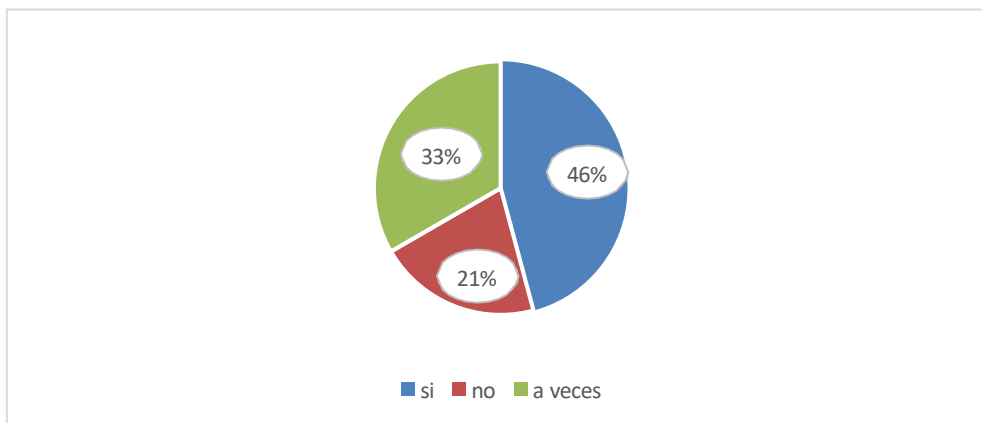
En los resultados obtenidos del análisis estadístico se realizaron las siguientes preguntas (anexo 8). A lo que obtuvo:

1. ¿Utilizas regularmente aulas virtuales para aprender inglés?

Tabla 3
Utilizas regularmente aulas virtuales para aprender inglés

Ítems	F	%
Si	11	46%
No	5	21%
A veces	8	33%
Total	24	100%

Figura 2 Utilizas regularmente aulas virtuales para aprender inglés



En la figura 2 se cuestiona a los estudiantes sobre si utilizan frecuentemente las aulas virtuales en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, a lo que los estudiantes indicaron un



46% que, si utilizan, mientras que un 21% indicaron que no lo utilizan y la diferencia del 33%\$ indican que a veces Utilizan aulas virtuales para enseñar inglés en las aulas.

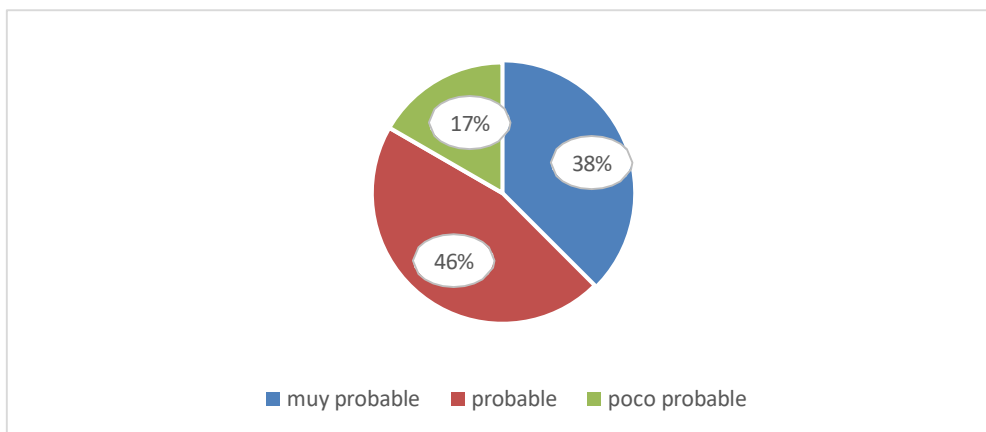
2. ¿Crees que la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés?

Tabla 4

Crees que la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés

Ítems	F	%
Muy probable	9	38%
Probable	11	46%
Poco probable	4	17%
Total	24	100%

Figura 3 Crees que la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés



En la figura 3 se cuestiona a los estudiantes sobre Crees que la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés, a lo que los estudiantes indicaron un 46% probable, mineras que un 38% indicaron muy probable y el 17% indica que es poco probable que la tecnología en el aula virtual mejore la experiencia del aprendizaje del idioma inglés.



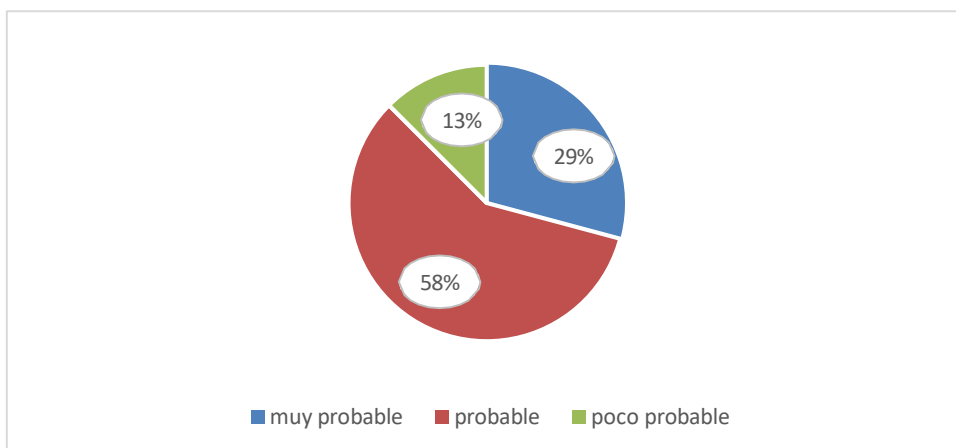
3. ¿Consideras que un aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés?

Tabla 5

Consideras que un aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés

Ítems	F	%
Muy probable	7	29%
Probable	14	58%
Poco probable	3	13%
Total	24	100%

Figura 4 Consideras que un aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés



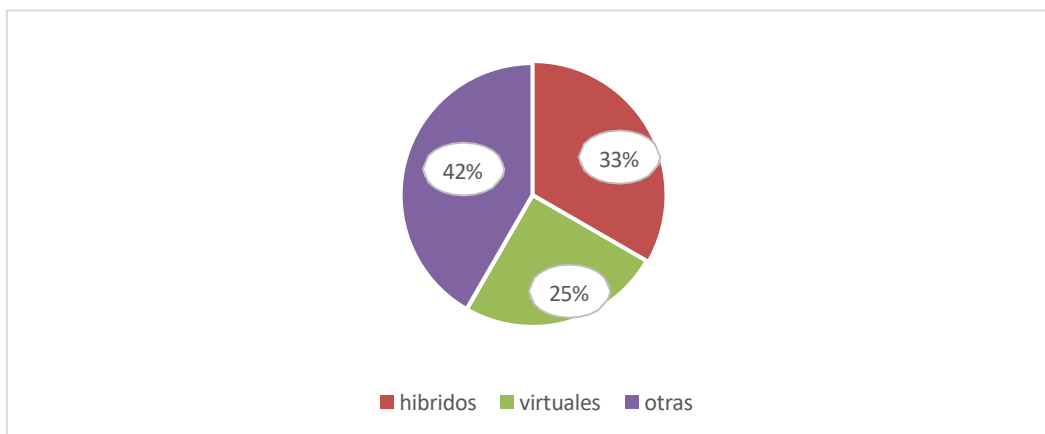
En la figura 4 se cuestiona a los estudiantes sobre consideras que un aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés, a lo que los estudiantes indicaron un 58% probable, mientras que un 29% indicaron muy probable y el 13% indica que es poco probable que un aula virtual permita tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés.

4. ¿Prefieres las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés?

Tabla 6
Prefieres las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés

Ítems	F	%
Híbridos	8	33%
Virtuales	6	25%
Otras	10	42%
Total	24	100%

Figura 5 Prefieres las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés



En la figura 4 se cuestiona a los estudiantes sobre consideras las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés, a lo que los estudiantes indicaron un 42% que prefieren otras clases, mientras que un 33% prefirieron elegir las híbridas, mientras que la diferencia del 25% indicaron las clases virtuales para aprender inglés.

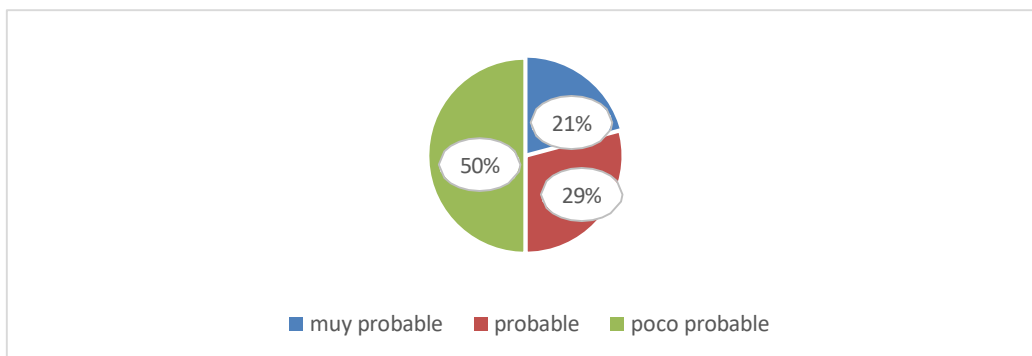
5. ¿Piensas que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés?

Tabla 7

Piensas que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés

Ítems	F	%
Muy probable	5	21%
Probable	7	29%
Poco probable	12	50%
Total	24	100%

Figura 6 piensas que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés



En la figura 5 se cuestiona a los estudiantes sobre piensas que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés, a lo que los estudiantes indicaron un 50% que es poco probable que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés, mientras que el 29% indicaron que probable y la diferencia del 21% indicaron muy probable que la interacción en las aulas virtuales es suficiente para comprender los temas en el idioma inglés.

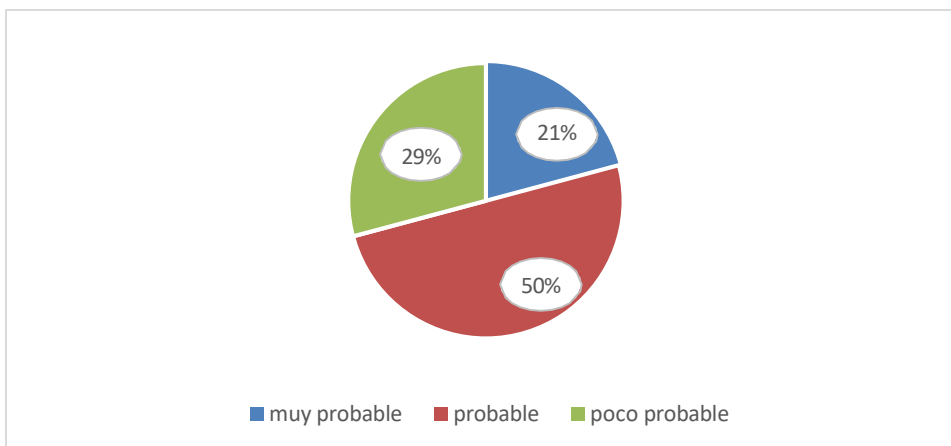
6. ¿Crees que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial

Tabla 8

Crees que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial

Ítems	F	%
Muy probable	5	21%
Probable	12	50%
Poco probable	7	29%
Total	24	100%

Figura 7 crees que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial



En la figura 6 se cuestiona a los estudiantes sobre crees que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial, a lo que los estudiantes indicaron un 50% que es probable que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial, mientras que el 29% indicaron que poco probable y la diferencia del 21% indicaron muy probable que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial.



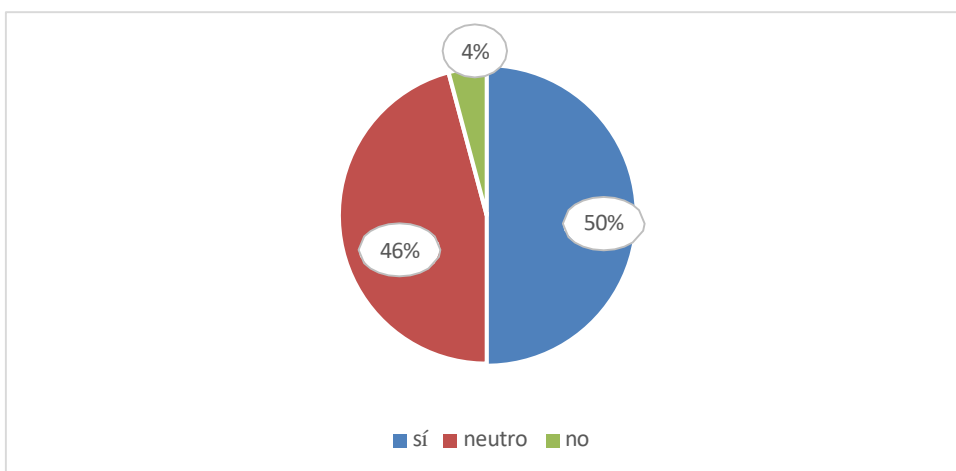
7. ¿Consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales?

Tabla 9

Consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales

Ítems	F	%
Si	12	50%
Neutro	11	46%
No	1	4%
Total	24	100%

Figura 8 consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales



En la figura 7 se cuestiona a los estudiantes sobre consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales, a lo que los estudiantes indicaron un 50% que sí, considera que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales, mientras que el 46% indicaron como neutro y la diferencia del 4% indicaron que no consideras que el aula virtual facilita el acceso a recursos educativos de inglés adicionales.



La Universidad para todos

2.8.2 Discusión y análisis de los resultados

Los estudiantes consultados, indicaron un 46% que los docentes si utilizan aulas virtuales para enseñar inglés en las aulas. Concordando con (Huibin y Ling, 2022) quienes destacan que una de las tendencias de desarrollo de la enseñanza del inglés en el futuro es realizar la educación a distancia basada en Internet a través de la educación virtual en el aula de inglés. En la consulta sobre si la tecnología en el aula virtual mejora tu experiencia de aprendizaje del idioma inglés, un 46% probable, que la tecnología en el aula virtual mejore la experiencia del aprendizaje del idioma inglés. (Paudel, 2023) concuerda con que el aula virtual es un modelo de educación a distancia a distancia impartido por el profesor, sincrónico y basado en Internet.

El aula virtual te permite tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés, a lo que los estudiantes indicaron un 58% probable, que un aula virtual permita tener más flexibilidad en tus horarios de estudio de inglés. (Khairunnisa y Siti, 2023) Al invertir la estructura tradicional del aula, los estudiantes de tienen acceso a ver conferencias y materiales en línea desde casa y luego pasar tiempo en clase participando en actividades y debates para aplicar y fortalecer sus habilidades en el idioma inglés. Prefieres las clases híbridas, virtuales u otras las aulas virtuales para aprender inglés un 42% que prefieren otras clases, mientras que un 33% prefirieron elegir las híbridas, mientras que la diferencia del 25% indicaron las clases virtuales. (Vásquez y Rodas, 2021) Expresaron que sin embargo, un aspecto importante que debe abordarse para garantizar que los estudiantes remotos estén preparados para el aprendizaje virtual invertido es comprender sus estilos de toma de decisiones mientras aprenden habilidades de lectura académica.

La motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial, a lo que los estudiantes indicaron un 50% que es probable que la motivación para participar en aulas virtuales es diferente a la presencial. Te sientes más motivado/a para completar las tareas en inglés en una aula virtual en comparación con una aula presencial, a lo que los estudiantes indicaron un 46% que sí. A lo que (Fernandez, 2023) define que encontrar y mantener la motivación para aprender una lengua extranjera es un reto, especialmente para los jóvenes estudiantes.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Propuesta

La propuesta se centró en la implementación de un aula virtual como herramienta motivacional para mejorar el aprendizaje de inglés para estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza, debido a que en la actualidad la educación virtual se apoya en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), ya que hace uso de las herramientas que ofrece internet y nuevas tecnologías para proporcionar ambientes educativos adecuados y de alta calidad. Por ello, el objetivo principal de esta propuesta fue dotar recursos síncronos y asíncronos, tales como materiales para crear, impartir, gestionar, evaluar y hacer seguimiento del proceso formativo de los estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa debido a que es un aspecto crucial para su desarrollo académico y profesional.

Esta propuesta adopta el constructivismo debido a que es una teoría que sostiene que el conocimiento y la realidad son construcciones mentales que dependen de la interacción entre el sujeto y el objeto. El constructivismo se caracteriza en que el sujeto es un agente activo y creativo en su proceso de aprendizaje y construcción de la realidad. Es decir, el conocimiento y el aprendizaje se basan en la experiencia previa, los intereses y las necesidades del sujeto.

Y el enfoque comunicativo que se basa en cinco objetivos principales: 1) proporcionar apoyo al alumnado en el manejo de las competencias comunicativas de la lengua extranjera; 2) facilitar el uso de la lengua extranjera en las acciones cotidianas para expresar información personal e intrapersonal diversa; 3) proporcionar una adecuada retroalimentación y corrección de errores de acuerdo a las necesidades que surjan; 4) promover el aprendizaje de la lengua extranjera no sólo con fines educativos, sino también lingüísticos con fines lingüísticos de lengua extranjera; 5) Estimular la exploración de diferentes métodos y técnicas de enseñanza que fortalezcan las habilidades comunicativas en función y significado.

Por ello es esencial la inclusión de recursos digitales en el proceso educativo, para ello se



aplica el modelo ADDIE debido a que ofrece un enfoque sistemático y organizado para el diseño instruccional y la posibilidad de adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes. Las herramientas virtuales utilizadas para la implementación del aula virtual incluyeron plataformas como Moodle, Quizizz y Kahoot.

3.2 Objetivo

3.2.1 Objetivo general

Implementar un aula virtual para motivar el aprendizaje de inglés para estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza

3.2.2 Objetivos específicos

– Establecer las herramientas virtuales utilizadas para la creación del aula virtual para los estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza

– Diseñar actividades que le facilitan a los estudiantes la asimilación de los contenidos en la materia de inglés para estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza

– Evaluar la eficacia del aula virtual en el aumento de la motivación para los estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza

3.3 Bases teóricas de la propuesta

Para el adecuado desarrollo de una lengua, las competencias lingüísticas juegan un papel muy importante dentro de la misma. Así, como indica Cisneros (2009), las competencias comunicativas y constructivistas son la forma en que las personas pueden establecer una relación con otras personas en un entorno determinado. Estas habilidades comienzan a adquirirse a través de la relación de la persona con los diferentes escenarios del entorno de la otra lengua a aprender como la familia, la escuela y la sociedad en general.



3.3.1 El enfoque comunicativo

Las competencias lingüísticas deben desarrollarse bajo un enfoque; por lo tanto, se considera el concepto de Gooding de Palacios (2020) que el enfoque comunicativo tiene varios objetivos, técnicas y actividades lúdicas para el aprendizaje de idiomas. De la misma manera, Zambrano y Alirio (2001) exponen:

El enfoque comunicativo se basa en cinco objetivos principales: 1) proporcionar apoyo al alumnado en el manejo de las competencias comunicativas de la lengua extranjera; 2) facilitar el uso de la lengua extranjera en las acciones cotidianas para expresar información personal e intrapersonal diversa; 3) proporcionar una adecuada retroalimentación y corrección de errores de acuerdo a las necesidades que surjan; 4) promover el aprendizaje de la lengua extranjera no sólo con fines educativos, sino también lingüísticos con fines lingüísticos de lengua extranjera; 5) Estimular la exploración de diferentes métodos y técnicas de enseñanza que fortalezcan las habilidades comunicativas en función y significado.

3.3.2 El enfoque constructivista

Según Piaget (2016) Es importante tener en cuenta que el constructivismo no es una pedagogía particular. De hecho, el constructivismo es una teoría que describe cómo se produce el aprendizaje, independientemente de si los alumnos utilizan sus experiencias para comprender una conferencia o siguen las instrucciones para construir un modelo de avión. En ambos casos, la teoría del constructivismo sugiere que los alumnos construyen conocimiento a partir de sus experiencias.

El constructivismo es una filosofía del aprendizaje basada en la premisa de que, al reflexionar sobre nuestras experiencias, construimos nuestra propia comprensión del mundo en el que vivimos. Cada uno de nosotros genera sus propias "reglas" y "modelos mentales", que utilizamos para dar sentido a nuestras experiencias. El aprendizaje, por lo tanto, es simplemente el proceso de ajustar nuestros modelos mentales para acomodar nuevas experiencias.



3.3.3 La tecnología en la educación

Apoyando las nociones anteriores, Serrano (2016) (citado en Torres y Cobo, 2017) afirma que es posible implementar la tecnología en la educación a partir del enfoque comunicativo. Por ello, Cabrero (2003) menciona que la tecnología educativa puede ser conceptualizada como "una disciplina integradora, viva, contradictoria y significativa de la educación" además se considera que en la actualidad, se ha convertido en una necesidad incorporar la tecnología en la educación, debido a tantos cambios y riesgos que corre la sociedad. A través de la educación, se ha visto obligada a tener una preparación para posibles clases virtuales, donde la tecnología y sus ramas juegan el papel fundamental.

La teoría de Brovotto, (2011), indicó que la tecnología brinda nuevas formas de interacción entre las personas y facilita diferentes formas de trabajar de manera presencial o virtual, a su vez, el uso de la tecnología puede desarrollar la educación. Actualmente, la tecnología está presente en la mayoría de los escenarios académicos, y su uso ha permitido que la educación sea más activa y eficiente para quienes hacen uso de ella.

3.4 Factibilidad de la propuesta

3.4.1 Factibilidad operativa

La factibilidad operativa analiza las capacidades y competencias necesarias para desarrollarlos y llevarlos a cabo permitiendo la sistematización teórica al uso de aplicaciones tecnológicas en las clases virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Al mismo tiempo determina si existe falta de preparación tecnológica previa por parte de docentes y estudiantes para el uso siendo esta limitante de su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de aplicaciones tecnológicas como el aula virtual.

Para garantizar una implementación adecuada, se tendrá en cuenta la voluntad y capacidad de los profesores para adaptar y aplicar métodos de juego basados en las necesidades



educativas.

3.4.2 Factibilidad técnica

La factibilidad técnica es un estudio que evalúa si un proyecto o plan es posible de realizar desde el punto de vista de los recursos técnicos y tecnológicos disponibles o necesarios. siendo importante porque permite conocer las ventajas, desventajas, problemas y soluciones que se pueden presentar al ejecutar un proyecto. Con ello se revisan los recursos técnicos existentes y determinar si son suficientes o se requiere adquirir o ampliar otros dentro de la unidad educativa para implementar la propuesta de un a una virtud.

3.4.3 Factibilidad económica

La factibilidad económica es el análisis de los costos e ingresos de un proyecto para determinar si es posible y rentable realizarlo, en un análisis económico para estimar los costos de inversión, operación, mantenimiento y financiamiento del proyecto, se destaca que para la implementación de la propuesta se necesita que la unidad educativa cuente con los equipos e infraestructura necesaria para su desarrollo.

3.5 Formas de aplicación, implementación y evaluación

La aplicación se refiere a la puesta en marcha de la propuesta dentro de la unidad educativa, las acciones planificadas para lograrlo fueron:

Asignación de Recursos: recursos humanos y tecnológicos (docentes y sala de cómputo) disponibles y listos

Comunicación: se informó a las partes interesadas sobre el inicio de la implementación.

Seguimiento: se monitoreó el progreso por medio de la observación.

La implementación de la propuesta se aplicó mediante el uso de Moodle debido a las características y funciones atribuidas a la herramienta, con el objetivo de fortalecer la enseñanza por medio de adaptación de la propuesta, lo que volvió al proceso de aprendizaje divertido e



interactivo para los estudiantes.

La evaluación se desarrolló por medio de rúbricas, debido a que permiten definir criterios específicos y niveles de logro para cada tarea o actividad. Además se aplicaron cuestionarios con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta.

3.6 Recursos y beneficiarios

Recursos: Los recursos para utilizar Moodle en el aula, es una computadora con acceso a internet y área específica para concentrarse (sala de cómputo).

Beneficiarios: Estudiantes: Estos recursos les brinda acceso a materiales de estudio, para motivar el aprendizaje de inglés para estudiantes de 1ro Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Julio Estrada Icaza. Facilitándoles el aprendizaje autónomo por medio de la Implementación de aula virtual.

Profesores: Los recursos les permiten organizar y presentar información de manera efectiva. La implementación del aula virtual les permite crear materiales personalizados y enriquecer el contenido de la materia de Inglés en la Unidad Educativa.

3.7 Modelo de gestión de la propuesta

El modelo de gestión de la propuesta se caracteriza como un conjunto de procedimientos desarrollados a lo largo del tiempo, que permiten conformar un sistema de actividades de una institución educativa. En forma estática, es su estructura en todas sus manifestaciones; De forma dinámica, es un conjunto de diversos procesos de actividad que tienen lugar en una organización.

Es por ello por lo que se aplica la gestión de proyectos en el sistema educativo debido a que es un método de influencia intencionada sobre una organización educativa con el fin de transferirla a un estado cualitativamente nuevo a través de la síntesis de medidas y acciones organizativas destinadas a implementar el plan de proyectos en un período limitado, dentro de recursos reales.



La gestión de proyectos puede requerir la creación de nuevas estructuras de gestión en los sistemas educativos: matriciales, modulares de proyectos, integradoras. La elección a favor de cualquiera de ellos se hace solo después de tener en cuenta los objetivos específicos del proyecto, el complejo de condiciones internas y externas, así como el "factor humano", que juega un papel importante en todos los procesos relacionados con la vida de una institución educativa.

3.5.1 El modelo ADDIE aplicar en la propuesta

El modelo ADDIE es una metodología de diseño instruccional que se basa en cinco fases:

Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Su objetivo es crear programas de formación efectivos y adaptados a las necesidades y objetivos de los estudiantes y de la organización. El modelo ADDIE es flexible, reiterativo y centrado en las necesidades:

Análisis: Comprende las necesidades de motivación para el aprendizaje de inglés para estudiantes. Además, se explora el nivel actual de dominio de la lengua inglesa.

Diseño: Se desarrolla un marco teórico y pedagógico para mejora la motivación de los estudiantes por medio de la implementación de un aula virtual con la aplicación de actividades didácticas para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

Desarrollo: Se crea los materiales y recursos necesarios para motivar el aprendizaje del idioma inglés por medio de un aula virtual; con actividades interactivas y herramientas digitales que faciliten el aprendizaje de inglés en los estudiantes de 1er de bachillerato.

Implementación: para la implementación se debe capacitar a los docentes en herramientas TIC para la enseñanza del idioma inglés.

Evaluación: se realiza por medio de encuestas para determinar la implementación es efectiva o necesita ajustes.

La importancia de la ADDIE radica en que ofrece un enfoque sistemático y organizado



para el diseño instruccional y con ello adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes por medio de la evaluación de la eficacia de la propuesta.



La Universidad para todos

3.8 Validación de la propuesta por parte de especialistas

La validación de la propuesta es el proceso de comprobar si un proyecto o plan es viable, útil y rentable de realizar. La validación se aplicó por medio del Juicio de Expertos, se contó con 4 expertos Máster que analizaron y evaluaron el instrumento de diagnóstico y evaluación (Anexo 1y 2). Los expertos cualificaron la relevancia, claridad y coherencia de las preguntas. Además analizaron las propiedades métricas del instrumento:

Validez: ¿El instrumento es apto de un estudiante de la Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros?

Contenido: ¿El contenido es relevante y relacionado con el currículo del Idioma inglés?

Confiabilidad: ¿El instrumento es consistente en sus mediciones?

Estabilidad: ¿El instrumento produce resultados similares en diferentes momentos?

Sensibilidad: ¿El instrumento detecta diferencias significativas entre grupos?

Una vez validado, el instrumento se aplicó a la población.

3.7.1 Estructura de los cursos

Esta propuesta pretende dar una visión general del uso de Moodle desde el punto de vista del profesor, mostrando algunas de las características y funciones atribuidas a los usuarios de Moodle. También se busca explicar cómo se podría fortalecer una clase normal a través de algunas actividades educativas de los módulos de Moodle y cómo utilizarlas para mejorar la enseñanza. Moodle para la enseñanza nos ayudará a adaptar los planes de lecciones existentes a los cursos en línea de Moodle y nos dará ideas para crear nuevas actividades, cuestionarios, rompecabezas, para que el proceso de aprendizaje sea divertido e interactivo para los estudiantes.

La estructura de los cursos constara con contenidos adecuados para lograr buenos resultados tales como: Contenidos audiovisuales, Agenda de actividades, Foros, Chat, videoconferencias, Tareas y actividades y Test y exámenes



El curso se desarrollará en la plataforma MOODLE la cual constará con 4 módulos:

Modulo	Temas	Objetivos	Recursos	Evaluación
Modulo I	Presente simple y continuo.	Describir acciones habituales o permanentes	SUPERPROF	Ejercicios de Present Simple y Present Continuous
Modulo II	Pasado simple y continuo.	Dominio del pasado continuo	Ejercicio ingles online	Ejercicios de Past Simple y Continuous
Modulo III	Verbos modales (can, could, have to, must, might).	Conocer los modal verbs como se relacionan dentro de una oración.	English course	Ejercicios de Present Simple y Present Continuous
Modulo IV	Tiempos futuros (will be, going to).	Identificar planes o decisiones, en particular eventos futuros fuertemente asociados con el presente.	Lingolia English	Ejercicios de tiempos futuros



La Universidad para todos



Módulo 1 Presente simple y continuo

Actividad: Interactuar en un ambiente amigable y practicar situaciones o acciones en inglés

Objetivo: Describir acciones habituales o permanentes

Materiales: computador, internet

Desarrollo:

Vídeo sobre la estructura: sujeto + verbo en infinitivo + complemento. Y resaltar que en este tiempo verbal la tercera persona del singular (he,she,it) lleva la letra “s”.

Descripción de la importancia de escribir correctamente en inglés.

Se explican la actividad

Reglas

- Al final se resaltan las palabras que estaban mal en el momento de escribir para dar retroalimentación al grupo.

Evaluación

Tarjetas de puntuación: Escala del 1 al 10, siendo 10 la puntuación más alta.

Fuentes: <https://www.superprof.es/apuntes/idiomas/ingles/gramatica-inglesa/verb-tense/exercises-present-simple-and-continuous-exercises-i.html>



La Universidad para todos

Elige el verbo en presente simple o continuo, según corresponda

- 1 Mary never _____ TV on weekends.
- watches
 - is watching
- 2 The drugstore _____ until nine o'clock or
- doesn't close
 - isn't closing
- 3 Kate _____ the guitar at night.
- is often playing
 - often plays
- 4 _____ to London this month?
- Is he moving
 - Does he move
- 7 John _____ at the hospital near my place.
- works
 - is working
- 8 My father and I _____ sunbathing.
- love
 - is loving
- 9 _____ flamenco guitar?
- Do you like
 - Are you liking
- 10 My friend Tom _____ Football, that's why he can't come today
- is playing
 - plays

Corregir

Módulo 2 Pasado simple y continuo

Actividad: Interactuar en un ambiente amigable y practicar situaciones o acciones en inglés

Objetivo: Dominio del pasado continuo

Materiales: computador, internet

Desarrollo:

Vídeo sobre conjugaciones con el pasado simple

Descripción de la importancia de escribir correctamente en inglés.

Se explican la actividad

Reglas

- Al final se resaltan las palabras que estaban mal en el momento de escribir para dar retroalimentación al grupo.

Evaluación

Tarjetas de puntuación: Escala del 1 al 10, siendo 10 la puntuación más alta.

Fuentes <https://www.ejerciciosinglesonline.com/new-exercises/ex1-pasado-simple-vs-continuo-ejercicio/>



La Universidad para todos

Completa las oraciones con pasado simple o continuo:

1. She (sit) on a chair and watching TV.
2. We waved at him, but he (not look).
3. When I was Young I (want) to be a pilot.
4. What (happen) after that?
5. (you / see) Jane last night?
6. She (wear) her new jacket when I saw her.
7. I (see) you walking in the park this morning.
8. I got up at seven and then I (have) a big breakfast.
9. (you / go) to the restaurant yesterday?
10. I left the cinema before the film ended. I (not enjoy) it.
11. When (she / start) learning English? – Five years ago.
12. Mr. Brown (have) a shower when I knocked his door.
13. I turned the radio off. Nobody (listen) to it.
14. She was a beautiful woman. She always (attract) a lot of men.



Siguiente ejercicio



La Universidad para todos

Módulo 3 Presente simple y continuo

Actividad: Interactuar en un ambiente amigable y practicar situaciones o acciones en inglés

Objetivo: Describir acciones habituales o permanentes

Materiales: computador, internet

Desarrollo:

Vídeo sobre la estructura: sujeto + verbo en infinitivo + complemento. Y resaltar que en este tiempo verbal la tercera persona del singular (he,she,it) lleva la letra “s”.

Descripción de la importancia de escribir correctamente en inglés.

Se explican la actividad

Reglas

- Al final se resaltan las palabras que estaban mal en el momento de escribir para dar retroalimentación al grupo.

Evaluación

Tarjetas de puntuación: Escala del 1 al 10, siendo 10 la puntuación más alta.

Fuentes <https://www.curso-ingles.com/practicar/ejercicios/modals-1>



Elige la respuesta correcta.

1. Can you help me?

- Can
- May
- Should
- Must

2. They practice more if they want to win the championship.

- may
- might
- should
- would

3. You not drink and drive.

- may
- might
- would
- must

4. you always be late?

- May
- Might
- Would
- Must

5. I like to go to New York someday.

- may
- will
- should
- would

6. They to work less.

- may
- might
- should
- must

7. It be dangerous to drive if you are tired.

- can
- shall
- ought
- should

8. you help me move?

- might
- will
- Ought to
- should

Responde

Modulo 4 Tiempos futuros (will be, going to).

Actividad: Interactuar en un ambiente amigable y practicar situaciones o acciones en ingles

Objetivo: Describir acciones habituales o permanentes en futuro

Materiales: computador, internet

Desarrollo:

Vídeo del futuro continuo o futuro progresivo para utilizarse para predecir eventos futuros.

Descripción de la importancia de escribir correctamente en inglés.

Se explican la actividad

Reglas

- Al final se resaltan las palabras que estaban mal en el momento de escribir para dar retroalimentación al grupo.

Evaluación

Tarjetas de puntuación: Escala del 1 al 10, siendo 10 la puntuación más alta.

Fuentes <https://english.lingolia.com/es/gramatica/tiempos-comparacion/tiempos-del-futuro/ejercicios>

Ejercicios

Completa las oraciones con la forma de futuro correcta.

Future simple (will o going to), future perfect simple, present simple o present continuous.

1. The train at 11:20.
2. Wait! I you.
3. As we want to get better marks in English, we harder in the future.
4. Josh to the cinema with his friends tonight.
5. I am afraid they everything by the time we arrive.

Completa las oraciones conjugando los verbos entre paréntesis en el tiempo futuro adecuado.



1. Aaron is carrying two tyres – he (change) the tyres on a car.
2. Next week (be) the beginning of winter and the weather forecast says that there (be) snow tomorrow.
3. That's why many of the garage's customers have made an appointment and (pass) by today to get their winter tyres.
4. By the end of the day, Aaron (mount) about 80 tyres.
5. He (be/probably) tired after that.
6. It's a lot of work for one day, but his customers promise that next year they (have) their tyres changed earlier.
7. That's what they always say, but they (forget/surely) about it by next year.
8. Some customers have agreed that they (pick up) their cars tomorrow.
9. They have decided to go home by bus, which (stop) in front of the garage every hour.

✓ Corregir ejercicio

Mostrar todos los ejercicios sobre este tema

3.9 Premisas para la implementación

La ejecución de la propuesta implica la realización de todos sus pasos de acuerdo con las relaciones definidas para mejorar la efectividad del uso del aula virtual como herramienta motivacional en la enseñanza del inglés en el trabajo, aplicando el aprendizaje como un descubrimiento, enfocando el contenido desde la práctica, por medio de nuevas tecnologías para encontrar un refuerzo positivo adecuado.

Moodle es una herramienta que le permite a los estudiantes desarrollar diferentes habilidades y competencias que le serán útiles en la vida, genera un impacto en el aprendizaje puesto que lo ayuda a entender mejor los temas y generando más confianza para participar propiciando un buen ambiente en el aula. Este enfoque práctico le brinda experiencia práctica con el idioma y fortalece su competencia comunicativa.

Para evaluar la efectividad, realizamos una encuesta entre los estudiantes y confirmamos su impacto. Estas evaluaciones se utilizan para determinar la efectividad de las actividades y el progreso en las habilidades lingüísticas. Los maestros utilizan esta información para ajustar los programas y garantizar que se cumplan las metas y necesidades de aprendizaje individuales de los estudiantes.

3.8.1 Valoración teórica

La valoración teórica es un proceso que se basa en el desarrollo de la teoría y el avance de la teoría existente con algunas lógicas y hechos. Este estudio se ha centrado inicialmente en algunas preguntas objetivos que contribuyen con aporte teórico y sus respuestas a través de la revisión narrativa de la literatura.

Así como el diseño de actividades educativas que fomente la motivación del estudiante, por medio de investigaciones y practicando estas estrategias en un entorno de aula virtual, previamente evaluado por lo docentes del área.

Las actividades diseñadas dentro de estos recursos digitales fueron evaluadas para comprender su impacto en el proceso de aprendizaje; posteriormente la implementación capturó las percepciones de los estudiantes sobre cómo estas actividades impactaron su motivación y comprensión. Con el objetivo de promover el aprendizaje interactivo y atractivo.

Estas actividades incluyen juegos de rol, acertijos de lenguaje, cuestionarios que permiten a los estudiantes aplicar lo que han aprendido en situaciones prácticas. La integración de estos elementos lúdicos fue clave para mantener a los estudiantes motivados y concentrados en el material del curso. También permitió medir la eficacia para mejorar habilidades lingüísticas específicas, como la gramática, el vocabulario y la pronunciación.

Los resultados obtenidos de los estudiantes resaltan la importancia de la interacción social y la colaboración en el proceso de aprendizaje. Las actividades fueron un área de particular interés en este estudio, lo que demuestra que un entorno de aprendizaje colaborativo es de gran apoyo para los estudiantes; a su vez la validación proporciona experiencias de los estudiantes y las investigaciones posteriores demostraron que la propuesta interactiva y una herramienta efectiva para mejorar l y el aprendizaje del idioma inglés.

Los resultados prestaron una base sólida para la continuación y expansión de este enfoque resaltando la efectividad de incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

3.10 Presentación grafica de los resultados

Uno de los pasos para validar la propuesta fue la implementación en el aula de decimo para lo cual después de aplicar la propuesta se determinaron una serie de preguntas (anexo 9).

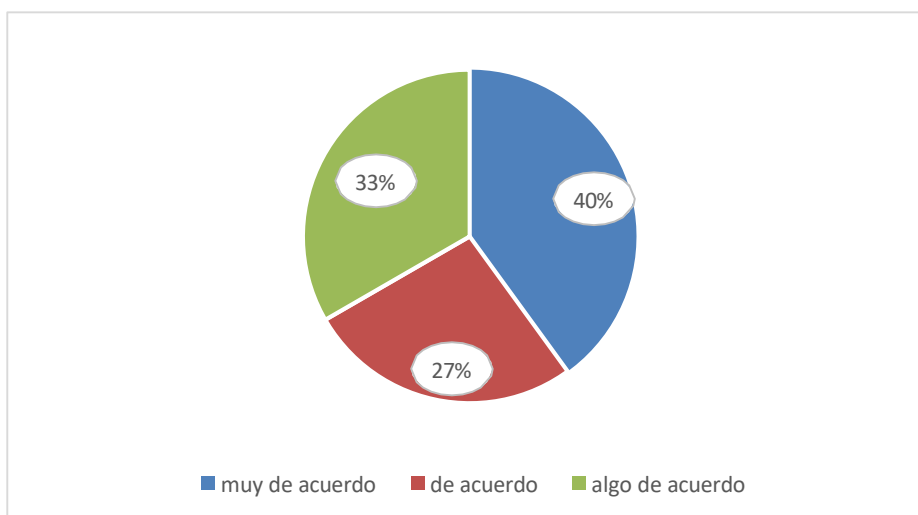
1. ¿Consideras que las clases interactivas facilitaron la participación en las clases de inglés en comparación con métodos tradicionales?

Tabla 13

Las clases interactivas facilitaron la participación en el aula

	N	%
muy de acuerdo	6	40%
de acuerdo	4	27%
algo de acuerdo	5	33%
Total	15	100%

Figura 12 las clases interactivas facilitaron la participación en el aula



Los estudiantes indicaron un 40% estar muy de acuerdo en que la interacción en aulas con las propuesta fue de facilitador en la interacción con el profesor y un 33% indico está de acuerdo con ello. Mientras que un 27% indicaba estar algo de acuerdo con la afirmación

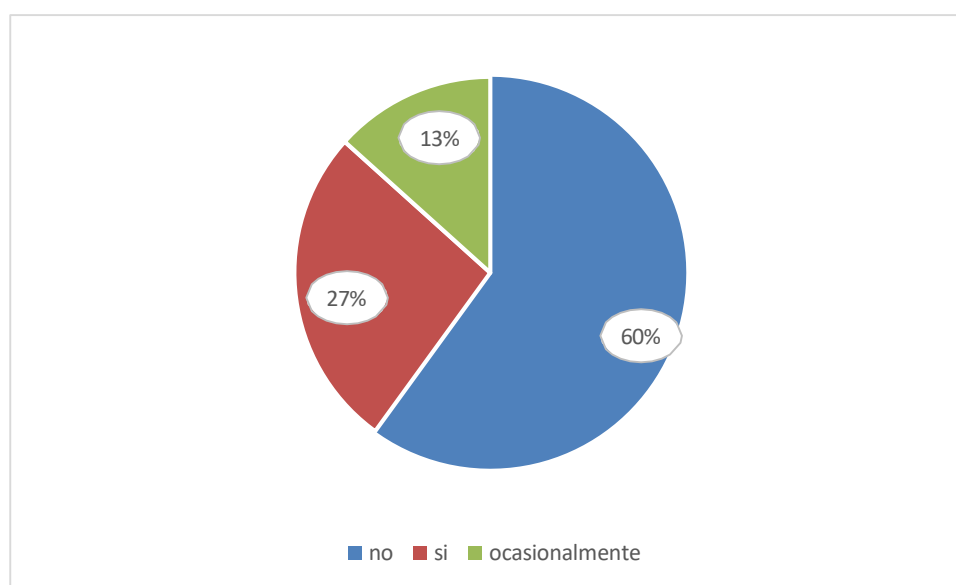
2. Experimentaste problemas técnicos durante el uso del aula virtual para aprender inglés?

Tabla 14

Experimentaste problemas técnicos durante el uso del aula virtual para aprender inglés

	N	%
no	9	60%
si	4	27%
ocasionalmente	2	13%
total	15	100%

Figura 13 Experimentaste problemas técnicos durante el uso del aula virtual para aprender inglés



En la figura 13 se consulta a los estudiantes sobre si experimentaste problemas técnicos durante el uso del aula virtual para aprender inglés, un 60% indica que no tuvo problemas técnicos en contraste un 27% indicó que si y la diferencia del 13% indica que tuvo ocasionalmente problema técnicos que supo manejar durante la desarrollo del propuesta interactiva.

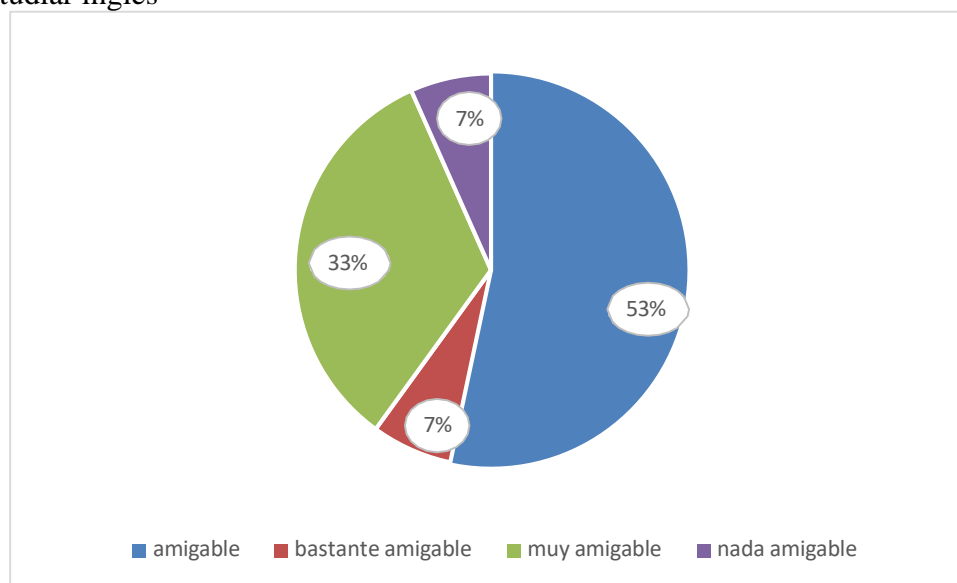
3. ¿La interfaz y la navegación fueron amigables y fáciles de usar para estudiar inglés?

Tabla 15

La interfaz y la navegación fueron amigables y fáciles de usar para estudiar inglés

	N	%
muy amigable	5	33%
bastante amigable	1	7%
amigable	8	53%
nada amigable	1	7%
TOTAL	15	100%

Figura 14 La interfaz y la navegación fueron amigables y fáciles de usar para estudiar inglés



La figura 14 indican que un 33% que La interfaz y la navegación fueron muy amigables y fáciles de usar para estudiar inglés, concordando con un 7% que indica bastante amigable, 53% amigable y en contraste un 7% indica nada amigable.

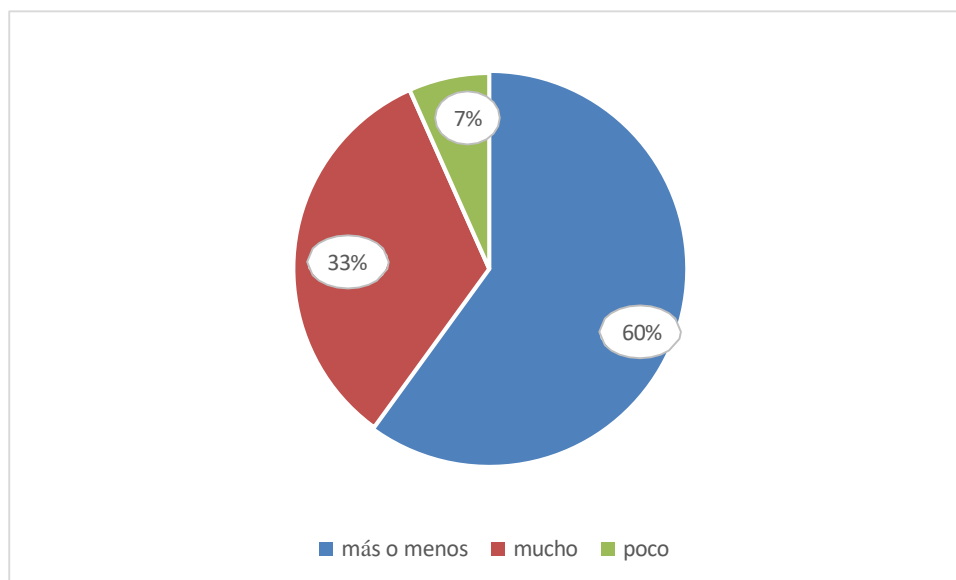
4. ¿Consideras que la variedad de recursos multimedia en el aula virtual contribuyó a la comprensión del idioma inglés ?

Tabla 16

la variedad de recursos multimedia en el aula virtual contribuyó a la comprensión del idioma inglés

	N	%
más o menos	9	60%
mucho	5	33%
poco	1	7%
Total	15	100%

Figura 15 la variedad de recursos multimedia en el aula virtual contribuyó a la comprensión del idioma inglés



La figura 15 destaca que un 33% considera la variedad de recursos multimedia en el aula virtual contribuyó mucho la comprensión del idioma inglés, en contrast4e con un 7% que indicó que contribuye en poco y un 60% indica que más o menos .

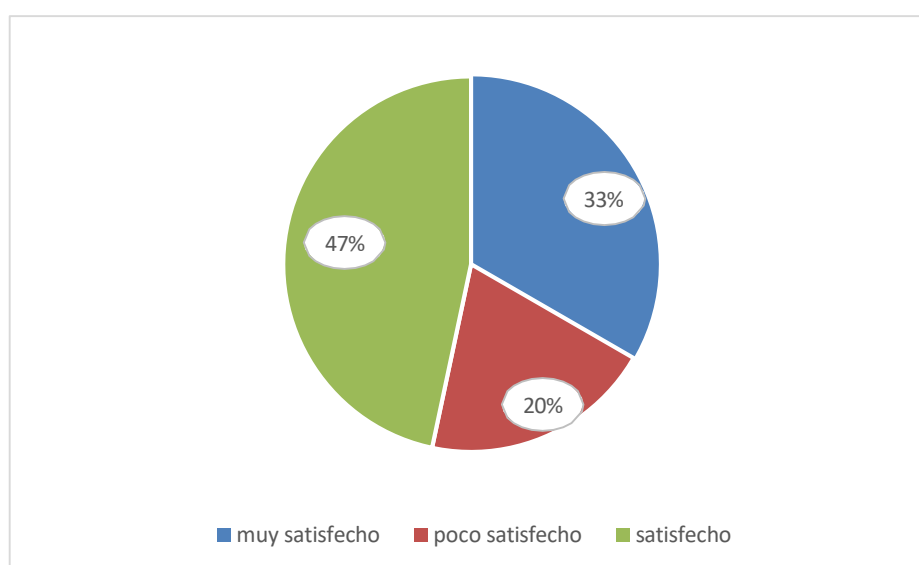
5. ¿Te sientes satisfecho/a con la variedad de recursos multimedia que se pueden integrar al aprendizaje de inglés?

Tabla 17

Te sientes satisfecho/a con la variedad de recursos multimedia que se pueden integrar al aprendizaje de inglés

	N	%
muy satisfecho	5	33%
poco satisfecho	3	20%
satisfecho	7	47%
Total	15	100%

Figura 16 Te sientes satisfecho/a con la variedad de recursos multimedia que se pueden integrar al aprendizaje de inglés



La figura 16 destaca que un 33% se encuentra muy satisfecho con la variedad de recursos multimedia que se pueden integrar al aprendizaje de inglés, concordando con un 47% que indica que está satisfecho, mientras que un 20% indican lo contrario.

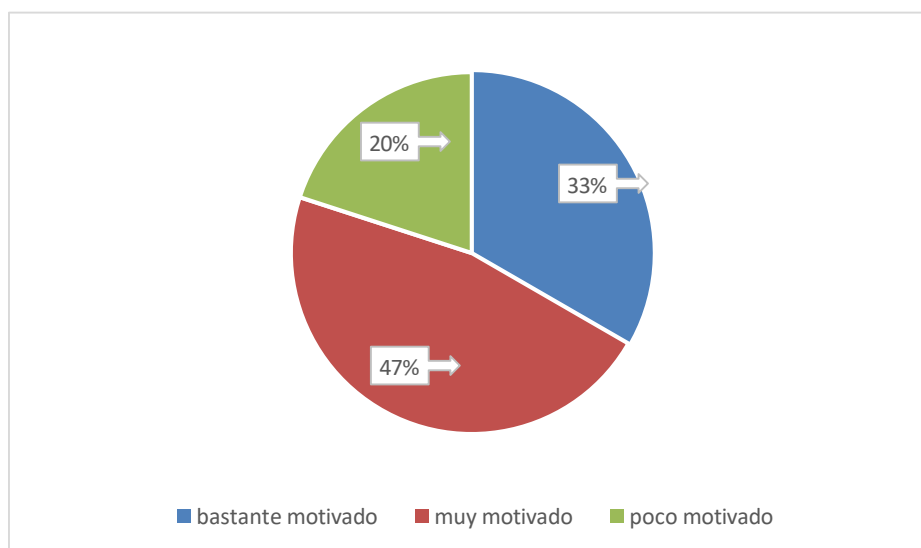
6. ¿Te sientes motivado para participar en las actividades de aprendizaje del inglés en la plataforma virtual?

Tabla 18

Te sientes motivado para participar en las actividades de aprendizaje del inglés en la plataforma virtual

	N	%
muy satisfecho	33%	5
poco satisfecho	20%	3
satisfecho	47%	7
Total	100%	15

Figura 17 Te sientes motivado para participar en las actividades de aprendizaje del inglés en la plataforma virtual



La figura 17 destaca que un 47% se encuentra muy motivado para participar en las actividades de aprendizaje del inglés en la plataforma virtual, mientras que un 33% se encuentra bastante motivado y un 20% indica estar poco motivado esto puede ser una reacción normal a lo desconocido y nuevo en el área de aprendizaje.

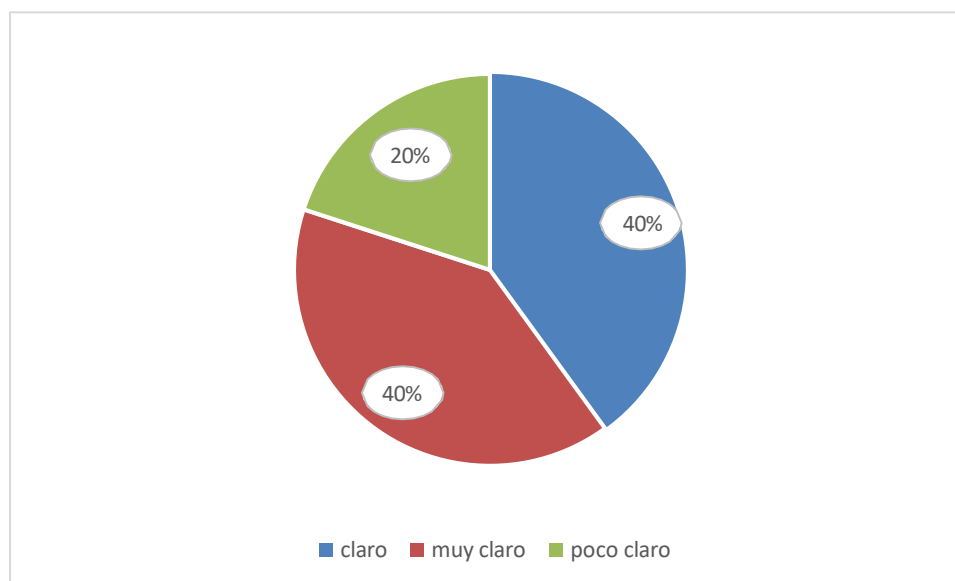
7. ¿Consideras que el formato de las evaluaciones, como cuestionarios y tareas, es claro y fácil de seguir?

Tabla 19

el formato de las evaluaciones, como cuestionarios y tareas, es claro y fácil de seguir

	N	%
claro	6	40%
muy claro	6	40%
poco claro	3	20%
Total	15	100%

Figura 18 el formato de las evaluaciones, como cuestionarios y tareas, es claro y fácil de seguir



La figura 18 destaca que un 40% de los estudiantes evaluados está de acuerdo que es muy claro el formato de las evaluaciones, como cuestionarios y tareas, es claro y fácil de seguir, seguido de un 40% que indica claro, mientras que un 20% indican poco claro.

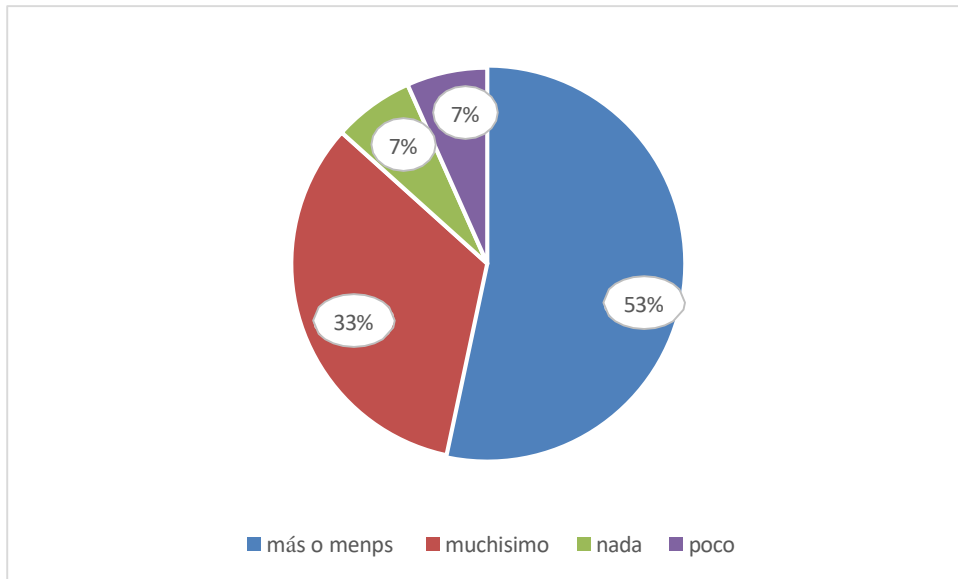
8. ¿Las actividades para practicar el idioma en línea, mejoraron tus habilidades para comunicarte en inglés?

Tabla 20

Las actividades para practicar el idioma en línea mejoraron tus habilidades para comunicarte en inglés

	N	%
más o menos	8	53%
muchísimo	5	33%
nada	1	7%
poco	1	7%
TOTAL	15	100%

Figura 19 Las actividades para practicar el idioma en línea, mejoraron tus habilidades para comunicarte en inglés



La figura 19 destaca que un 33% de los estudiantes indican que mejoraron su habilidades para comunicarse en inglés, , mientras que un 535 indicaron que más o menos y la diferencia del 7% se encontró un nada y un poco de mejoría en sus habilidades para comunicarse.

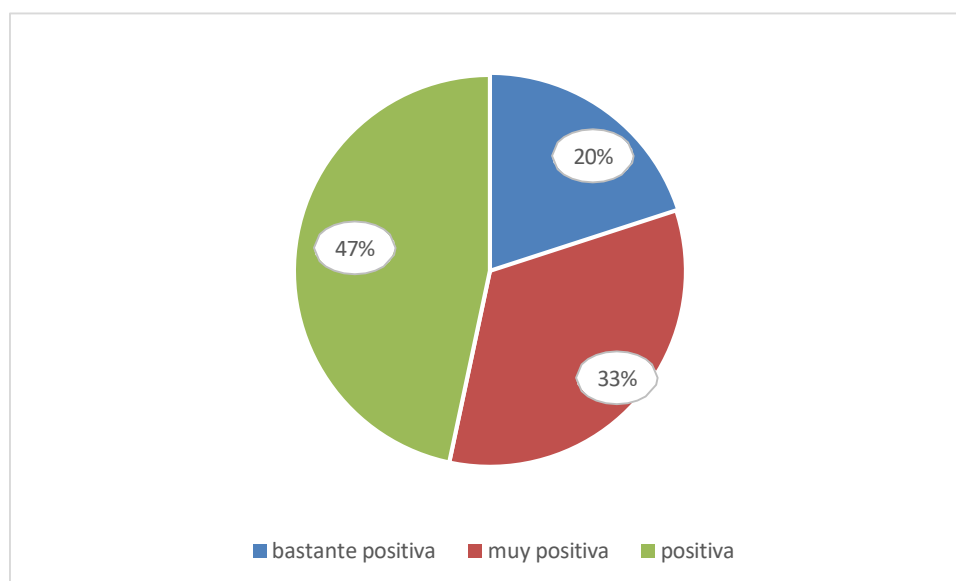
9. Cómo calificarías tu experiencia general usando la plataforma virtual para aprender inglés?

Tabla 21

Cómo calificarías tu experiencia general usando la plataforma virtual para aprender inglés

	N	%
Bastante positiva	3	20%
Muy positiva	5	33%
Positiva	7	47%
Total	15	100%

Figura 20 Cómo calificarías tu experiencia general usando la plataforma virtual para aprender inglés



La figura 20 destaca la experiencia obtenida por medio de la propuesta a la que obtuvo que un 33% la califica de muy positiva, mientras que un 47% indica positiva y la diferencia del 20% indica que es bastante positiva.

CONCLUSIONES

El aprendizaje de idiomas es crucial en la educación actual, la cual dentro de la unidad educativa no se ha desarrollado por la falta de motivación y herramientas efectivas para el aprendizaje, el cual ha sido una preocupación constante en el proceso educativo. Por ello esta investigación propone como objetivo general el evaluar el impacto de la implementación del aula virtual en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de 1ro de Bachillerato en el aprendizaje del idioma inglés, para ello se plantea como objetivos específicos analizar la percepción de los estudiantes hacia el aula virtual como herramienta de aprendizaje, a lo que se obtuvo que un 46% indica que es probable, que la tecnología en el aula virtual mejore la experiencia del aprendizaje del idioma inglés. Así como que además permita tener más flexibilidad en los horarios de estudio de inglés, para aplicar y fortalecer sus habilidades en el idioma.

Como segundo objetivo se planteó el medir el cambio en la motivación académica en inglés después de la implementación del aula virtual, a lo que se obtuvo que el estudiante se siente más motivado/a para completar las tareas en inglés en un aula virtual en comparación con un aula presencial, a lo que los estudiantes indicaron un 46% que sí, Te sientes más motivado/a para completar las tareas en inglés en una aula virtual en comparación con una aula presencial. A lo que se destaca que para aprender una lengua extranjera es un reto, especialmente para los jóvenes estudiantes.

Por todo ello se logra el objetivo tres que es Identificar los factores que influyen en la motivación de los estudiantes para participar activamente en el aula virtual, a lo que se identifica la motivación intrínseca y extrínseca debido a que conduce a mayores niveles de satisfacción e implicación en las actividades diarias. Además, se identifica al aprendizaje sincrónico es un componente de estar a conveniencia de los estudiantes. La motivación intrínseca es la fuerza que amplifica la respuesta de los estudiantes a las tareas que se les asigna.

Por lo que se deduce que a medida que aumenta el nivel motivacional en autoeficacia, también aumenta la satisfacción hacia la metodología de enseñanza. Los alumnos deben creer en el proceso de aprendizaje a medida que se vuelven más independientes en el aprendizaje.

RECOMENDACIONES

El inglés es también el idioma más popular en lo que respecta a los negocios, y muchas organizaciones internacionales líderes lo utilizan como idioma oficial. La falta de profesores de inglés especializados o de calidad, de recursos educativos, de disponibilidad de tecnología y de un número limitado de horas lectivas son factores que impiden el desarrollo de las habilidades lingüísticas y afectan la calidad de la enseñanza de idiomas. Por ello tomando como muestra a la unidad educativa se destacan las siguientes recomendaciones

- La implementación de la propuesta para mejorar el aprendizaje del idioma inglés e involucrar emocionalmente o conectando el nuevo conocimiento a los estudiantes para mejorar la enseñanza aprendizaje.
- Desarrollar la relevancia de las nuevas tecnologías en la enseñanza y para motivar intrínsecamente el aprendizaje de los estudiantes. Sin ella, los estudiantes corren el riesgo de perder el interés, la desconexión y la motivación para intentarlo.
- Trabajar en el material del curso con sus experiencias personales y el mundo para lograr establecer una atmósfera de aprendizaje en la que los estudiantes puedan construir los marcos para el material del curso.
- Desarrollar bajo esta línea de investigación la importancia de la aplicación de las TIC en la unidad educativa aplicado a las materias que conformar el currículo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, V. (2018). Es el aprendizaje significativo el que promueve una práctica duradera. *Revista digital docente*, 15-25. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/aprendizaje-significativo-constructivismo/#:~:text=En%20el%20aprendizaje%20significativo%20el,que%20promueve%20una%20pr%C3%A1ctica%20duradera>.
- Aguilera, C. (2020). Gamificacion: Estrategia Didactica Motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de Educacion basica. *Revista Cognosis*, 20-32.
- Akpabio, E., & Bubaraye, I. (2017). Uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) por parte de los docentes en la enseñanza del idioma inglés en las escuelas secundarias superiores del estado de Akwa Ibom. *Revista Ecuatorial de Educación y Estudios Curriculares*, 5-12.
- Alam, M., Malone, L., & Nadolni, L. (2023). Investigando el impacto de un panel de análisis de aprendizaje gamificado: experiencias de los estudiantes y logros académicos. *Journal of Computer Assisted Learning*, 1-14. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1111/jcal.12853>
- Albuja, J., Revuelta, F., & Benítez, N. (2022). Los dispositivos y aplicaciones informáticas que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Ibarra. *Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, 23-65.
- Almeida, M., & Moya, M. (2019). Los problemas de aprendizaje en la enseñanza del idioma inglés. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-15. <https://doi.org/https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/problemas-aprendizaje-ingles.html>
- Alonso, C., & Miranda, A. (2018). Las tecnologías aplicadas a la educación especial integradora: la contribución del software educativo. *Linhas Críticas*, 150.
- Alvarado, C. (2021). *El M-Learning como Estrategia para Mejorar el Aprendizaje del Pensamiento Social de los Estudiantes*. UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACION Y CIENCIA, Colombia. <chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/3623/Carlos%20Alberto%20Alvarado%20Rodr%C3%ADguez.pdf?sequen>



ce=1&isAl lowed=y

Alvarado, C. (2021). *El M-Learning como estrategia para mejorar el aprendizaje del pensamiento social de los estudiantes de sexto grado de la I.E El Siglo en el Municipio de Ciénaga de Oro (Córdoba - Colombia)*. Repositorio UMECIT C. TRABAJOS DE GRADO- LICENCIATURA, ESPECIALIZACIÓN Y MAESTRÍA FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
<https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3623>

Alvarado, L., Aragón, R., & Bretones, F. (2020). Actitudes de los docentes frente a la introducción de las TIC en las escuelas públicas ecuatorianas. *Revista TechTrends*, 1-24.

Arguello, F., Taipe, N., Moreuira, M., & Solis, M. (2022). Uso adecuado de los métodos activos de aprendizaje viable y accesible para mejorar la aplicación correcta de los procesos tecnológicos en los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Gran Colombia de la parroquia Puerto Pechiche Los. *Polo del conocimiento* .

Basantes, E., Barros, M., Caiza, C., & Cuero, O. (2022). Plataformas virtuales y su uso para enseñar y aprender inglés en línea. *Domino de Ciencias*, 7(2), 707-723.
<https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2671>

Belloch, C. (2019). Entornos Virtuales de Aprendizaje. (UTE). *Universidad de Valencia*.

Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Dialnet*, 8(4), 1-15. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/monic/Downloads/Dialnet- ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf

Benavides, B. (2022). Alternativas de enseñanza adoptadas por los profesores universitarios para motivar el aprendizaje en los contextos de aula. *Cultura Educación y Sociedad*, 13(1), 143-160. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.17981/cultedusoc.13.1.2022.09>

Carpio, W., & Arana, J. (2021). Implementación de una estrategia virtual de aprendizaje y el logro de competencias en el estudiante universitario. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 416-425.
<https://doi.org/http://scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-416.pdf>

Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el



proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 119-127.

Cevallos, P., Romero, V., Sandoval, P., & Sandoval, E. (2018). Utilización de software en la enseñanza del idioma inglés básico a personas con discapacidad visual. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 8.

Cobos, J., Simbaña, V., & Jaramillo, L. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia Colección de filosofía de la educación*, 28(1), 139-162. <https://doi.org/DOI>: <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>

Coronel, m. (2018). La resolución de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*.

Dávila Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Revista educación Laurus*, 108.

Delgado, M., & Solano, A. (2019). Estrategias Didácticas Creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>

Fernandez, R. (2023). *Virtual Reality (VR) for generating motivation in learning English integrated in a non-linguistic subject: Mozaik VR @ Human body game*. Tesis, Faculty of Arts and Humanities, Cataluña. https://doi.org/chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148506/1/FernandezRomeroRaquel_VR_Motivation.pdf

Fombona, J., Pascual, S., & González, M. (2017). M-learning y realidad aumentada: Revisión de literatura científica en el repositorio WoS. *Comunicar*, 52, 1-25. <https://doi.org/> <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3916/C52-2017-06>

Huibin, H., & Ling, H. (2022). English Virtual Classroom Education---the Future of Distance English Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 670. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/monic/Downloads/125975920.pdf>

Jiménez, R., Romero, M., & Heredia, H. (2019). Analysis of the implementation of an



educational program based on the mobile learning methodology. *linguagem e Tecnologia*, 12(2), 172-201. <https://doi.org/DOI: 10.17851/1983-3652.12.2.172-201>

Khairunnisa, O., & Siti, F. (2023). Aula virtual invertida: estilos de toma de decisiones de los estudiantes de inglés como segundo idioma (ESL) en lectura académica. *Revista Internacional de Investigación Académica en Ciencias Sociales y Empresariales*, 13(3). <https://doi.org/DOI:10.6007/IJARBSS/v13-i3/16501>

Mirman, A. (2018). *La enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera: una perspectiva internacional*. Tesis, Universidad de Sevilla, Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/81124>

Monther, M., Liyana, S., Norjihhan, A., & Elaheh, Y. (2019). Aprendizaje móvil del idioma inglés (MELL): una revisión de la literatura. *Educational Review*, 71(2), 257-276. <https://doi.org/DOI:10.1080/00131911.2017.1382445>

Navas, W. (2023). Motivación en el aula para desarrollar habilidades de habla en inglés: Motivación en el aula para desarrollar habilidades de habla en inglés. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 1-14. https://www.researchgate.net/publication/371747541_Motivation_in_the_classroom_to_develop_English_Speaking_skills_Motivacion_en_el_aula_para_desarrollar_habilidades_de_habla_en_ingles

Pacheco, E., Villafuerte, J., & López, J. (2022). Actividad física y motivación al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños pequeños de Ecuador (Physical activity and motivation for learning English as a foreign language in young children in Ecuador). *Retos*, 44, 988-998. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90137>

Paudel, S. (2023). *English Language Teaching Through Virtual Classroom: Experiences and Practices from Secondary Level*. Tesis, Tribhuvan University, Nepal. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://elibrary.tucl.edu.np/bitstream/123456789/15804/1/Full%20Thsis.pdf>

Rodríguez, J., & Coba, J. (2017). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), 1-25. <https://doi.org/DOI: 10.23913/ride.v8i15.303>



- Rodríguez, L., Vallejo, G., Proaño, F. R., Solís, L., & Erazo, J. (2017). Diseño de una metodología m- learning para el aprendizaje del idioma inglés. *Lenguaje, cultura y productividad*, 6(6).
<https://doi.org/Https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/241>
- Shrishthy, S. (2023). Importancia del idioma inglés para la comprensión global y para la educación global. *Revista Internacional de Innovación y Comercialización de la Investigación*, 7(7), 116- 120.
https://www.researchgate.net/publication/369361975_Importance_English_language_for_global_understanding_and_for_global_education
- Soler, R., & Figueroa, E. (2019). Contexto Audiovisual?. Una aplicación en m-learning para la formación del maestro. *Atenas*, 46.
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478060100006/html/>
- Vásquez, J., & Rodas, T. (2021). Technological tools for teaching english as a foreign language Herramientas tecnológicas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera . *Iustitia Socialis. Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas* , 1, 1-26.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/racji.v7i1.1701>
- Vega, C. (2017). *Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima*. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/6115>
- Xiao, H., Jeremy, N., Kitty, K., & Tsang, & S. (2020). Integración del aprendizaje móvil al sistema de gestión del aprendizaje en el Community College. *Revista de investigación y práctica del Community College*, 44(3), 1-16.
<https://doi.org/DOI:10.1080/10668926.2019.1640146>
- Zhang, Y. (2020). Virtual reality in ESL teacher training: Practical ideas. *International Journal of technology in teaching and learning*, 16(1).
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1332269.p>

