

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE  
MEDIADO POR TIC



Trabajo de titulación como requisito previo para la obtención del título de  
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Aula virtual desarrollada bajo el modelo ADDIE para impartir Inglés  
a estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Fiscal Juan  
León Mera**

**Autor:**

Klevers Alexander Méndez Pico

**Director:**

Dr. José Ángel Bermúdez García

Quito, octubre 2024

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: **“AULA VIRTUAL DESARROLLADA BAJO EL MODELO ADDIE PARA IMPARTIR INGLÉS A ESTUDIANTES DE PRIMERO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL JUAN LEÓN MERA”**, presentado por el maestrante **KLEVERS ALEXANDER MÉNDEZ PICO**, titular de la Cédula de Identidad N.º 131533933-1, para optar al Grado de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES MEDIADO POR TIC**, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los lectores – evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de octubre de 2024.



JOSÉ ÁNGEL BERMÚDEZ GARCÍA

C.I.1757943335

jbermudez647@puce.edu.ec

+34699462619

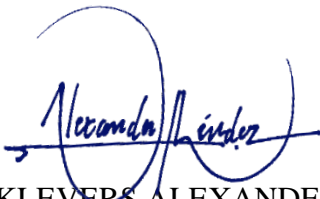
**NOTA:** Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5 % índice de similitud con otras fuentes.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, KLEVERS ALEXANDER MÉNDEZ PICO, titular de la Cédula de Identidad N.º 131533933-1, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Educación, Mención Gestión de los Aprendizajes Mediado por TIC, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de octubre de 2024.



KLEVERS ALEXANDER MÉNDEZ PICO

C.I. 131533933-1

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	15
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	17
1.1. Formulación del problema .....	17
1.1.1. Pregunta general de la investigación .....	18
1.1.2. Sub-preguntas de investigación .....	18
1.2. Objetivos de la investigación .....	19
1.2.1. Objetivo general .....	19
1.2.2. Objetivos específicos.....	19
1.3. Justificación de la investigación .....	20
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	21
2.1. Antecedentes .....	21
2.2. Bases teóricas .....	24
Educación virtual .....	24
Calidad de la educación virtual.....	24
Aulas virtuales .....	25
Plataformas de gestión de aprendizaje (LMS).....	25
Diseño instruccional de entornos virtuales.....	26
Modelo ADDIE .....	27
Didáctica del Inglés.....	28
Integración de tecnología en la enseñanza del Inglés .....	29
Evaluación y retroalimentación en entornos virtuales .....	29
Importancia de la retroalimentación en el aprendizaje en línea .....	30
Herramientas de Moodle para la evaluación y retroalimentación .....	31
Buenas prácticas en la evaluación de cursos virtuales.....	31
Teorías de aprendizaje aplicadas a la educación virtual .....	33
Gamificación en la educación virtual.....	33
Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje.....	34
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA .....	36
3.1. Metodología.....	36
3.2. Tipo de investigación.....	36
3.3. Diseño de investigación .....	37

3.4 Unidades de estudio .....	38
3.4.1. Población .....	38
3.4.2. Muestra .....	38
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	38
3.5.1. Encuesta.....	39
3.5.2. Cuestionario .....	39
3.6. Técnica de análisis de datos .....	40
3.7. Operacionalización de variables.....	41
<b>CAPITULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS .....</b>	<b>42</b>
4.1. Presentación de resultados .....	42
4.2. Análisis de datos.....	42
4.3. Análisis conclusivo por variable.....	65
<b>CAPITULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>67</b>
5.1. Denominación.....	67
5.2. Descripción.....	67
5.3. Justificación.....	68
5.4. Objetivos de la propuesta .....	69
5.4.1. Objetivo general .....	69
5.4.2. Objetivos específicos.....	69
5.5. Beneficiarios.....	70
5.6. Responsables .....	70
5.7. Metodología.....	70
5.7.1. Fase de análisis.....	71
5.7.2. Fase de diseño .....	71
5.7.3. Fase de desarrollo.....	78
5.7.4. Fase de implementación .....	83
5.7.5. Fase de evaluación.....	83
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>85</b>
Conclusiones .....	85
Recomendaciones.....	86
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>87</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>93</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Participación de actores en la educación virtual y no virtual.....	25
Tabla 2 Operacionalización de variables.....	41
Tabla 3 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de conocimiento del idioma Inglés en términos de gramática, vocabulario y habilidades de comunicación .....	43
Tabla 4 Opinión de los estudiantes sobre las destrezas en el idioma Inglés en cuanto a comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral .....	44
Tabla 5 Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés para su aprendizaje.....	45
Tabla 6 Opinión de los estudiantes sobre la frecuencia de participación en las clases de Inglés .....	46
Tabla 7 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de interacción entre compañeros y profesor durante las clases de Inglés.....	47
Tabla 8 Opinión de los estudiantes sobre la colaboración con los compañeros en actividades grupales y proyectos en las clases de Inglés.....	48
Tabla 9 Opinión de los estudiantes sobre la motivación generada por los contenidos de Inglés impartidos en clases .....	49
Tabla 10 Opinión de los estudiantes sobre el interés generado por los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés .....	50
Tabla 11 Opinión de los estudiantes sobre la capacidad para superar desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura de Inglés .....	51
Tabla 12 Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura de Inglés .....	52
Tabla 13 Opinión de los estudiantes sobre la planificación de la asignatura de Inglés .....	53
Tabla 14 Opinión de los estudiantes sobre la contribución de haber ejecutado las actividades de Inglés para alcanzar los objetivos de aprendizaje .....	54
Tabla 15 Opinión de los estudiantes sobre las evaluaciones aplicadas por el docente para medir el progreso de aprendizaje del idioma Inglés .....	55
Tabla 16 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente al impartir las clases de Inglés.....	56
Tabla 17 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de habilidad tecnológica y experiencia previa en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés .....	57

Tabla 18 Opinión de los estudiantes sobre la implementación de un aula virtual en Moodle	58
Tabla 19 Opinión de los estudiantes sobre la mejora en los objetivos educativos establecidos para la asignatura de Inglés si se configurara un aula virtual.....	59
Tabla 20 Opinión de los estudiantes sobre la mejora de aprendizaje del idioma Inglés a través de la implementación de actividades interactivas en un aula virtual de Moodle.....	60
Tabla 21 Opinión de los estudiantes sobre la medida en que la integración de recursos digitales como: videos, presentaciones interactivas y enlaces a sitios educativos, dentro del aula virtual incrementaría su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés.....	61
Tabla 22 Opinión de los estudiantes sobre cómo la estructuración de los contenidos pertenecientes a la asignatura de Inglés en módulos secuenciales dentro de un aula virtual permitirá un aprendizaje más organizado.....	62
Tabla 23 Opinión de los estudiantes en cuanto a la necesidad de incorporar elementos para medir el rendimiento académico en un aula virtual .....	63
Tabla 24 Opinión de los estudiantes sobre el instrumento de evaluación que les gustaría utilizar para evaluar el rendimiento del aula virtual desarrollada.....	64
Tabla 25 Secciones del aula virtual.....	72
Tabla 26 Planificación microcurricular de aula virtual: Módulo uno .....	75
Tabla 27 Planificación microcurricular de aula virtual: Módulo dos .....	76
Tabla 28 Planificación microcurricular de aula virtual: Módulo tres .....	77
Tabla 29 Enlaces de acceso a los diferentes módulos del aula virtual.....	82
Tabla 30 Lista de cotejo diseñada para evaluar la calidad y el funcionamiento del aula virtual .....	84

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de conocimiento del idioma Inglés en términos de gramática, vocabulario y habilidades de comunicación.....	43
Gráfico 2 Opinión de los estudiantes sobre las destrezas en el idioma Inglés en cuanto a comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral.....	44
Gráfico 3 Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés para su aprendizaje.....	45
Gráfico 4 Opinión de los estudiantes sobre la frecuencia de participación en las clases de Inglés .....	46
Gráfico 5 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de interacción entre compañeros y profesor durante las clases de Inglés.....	47
Gráfico 6 Opinión de los estudiantes sobre la colaboración con los compañeros en actividades grupales y proyectos en las en las clases de Inglés.....	48
Gráfico 7 Opinión de los estudiantes sobre la motivación generada por los contenidos de Inglés impartidos en clases .....	49
Gráfico 8 Opinión de los estudiantes sobre el interés generado por los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés .....	50
Gráfico 9 Opinión de los estudiantes sobre la capacidad para superar desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura de Inglés .....	51
Gráfico 10 Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura de Inglés .....	52
Gráfico 11 Opinión de los estudiantes sobre la planificación de la asignatura de Inglés .....	53
Gráfico 12 Opinión de los estudiantes sobre la contribución de haber ejecutado las actividades de Inglés para alcanzar los objetivos de aprendizaje .....	54
Gráfico 13 Opinión de los estudiantes sobre las evaluaciones aplicadas por el docente para medir el progreso de aprendizaje del idioma Inglés .....	55
Gráfico 14 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente al impartir las clases de Inglés .....	56
Gráfico 15 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de habilidad tecnológica y experiencia previa en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés.....	57
Gráfico 16 Opinión de los estudiantes sobre la implementación de un aula virtual en Moodle .....	58
Gráfico 17 Opinión de los estudiantes sobre la mejora en los objetivos educativos establecidos	

para la asignatura de Inglés si se configurara un aula virtual.....	59
Gráfico 18 Opinión de los estudiantes sobre la mejora de aprendizaje del idioma Inglés a través de la implementación de actividades interactivas en un aula virtual de Moodle.....	60
Gráfico 19 Opinión de los estudiantes sobre la medida en que la integración de recursos digitales como: videos, presentaciones interactivas y enlaces a sitios educativos, dentro del aula virtual incrementaría su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés.....	61
Gráfico 20 Opinión de los estudiantes sobre cómo la estructuración de los contenidos pertenecientes a la asignatura de Inglés en módulos secuenciales dentro de un aula virtual permitirá un aprendizaje más organizado.....	62
Gráfico 21 Opinión de los estudiantes en cuanto a la necesidad de incorporar elementos para medir el rendimiento académico en un aula virtual .....	63
Gráfico 22 Opinión de los estudiantes sobre el instrumento de evaluación que les gustaría utilizar para evaluar el rendimiento del aula virtual desarrollada.....	64

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Funciones principales de un LMS .....	26
Ilustración 2 Fases del modelo ADDIE.....	28
Ilustración 3 Rol del docente y el uso de las TIC .....	30
Ilustración 4 Pasos para el diseño de un curso virtual .....	32
Ilustración 5 Principios de gamificación .....	33
Ilustración 6 Como aplicar la gamificación en un aula virtual.....	34
Ilustración 7 Estructura del aula virtual .....	72
Ilustración 8 Cabecera principal del aula virtual .....	78
Ilustración 9 Espacio de bienvenida al aula virtual .....	79
Ilustración 10 Etiqueta principal identificativa del primer módulo “Inspirational People” ....	79
Ilustración 11 Vista de recursos principales del primer módulo .....	80
Ilustración 12 Vista de recursos opcionales del primer módulo.....	80
Ilustración 13 Presentación de actividad interactiva (video con preguntas) .....	81
Ilustración 14 Cierre del primer módulo (espacio de reflexión).....	81

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE**  
**MEDIADO POR TIC**

AULA VIRTUAL DESARROLLADA BAJO EL MODELO ADDIE PARA IMPARTIR  
INGLÉS A ESTUDIANTES DE PRIMERO BGRU DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL  
JUAN LEÓN MERA

**Autor:** Klevers Alexander Méndez Pico

**Tutor:** Dr. José Ángel Bermúdez García

**Fecha:** 21 de octubre de 2024

**RESUMEN**

Este trabajo de investigación logró abordar la problemática del acceso reducido a recursos educativos virtuales relacionados con la asignatura de Inglés, lo cual limitaba el desarrollo de habilidades básicas del idioma tales como, la lectura, escritura y el escucha. Esta carencia de recursos perjudicó a los estudiantes pertenecientes al Primer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, institución ubicada en la ciudad de Montecristi, provincia de Manabí. Con el desarrollo de esta investigación, se presentó una propuesta de aula virtual diseñada en la plataforma de aprendizaje de Moodle bajo un modelo metodológico ADDIE, dotando con los recursos necesarios a los estudiantes, para mejorar así la situación problemática. Para alcanzar el objetivo de la investigación fue necesario realizar una investigación proyectiva, que combinó, una metodología cuantitativa no experimental y de carácter descriptivo, permitiendo analizar detalladamente cada una de las variables del estudio; así mismo, se trabajó con una muestra de 60 estudiantes matriculados en los paralelos A, B, C, de Primer Año de Bachillerato General Unificado, durante el periodo académico 2024-2025. En el proceso de recolección de datos, se optó por una encuesta como técnica de investigación, siendo suministrada a la muestra definida y en el caso del instrumento de investigación se utilizó un cuestionario. Ambos recursos permitieron recolectar la información necesaria de manera sistemática y precisa. Gracias a los datos recopilados se evidenciaron las necesidades específicas expresadas por los estudiantes, siendo relevantes estos datos para la construcción del aula virtual, del mismo modo, en la encuesta se logró obtener una respuesta positiva para la puesta en marcha del proyecto. Al finalizar el desarrollo de la investigación se muestra como la herramientas tecnológicas en los procesos educativos, generan una experiencia de aprendizaje interactiva, que se adapta a las necesidades de los estudiantes y ofreciendo mayor flexibilidad y organización.

**Palabras claves:** ADDIE; Aula virtual; Herramientas tecnológicas; Inglés, Moodle.

**PONTIFICAL CATHOLIC UNIVERSITY OF ECUADOR**  
**EDUCATION FACULTY**  
**MASTER OF EDUCATION MENTION IN MANAGEMENT OF LEARNING**  
**MEDIATED BY TIC**

VIRTUAL CLASSROOM DEVELOPED UNDER THE ADDIE MODEL TO TEACH  
ENGLISH TO FIRST-YEAR HIGH SCHOOL STUDENTS AT UNIDAD EDUCATIVA  
FISCAL JUAN LEÓN MERA

**Author:** Klevers Alexander Méndez Pico

**Tutor:** Dr. José Ángel Bermúdez García

**Date:** October 21, 2024

**ABSTRACT**

This research work successfully addressed the issue of limited access to virtual educational resources related to the English subject, which hindered the development of basic language skills such as reading, writing, and listening. This lack of resources negatively impacted the students of the first-year high school students at the Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, an institution located in the city of Montecristi, province of Manabí. With the development of this research, a proposal for a virtual classroom designed on the Moodle learning platform under the ADDIE methodological model was presented, providing the necessary resources to students to improve the problematic situation. To achieve the research objective, it was necessary to conduct a projective investigation, which combined a non-experimental quantitative methodology with a descriptive nature, allowing for a detailed analysis of each study variable. Furthermore, the study worked with a sample of 60 students enrolled in parallels A, B, and C of the first-year high school students, during the 2024-2025 academic period. In the data collection process, a survey was chosen as the research technique, being administered to the defined sample. The research instrument used was a questionnaire. Both resources allowed for the systematic and precise collection of the necessary information. The data collected highlighted the specific needs expressed by the students, which were crucial for the construction of the virtual classroom. Likewise, the survey yielded a positive response for the implementation of the project. Upon the completion of the research, it was demonstrated how technological tools in educational processes generate an interactive learning experience that adapts to the needs of students, offering greater flexibility and organization.

**Keywords:** ADDIE; English; Moodle; Technological tools; Virtual classroom.

## INTRODUCCIÓN

Las plataformas virtuales están revolucionando la educación y modificando los procesos educativos a través de la transferencia de conocimientos mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Los autores Barrera y Guapi (2018), indican que gracias a las herramientas informáticas disponibles actualmente en el mercado, cada día están surgiendo nuevos paradigmas en los procesos de enseñanza, facilitando y optimizando el aprendizaje de actividades que en el pasado se podían considerar como complejas.

El presente trabajo de titulación, surge a raíz de una carencia tecnológica evidenciada en la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, institución de la región costera del Ecuador, que no dispone de una plataforma virtual adecuada para la enseñanza del idioma Inglés, afectando de manera directa, al proceso de aprendizaje, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las habilidades lingüísticas esenciales de los alumnos, como: la lectura, escritura y la comprensión auditiva del idioma extranjero. A consecuencia de esto, se genera una falta de motivación en alrededor de 60 estudiantes, pertenecientes a los tres paralelos de Primer Año de Bachillerato General Unificado, de la institución educativa, repercutiendo negativamente en el rendimiento académico y en el progreso de aprendizaje.

Por ello, surge la necesidad de desarrollar un entorno virtual que promueva la interacción, colaboración y autonomía de los estudiantes, optimizando así los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las tecnologías. En la presente investigación se plantea como objetivo principal el diseño de un aula virtual a través de la plataforma de aprendizaje Moodle, bajo el modelo metodológico ADDIE, esto para impartir Inglés a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025. A través de este proyecto, se busca mejorar la experiencia educativa de los estudiantes, proporcionándoles acceso a recursos interactivos y actividades colaborativas que promuevan el aprendizaje.

La elección del modelo ADDIE se basa en su enfoque sistemático y estructurado, que según la autora Hernández (2021), garantiza planificación y evaluación continua del proceso de aprendizaje, con cada una de sus cinco fases fundamentales: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Por otro lado, Moodle es una plataforma ampliamente utilizada, que proporciona varias herramientas muy versátiles para la creación y gestión de cursos de cualquier índole, siendo ambos elementos, tanto el modelo ADDIE y la plataforma de Moodle realmente eficaces para alcanzar el propósito principal de esta investigación. Es importante recalcar que la investigación como tal, se enfoca únicamente en los estudiantes de Primer Año

de Bachillerato General Unificado, dispersos en paralelos A, B y C, de dicho nivel educativo, siendo un total de 60 alumnos quienes forman parte de la muestra seleccionada y estudiada. En los cinco capítulos que forman parte de este documento, se abordan aspectos claves que van desde la identificación del problema, hasta el diseño del entorno virtual:

**Capítulo I:** Dentro de este capítulo se presenta la problemática y las deficiencias identificadas en los procesos de enseñanza del idioma Inglés que impactan directamente al proceso educativo de la institución, además, se establecen objetivos investigativos los cuales, se enfocan en el diseño de un aula virtual a través de la plataforma de Moodle. Finalmente, se incluye el apartado de la justificación, resaltando la importancia de integrar un aula virtual como una herramienta tecnológica educativa, para la mejora de la enseñanza.

**Capítulo II:** En este capítulo se enmarca la investigación a través de un análisis teórico sobre los modelos aplicados a la enseñanza del Inglés y el uso de plataformas virtuales en la educación, igualmente, se analizan estudios previos que muestran el impacto positivo de los entornos virtuales educativos y se exploran teorías relacionadas con la educación virtual, dichas teorías sirvieron como base para establecer los antecedentes investigativos de este documento.

**Capítulo III:** Mediante este capítulo se describe el proceso metodológico empleado en la investigación, el cual se basa en el modelo ADDIE, compuesto por las fases de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, guía de manera estructurada la creación del entorno virtual. Del mismo modo, se muestran los métodos utilizados para la operacionalización de los resultados, se presenta la encuesta como principal técnica para la recolección de datos, se define la muestra de estudio con la que se trabajará y se detalla por qué esta investigación es de tipo proyectiva.

**Capítulo IV:** Se presentan y analizan las opiniones de la encuesta suministrada a la muestra de estudio, en este capítulo se presenta la información de los encuestados respecto a la situación actual del dominio de Inglés, la impresión sobre las características del proceso de enseñanza que ellos tienen y en la parte final referente al análisis, se conoce cuáles son las expectativas de los estudiantes con respecto a la implementación del proyecto.

**Capítulo V:** En el capítulo final del documento, se explica detalladamente cómo el modelo ADDIE, fue clave para desarrollar la propuesta final de aula virtual en Moodle, en la fase de diseño se presenta la estructura de los módulos que conforman al entorno, mismos que fueron realizados en base a la planificación académica de la asignatura y se muestran las actividades complementarias; finalmente se ofrecen recomendaciones para futuras investigaciones que encajen con el eje central de esta investigación y se presentan las conclusiones resultantes del proyecto.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Formulación del problema**

En el ámbito educativo a nivel mundial, la integración de nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es un factor que ha venido creciendo significativamente en los últimos años; con esto, una gran cantidad de estudiantes se han venido beneficiando con el acceso a recursos educativos en línea, obteniendo un proceso de aprendizaje, flexible y de calidad. No obstante, esta premisa no se evidencia en los países subdesarrollados a pesar de los buenos resultados que se han presentado a lo largo del tiempo alrededor del mundo. En los actuales momentos en muchas instituciones públicas del Ecuador la inmersión y el uso de herramientas virtuales en la educación es limitada.

En la región costa se encuentra la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, una institución pública que está situada en la provincia de Manabí, específicamente en el cantón Montecristi, siendo un centro educativo perteneciente a la zona 4 de la dirección distrital nacional, que ofrece una jornada educativa matutina, a estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado, contando internamente con una plantilla aproximada de 24 docentes y 600 estudiantes. El centro educativo no cuenta con una herramienta tecnológica enfocada a la enseñanza del idioma Inglés, siendo esta una problemática que afecta directamente al proceso de adquisición de conocimiento, generando dificultades en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además de impactar directamente en el desarrollo de las habilidades del lenguaje extranjero como lo son: la lectura, escritura y la parte auditiva. Según Morales (2022), el modelo ADDIE, fortalece las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes y estudiantes, además de permitir la creación de entornos virtuales de aprendizaje que fomentan la participación estudiantil y amplían las posibilidades de intercomunicación e interconexión académica mediada por la tecnología.

La presente investigación busca la construcción de una aula virtual integrando la plataforma de Moodle, bajo un modelo metodológico adaptable como el modelo ADDIE, ambos elementos en investigaciones previas han sido probados, respondiendo eficazmente en diversos contextos educativos, asegurando siempre un ambiente de aprendizaje, de calidad que se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes. El presente proyecto demuestra ser tanto necesario como viable, porque no solo aborda las problemáticas mencionadas anteriormente, sino que también, busca mayor participación estudiantil, mejorar las habilidades del idioma en los estudiantes y solucionar la problemática referente a la falta de un entorno virtual de aprendizaje destinado y adecuado específicamente para esta asignatura.

### **1.1.1. Pregunta general de la investigación**

Sobre lo expuesto en la formulación del problema, surge la necesidad de profundizar en aspectos claves para comprender cómo la implementación de un aula virtual en Moodle, bajo el modelo ADDIE, puede mejorar la enseñanza del Inglés. A partir de aquello se formula la siguiente pregunta general:

- ¿Como estaría diseñado un aula virtual para impartir la asignatura de Inglés, a estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025?

### **1.1.2. Sub-preguntas de investigación**

- ¿Cuál es la situación actual respecto al aprendizaje de los contenidos relacionados a la asignatura de Inglés, en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025?
- ¿Cuáles son las características y estrategias de aprendizaje en la asignatura de Inglés, impartida a los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025?
- ¿Como estaría configurado un aula virtual para impartir la asignatura de Inglés, a estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025?

## **1.2. Objetivos de la investigación**

### **1.2.1. Objetivo general**

- Diseñar un aula virtual a través de la plataforma de aprendizaje Moodle, bajo el modelo ADDIE, para impartir Inglés a estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Explorar la situación actual relacionada al aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Inglés, en estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.
- Describir las características y estrategias de aprendizaje de la asignatura de Inglés, impartida a los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.
- Configurar un aula virtual para impartir la asignatura de Inglés, a estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.

### **1.3. Justificación de la investigación**

El diseño de aula virtual en la plataforma de Moodle y fundamentada bajo el modelo de desarrollo ADDIE, es de vital importancia dentro del contexto educativo de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, dado a que esta responde a la necesidad urgente de solucionar los problemas que incluyen la falta de un entorno virtual para la enseñanza del idioma Inglés y la ausencia de recursos educativos para la enseñanza de la asignatura; con la presente propuesta se solucionan todos estos problemas que indudablemente afectan el desempeño y motivación de los estudiantes.

Para los autores Benavides Rodríguez, Estatal, De Santa, Juan, y Olive (2023), la ausencia de una plataforma educativa limita la capacidad para implementar metodologías innovadoras y realizar un seguimiento eficaz al progreso de los estudiantes. Con respecto a lo anteriormente mencionado, se afirma que estas problemáticas afectan de manera indirecta a los docentes, pero a su vez, afectan de manera directa a los estudiantes de la institución, específicamente a quienes forman parte del Primer Año del Bachillerato General Unificado, los cuales por la falta de herramientas virtuales adaptativas no disfrutaban de una experiencia educativa de calidad, viendo, limitando su nivel de aprendizaje.

Es importante mencionar que el aula virtual representa un avance significativo, en términos de recursos educativos, y también representa una mejora en la metodología de enseñanza y organización académica de la asignatura. Con este proyecto investigativo se beneficia el docente impartidor de la asignatura, ya que esta propuesta le permitirá adaptar sus métodos de enseñanza a un entorno virtual robusto, dándole la oportunidad de crear y gestionar el contenido educativo y por otro lado, también se benefician los estudiantes quienes podrán disfrutar de una experiencia enriquecedora e interactiva, gracias a un aula virtual que cuenta con recursos educativos ordenados, procesos de retroalimentación, seguimiento educativo, flexibilidad y acceso a contenidos interactivos que inducen a la participación de todos los implicados generando un proceso de aprendizaje dinámico.

De la misma manera, la institución educativa dará un primer paso para alinearse con las tendencias globales en educación digital e integración tecnológica para la enseñanza de contenidos, proporcionando a la comunidad estudiantil un entorno bien diseñado con el que se logrará mejorar las prácticas educativas internas, sirviendo como referencia para otras instituciones del sector.

## CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1. Antecedentes

De acuerdo con la autora Escamilla (2020), los antecedentes de una investigación son parte fundamental de un proyecto investigativo, en este apartado se debe analizar exhaustivamente todo lo que se ha escrito sobre el objeto de estudio, este análisis incluye presentar estudios previos realizados por diferentes autores y determinar cómo los implicados abordaron las diferentes problemáticas. Para lograr la construcción de este trabajo de titulación se seleccionaron cinco estudios académicos, compuestos por varias tesis de maestrantes y artículos científicos indexados en revistas especializadas, dichas investigaciones se presentan de manera resumida a continuación:

El primer trabajo de titulación que tiene cierto apego al eje central de esta investigación, esta titulado como: “Gestión del aprendizaje del idioma Inglés a través de la plataforma Moodle en la Unidad Educativa Técnico Salesiano”, dicho trabajo fue realizado por Lombaida (2023), autor quien utilizó una metodología con enfoque cualitativo buscando siempre explicar de manera descriptiva todo el proceso de investigación, el objetivo de este trabajo fue conocer como era la gestión del aprendizaje para el idioma Inglés, por medio de cuatro enfoques investigativos, para ello fue necesario seleccionar una población enfocada en los docentes de Inglés y estudiantes de la institución. Dentro de la técnica para recopilar opiniones y datos se utilizó una entrevista semiestructurada obteniendo opiniones que manifestaban la necesidad de una educación más dinámica en la institución. El autor en la fase final determina que el uso de Moodle, como aula virtual mejoró significativamente la comprensión y eficacia del aprendizaje del idioma, si se aplica de manera correcta lo que él define como los pilares fundamentales de la educación virtual, los cuales son: la planificación del aula, organización, dotación de recursos de calidad, capacitación constante al docente, creación de actividades dinámicas y evaluación del proceso educativo.

Los autores Willian, Soto, Fermín, y Eliche (2022), trabajaron en un artículo titulado: “Diseño de un sitio web de aprendizaje de Inglés mediante el modelo ADDIE”, en dicho artículo, se enfocaron en una población de estudio de aproximadamente 900 estudiantes pertenecientes al programa de formación en idiomas de la Universidad del Cauca, de los cuales se seleccionaron 100 alumnos mediante un muestreo. Estos estudiantes participaron en las fases de análisis, implementación y evaluación de la nueva herramienta educativa. El objetivo principal de esta investigación fue crear un sitio web para la formación y enseñanza del idioma Inglés utilizando el modelo de diseño instruccional ADDIE, este modelo proporcionó la

estructura metodológica para el desarrollo del sitio integrando a su vez la pedagogía y planificaciones necesarias. En la parte final de la investigación se encuestó a 50 usuarios para obtener sus opiniones sobre el producto desarrollado, los resultados indicaron que el modelo facilitó los procesos de aprendizaje y al ser utilizado por los alumnos, posteriormente manifestaron su efectividad y opiniones positivas en cuanto a este tipo modalidad virtual, demostrando la utilidad del modelo ADDIE para el diseño de herramientas web, desde el plano educativo cuyo horizonte sea la enseñanza de un idioma extranjero.

Del mismo modo Castañeda (2022), en su trabajo de titulación: “Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de Inglés en Primer Año de Bachillerato”, presentó como objetivo principal el desarrollo de un entorno virtual en la plataforma de Moodle con el fin de aportar al aprendizaje de la asignatura y beneficiar con este aporte a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco; el autor utilizó una metodología de investigación cualitativa con un enfoque investigativo descriptivo para el desarrollo de este trabajo, además aplicó a una encuesta como técnica de recopilación de datos a una población de 38 estudiantes. Al implementar el aula virtual se logró mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el Inglés, aumentando su interés y motivación por el aprendizaje de este idioma. En la parte final de la investigación el autor concluye que el proyecto tuvo un impacto positivo en la comunidad educativa y manifiesta al mismo tiempo que este proyecto servirá como base sólida para futuros investigadores con iniciativas similares.

La enseñanza del idioma Inglés se ha convertido en una necesidad a nivel global y dado a las constantes actualizaciones tecnológicas, la educación tradicional ha tomado cambios importantes, incorporando poco a poco procesos de virtualización, en este contexto, la autora Benítez (2021), realizó un trabajo de titulación nombrado: “Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma Inglés”, cuyo objetivo principal fue el implementar un aula virtual, basada en el paradigma tecnológico 4.0 en Moodle, para contribuir al proceso de enseñanza de tiempos verbales del idioma Inglés, en tiempo de pandemia generada por la crisis sanitaria del Covid 19 en el Ecuador. Dado a esta problemática los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica inscritos en la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba, presentaron inconvenientes para continuar con los procesos académicos de manera cotidiana. Para abordar esta problemática primero se realizó una revisión en cuanto a las teorías pedagógicas y tecnológicas relacionadas con la creación de aulas virtuales, para posteriormente llevar a cabo el diseño y construcción de un aula virtual en Moodle.

Con la finalidad de conocer las impresiones de los estudiantes se llevó a cabo un diagnóstico de la funcionalidad del aula, la cual fue valorada por un grupo de especialistas, quienes confirmaron el correcto funcionamiento. El producto final abordó de manera efectiva la problemática educativa, finalmente en la conclusión general de la investigación, el autor manifestó que a través de la implementación del aula virtual se logró contribuir y mejorar el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los jóvenes en la institución.

Para finalizar con este apartado se presenta la investigación que lleva por nombre: "Aula virtual como herramienta en la enseñanza del idioma Inglés en el Nivel Medio Superior", desarrollado por el autor Ramírez (2019), dentro de esta investigación se abordó la problemática concerniente a la falta de integración de múltiples registros semióticos en la enseñanza del Inglés. El objetivo principal del estudio fue analizar cualitativamente el proceso el desarrollo de competencias lingüísticas del idioma por medio de un aula virtual y determinar si se presentaban mejores resultados de aprendizaje, en comparación con el enfoque educativo tradicional, en la investigación se analizó una muestra de 34 estudiantes del "Nivel Medio Superior de Bachillerato", pertenecientes a la Universidad Autónoma de Guerrero, divididos en dos grupos. En el primer grupo fue analizado y trabajó únicamente de forma tradicional. En el segundo grupo experimental se utilizó un aula virtual; posteriormente se realizó una serie de evaluaciones a ambos grupos y los resultados mostraron que el segundo grupo experimental que utilizó el aula virtual interactiva obtuvo mejores resultados en cuanto a coherencia, ortografía y gramática en comparación con el primer grupo que solo se limitó a trabajar de manera tradicional.

## **2.2. Bases teóricas**

### **Educación virtual**

Es una modalidad educativa que se distingue por su enfoque multimedia e interactivo, considerándose una evolución de la educación a distancia. El modelo transforma tanto la educación presencial como la semipresencial, al facilitar la adquisición de conocimientos mediante la integración de tecnologías promoviendo el aprendizaje a distancia. Así mismo, este tipo de educación utiliza una estrategia de alto impacto para optimizar la cobertura y calidad educativa en todos los niveles y tipos de formación.

Con la globalización educativa las instituciones han adoptado la educación virtual para crear nuevos espacios de aprendizaje, debido a que esta modalidad fomenta el uso de diversas plataformas y sistemas que permiten a los estudiantes alcanzar sus objetivos académicos. Con ayuda de las aulas virtuales se puede obtener una mayor personalización de la enseñanza, brindar flexibilidad a los alumnos, emplear actividades formativas e incorporar el uso de recursos virtuales, facilitando así el intercambio de información. (Ramírez, 2019)

### **Calidad de la educación virtual**

Este modelo educativo busca dotar a los alumnos con una serie de conocimientos necesarios para desenvolverse exitosamente en la sociedad, permitiendo a los educandos aprender no solo de sus educadores, sino que también aprender de otros estudiantes y de los recursos digitales distribuidos. La calidad de la educación virtual radica principalmente en que no está limitada netamente a la transmisión de conocimientos, este tipo de educación fomenta la interacción entre educadores y estudiantes en diferentes lugares y momentos, a través de la comunicación mediada por el computador o dispositivo inteligente, además este enfoque compagina la parte síncrona y asíncrona de la conectividad, reconociendo que ambas modalidades tienen fortalezas que pueden complementarse en un modelo educativo integrado. Esta integración busca aprovechar lo mejor de ambos enfoques para ofrecer una experiencia enriquecedora y adaptada a las necesidades de los estudiantes. (Silvio, 2003)

El éxito de la educación virtual está ligado a la calidad que ofrece, producto de la constante adaptación con respecto a las nuevas condiciones y demandas del entorno académico, siendo una educación flexible y adaptativa a los cambiantes paradigmas tecnológicos, asegurando una enseñanza que se ajusta eficazmente a las necesidades de las sociedades, a través de un enfoque dinámico e integrador que promueve la mejora constante, dejando atrás visiones estáticas y retrogradas del pasado.

**Tabla 1 Participación de actores en la educación virtual y no virtual**

	<b>Educación Presencial</b>	<b>Educación a Distancia</b>
<b>Educación No-Virtual</b>	Presencia de todos los actores al mismo tiempo en el mismo lugar (paradigma educativo presencial tradicional)	Actores en distintos lugares y tiempos, pero soportes educativos y métodos de entrega basados en medios tradicionales no-digitales ni computarizados (en papel, audio-cassettes, video-cassettes, películas, diapositivas, láminas de acetato, etc.) (paradigma tradicional de la educación a distancia)
<b>Educación Virtual</b>	Actos educativos que se realizan mediante computadora, pero todos los actores se encuentran en el mismo lugar y al mismo tiempo (paradigma educativo moderno de comunicación sincrónica)	Los actores interactúan a través de representaciones numéricas de los elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero se encuentran en lugares y momentos de tiempo distintos (paradigma educativo moderno de comunicación asincrónica)

*Autor:(Silvio, 2003)*

### **Aulas virtuales**

Se caracterizan por ser entornos digitales alojados en la web, que buscan emular los procesos educativos desarrollados dentro de un aula de clase común, utilizando al internet como medio de presentación, promoviendo así una educación flexible y accesible. Según Moya, Herrera y Montes (2020), el aula virtual en sí mismo reproduce los procesos de enseñanza convencionales, mejorando la presentación de información para los estudiantes a través de materiales didácticos y actividades formativas o sumativas, con el propósito de fomentar un aprendizaje más autónomo en los estudiantes.

Gracias a las aulas virtuales los alumnos actualmente pueden acceder a un entorno educativo desde cualquier ubicación, a través de un dispositivo informático con conexión a internet, por tal motivo las aulas virtuales, son empleadas en la educación a distancia, en universidades, colegios e institutos educativos para impartir cursos en línea de manera remota, de la misma manera, estos tipos de entornos educativos les permiten a los estudiantes una mayor personalización en su aprendizaje, pudiendo progresar a su propio ritmo, acceder a una gran variedad de recursos educativos de manera practica y cómoda, promoviendo la independencia y el autoaprendizaje, elementos claves de la educación contemporánea.

### **Plataformas de gestión de aprendizaje (LMS)**

Los autores Quilla, Alta, y Picho (2021), definen a los sistemas de gestión de aprendizaje, como plataformas diseñadas para la creación y distribución de materiales educativos en línea, beneficiando tanto a educadores como a estudiantes. Estos autores indican al mismo tiempo, que los avances tecnológicos han aportado a la educación con soluciones que

permiten crear plataformas para el almacenamiento y distribución de información de una forma eficiente, esto ha motivado a los centros educativos a adoptar e implementar plataformas LMS, para promover internamente la innovación en los procesos de enseñanza y fomentar aprendizaje.

Aparte de ser herramientas para la gestión del aprendizaje, estos sistemas también promueven un entorno participativo, donde cada estudiante puede contribuir con contenido y beneficiarse del intercambio de conocimiento con otros compañeros, transformando el modelo educativo de todas las modalidades, especialmente la educación virtual. No obstante, para utilizar eficazmente estas herramientas es necesario que los estudiantes dispongan del equipo informático adecuado con capacidades mínimas de procesamiento y conexión a internet. Los sistemas de gestión de aprendizaje más utilizados y conocidos en la actualidad son:

- Moodle
- Google Classroom
- Canvas



*Ilustración 1 Funciones principales de un LMS*

*Autor: (Mukizo Learning, 2023)*

### **Diseño instruccional de entornos virtuales**

El diseño instruccional se define como un proceso organizado y planificado, que se utiliza para la creación de ambientes de aprendizaje en línea efectivos y de calidad, este proceso de construcción combina pedagogía, tecnología y contenido del curso, con el fin de impartir el aprendizaje de un tema específico de forma coherente y organizada por medio del entorno virtual. (Chiappe, 2008)

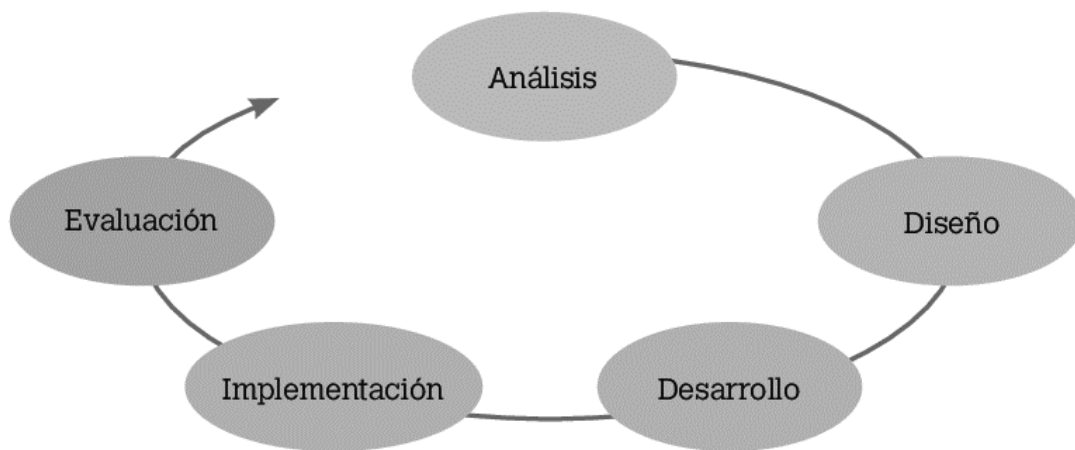
Los diseñadores instruccionales tienen como tarea estructurar y organizar de manera lógica materiales educativos, del mismo modo deben seleccionar a partir del diseño instruccional utilizado las actividades específicas de aprendizaje y estrategias de evaluación. En los cursos virtuales el diseño instruccional implica la elección y aplicación de métodos educativos adecuados a las necesidades de los estudiantes y a los objetivos de aprendizaje establecidos previamente, también se recomienda trabajar con expertos en el tema para asegurar la calidad del contenido, promoviendo al mismo tiempo la interactividad y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. Es fundamental considerar que sean entornos de aprendizaje dinámicos y estimulantes, que fomenten la autonomía, la colaboración, la reflexión crítica de los estudiantes y al mismo tiempo integren las herramientas tecnológicas necesarias de manera efectiva para enriquecer la experiencia y desarrollar habilidades digitales entre los estudiantes.

### **Modelo ADDIE**

El modelo ADDIE es un enfoque estructurado y sistemático, utilizado en el diseño y desarrollo de programas educativos y formativos. El modelo como tal es un acrónimo que representa las fases claves del proceso: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Cada fase de este modelo se construye sobre la anterior para asegurar que el curso o programa formativo sea efectivo, cumpla con los objetivos de aprendizaje y este acorde a los parámetros de calidad necesarios. (Hernández, 2021)

- Fase de análisis: Se enfoca en identificar las necesidades de aprendizaje; por ello, dentro de esta fase se recopila información crítica que permite definir claramente qué se necesita desarrollar, analizando la audiencia y considerando el contexto en el que se está trabajando. La información recopilada servirá de base para las siguientes etapas del desarrollo, por tal motivo es fundamental seguir una secuencia estructurada.
- Fase de diseño: En esta fase se planifican los objetivos de aprendizaje, se organizan los contenidos a desarrollar, se seleccionan las herramientas y medios necesarios para construir el curso, además, se busca la estructuración de manera efectiva para facilitar el aprendizaje de los estudiantes asegurando una experiencia de usuario intuitiva.
- Fase de desarrollo: En este apartado se lleva a cabo la creación y producción de los materiales del curso, siguiendo el diseño previamente establecido en fases anteriores. La elaboración de materiales didácticos, la programación de los módulos que componen el programa educativo y la preparación de recursos de evaluación son algunas de las actividades que se deben realizar en esta fase.

- Fase de implementación: A partir de esta fase se implementa el curso diseñado y se pone a disposición de los estudiantes, con el objetivo principal de monitorear su progreso para asegurar que comprendan y asimilen los contenidos. Además se recopilan datos que permitan evaluar la efectividad del curso.
- Fase de evaluación: En esta etapa se lleva a cabo una evaluación integral del curso con el fin de medir su efectividad y verificar si se han cumplido los objetivos de aprendizaje, igualmente se revisa el desempeño de los estudiantes y fundamentalmente se evalúa la satisfacción con relación al curso, detectando así áreas que puedan mejorarse en el futuro.



*Ilustración 2 Fases del modelo ADDIE*

*Autor: (Gómez, O. 2016).*

### **Didáctica del Inglés**

Según un estudio realizado por Cock (2022), las estrategias didácticas para la enseñanza del idioma Inglés, enfatizan la importancia de adoptar formas innovadoras que mejoren la adquisición de conocimientos del idioma. Estas estrategias abarcan la integración de recursos tecnológicos, implementar actividades participativas y dinámicas con el objetivo principal de crear un ambiente educativo que no solo motive a los estudiantes, sino que también les permita disfrutar del proceso educativo. El autor destaca la relevancia de fomentar habilidades comunicativas como la expresión oral y escrita, mediante actividades que simulen situaciones reales y actividades que pongan en práctica el idioma de forma interactiva, incorporando el uso de elementos tecnológicos con el fin mejorar el dominio y hacer que el aprendizaje sea efectivo y placentero para los estudiantes.

## **Integración de tecnología en la enseñanza del Inglés**

La integración de las tecnologías en la enseñanza del Inglés ha mejorado y transformado los procesos de aprendizaje. Es un hecho que la utilización de diversas herramientas tecnológicas está logrando en los estudiantes la estimulación y la motivación para aprender el idioma extranjero, en este sentido el autor González (2015), manifiesta que por medio de las plataformas virtuales educativas, cargadas de actividades y foros, los estudiantes han obtenido una mejor comprensión sobre las clases de Inglés en comparación con los modelos tradicionales.

Actualmente la utilización de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza es más común, Google Classroom y Moodle han facilitado la organización y creación de aulas virtuales logrando exitosamente la construcción de un ambiente mixto con clases y actividades síncronas y asíncronas.

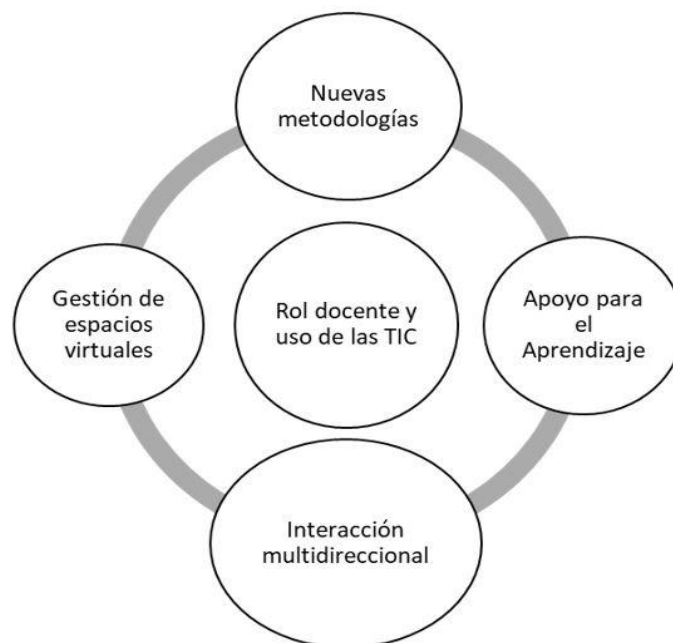
En el mercado existen a su vez, plataformas de intercambio lingüístico, como HelloTalk, pueden conectar a los estudiantes con hablantes nativos en tiempo real para practicar el idioma y mejorar su fluidez; también existen aplicaciones de aprendizaje de idiomas, como Duolingo, y una gran cantidad de videos educativos subidos en la plataforma de YouTube, que proporcionan más opciones de práctica para los estudiantes. Sin duda alguna es notable que la integración de la tecnología en la enseñanza del Inglés, ha demostrado tener un impacto positivo al aumentar la calidad general de la enseñanza. La integración del contexto cultural es fundamental, los estudiantes no solo aprenden un nuevo idioma, sino que también se sumergen en una nueva cultura. Según un estudio realizado por Smith (2021), incluir aspectos culturales en las lecciones de Inglés, mejora la comprensión y el uso del idioma en contextos reales, los estudiantes pueden explorar tradiciones, costumbres y prácticas sociales del mundo angloparlante, lo que enriquece su aprendizaje y les proporciona un marco de referencia más completo para aprender efectivamente.

## **Evaluación y retroalimentación en entornos virtuales**

Las evaluaciones en entornos virtuales se dividen en dos tipos: de tipo formativa y de tipo sumativa. Las evaluaciones formativas se realizan durante el proceso de aprendizaje y tienen como objetivo proporcionar retroalimentación continua y ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora. Estas evaluaciones pueden incluir cuestionarios en línea, encuestas, foros de discusión y ejercicios prácticos, con esto las evaluaciones formativas permiten a los profesores ajustar la enseñanza en tiempo real y así abordar las necesidades específicas de los estudiantes.

Por otro lado, las evaluaciones sumativas se llevan a cabo al final de una unidad o curso, para evaluar el nivel de conocimiento y habilidades adquiridas por los estudiantes, e incluyen exámenes en línea, proyectos finales, trabajos de investigación, etc. El fin de este procedimiento académico, es proporcionar una visión integral del desempeño estudiantil, fundamental para la acreditación y certificación del aprendizaje.

En el caso de entornos virtuales existe una amplia variedad de plataformas gratuitas disponibles al público como: Google Forms, Kahoot, Quizlet, etc, las cuales pueden ser incorporadas en entornos virtuales y permiten a los docentes, la creación evaluaciones interactivas, que facilitan la coordinación y el seguimiento del progreso de un grupo de estudiantes. Estas herramientas simplifican los procesos de calificación y al mismo tiempo enriquecen la experiencia de aprendizaje. (Sánchez, 2022)



*Ilustración 3 Rol del docente y el uso de las TIC*

*Autor:(Porras & Bernal, 2022)*

### **Importancia de la retroalimentación en el aprendizaje en línea**

El proceso de retroalimentación inmediata es uno de los aspectos más valiosos del aprendizaje en línea, debido a que transmite a los estudiantes la sensación de acompañamiento y se les permite conocer cuáles han sido los puntos débiles por mejorar. A través de la tecnología, los estudiantes pueden recibir retroalimentación casi instantánea de sus tareas y evaluaciones, lo que les permite corregir los posibles errores y mejorar rápidamente en sus habilidades, la retroalimentación rápida es crucial para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados con el proceso académico virtual.

La retroalimentación constructiva juega un papel vital, con el uso de comentarios detallados se puede proporcionar orientación sobre cómo mejorar y progresar, lo que fomenta un ambiente de aprendizaje en línea positivo. Es de suma importancia conocer que la retroalimentación no solo se centra en señalar errores, la retroalimentación también ayuda a destacar los logros y fortalezas de los estudiantes lo que refuerza la confianza, mejorando así el rendimiento general de los estudiantes.

Al recibir orientación regular, un estudiante puede ajustar sus estrategias de estudio y abordar cualquier deficiencia de manera oportuna, conduciendo al alumno a mejores resultados académicos y a la mejora de habilidades en cuanto autogestión y autoevaluación, esenciales para los procesos virtuales de aprendizaje. (Universidad ORT, 2023)

### **Herramientas de Moodle para la evaluación y retroalimentación**

Moodle es una plataforma de gestión de aprendizaje ampliamente utilizada, que ofrece una variedad de herramientas para la evaluación y retroalimentación de contenidos, entre los cuestionarios y exámenes en Moodle, permiten a los profesores crear evaluaciones con preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, ensayo, etc. Estas evaluaciones pueden ser configuradas para proporcionar una retroalimentación inmediata y automática, lo que ayuda a los estudiantes a entender cuáles fueron sus errores y aprender de ellos rápidamente, los foros de discusión y talleres en Moodle son excelentes para fomentar la interacción entre estudiantes y profesores debido a que permiten debates en línea, donde los estudiantes pueden compartir ideas y recibir comentarios tanto de sus compañeros como de los docentes.

Los talleres por su parte facilitan la evaluación entre pares, donde los estudiantes pueden revisar y dar retroalimentación sobre el trabajo de sus compañeros, desarrollando habilidades críticas y reflexivas. El sistema de calificaciones de Moodle es otra herramienta poderosa para la retroalimentación, los profesores pueden utilizarla para proporcionar comentarios detallados y personalizados sobre las tareas y exámenes. Es importante mencionar que Moodle, permite el uso de rúbricas y criterios de evaluación claros, lo que ayuda a los estudiantes a comprender mejor cómo se evalúan sus trabajos y qué se espera de ellos. (Programa de formación docente, 2020)

### **Buenas prácticas en la evaluación de cursos virtuales**

Para tener una evaluación efectiva en los cursos virtuales se necesita establecer y comunicar claramente los criterios de evaluación, en tal sentido los estudiantes deben entender desde el principio, cuáles son las expectativas que el docente desea evaluar y cómo será medido su rendimiento, esto les ayuda a prepararse de mejor manera, también a reducir la ansiedad,

aumentando la transparencia y la equidad en el proceso de evaluación. (Flores et al., 2016)

- Utilizar una variedad de métodos evaluativos es otra buena práctica dentro de un curso virtual, la combinación de cuestionarios, proyectos, participaciones en foros y otro tipo de evaluaciones permite obtener una visión más completa del rendimiento del estudiante. Con esto se deja claro, que cada método de evaluación puede captar diferentes aspectos del aprendizaje y habilidades del estudiante, proporcionando de manera más precisa el nivel de conocimiento adquirido y generado.
- Proporcionar retroalimentación constructiva es crucial para el éxito del aprendizaje en línea. Esta debe ser regular y abordar tanto los aspectos positivos como las áreas a mejorar, lo que ayuda a los estudiantes a incrementar su rendimiento, mostrándoles que su progreso está siendo monitoreado y valorado.
- El fomentar la autoevaluación y la evaluación entre pares, puede ser muy beneficioso en los cursos virtuales, ya que la autoevaluación permite a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje, y por otro lado la evaluación entre pares promueve la colaboración y el pensamiento crítico de los implicados.
- Los cursos virtuales deben ser diseñados para ser adaptables y flexibles desde un inicio hasta el final, permitiendo el ajuste de los métodos de evaluación, según las necesidades y circunstancias que estén atravesando los estudiantes. La flexibilidad puede incluir la posibilidad de entregar tareas en diferentes formatos, extender los plazos de entrega cuando sea necesario y permitir reevaluaciones cuando el estudiante lo solicite.



**Ilustración 4** Pasos para el diseño de un curso virtual

**Autor:** (Universidad ORT, 2023)

## Teorías de aprendizaje aplicadas a la educación virtual

Existen dos tipos de teorías conocidas como: el constructivismo y el conectivismo, ambas destacan la importancia de la interacción y la colaboración. En el contexto de la educación en línea, estas teorías guían el diseño de actividades que promueven la participación y el intercambio de conocimientos. (Achhab, 2022)

- **Constructivismo:** Teoría del aprendizaje que enfatiza el aprendizaje activo, donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias y reflexiones en entornos virtuales, el constructivismo se aplica mediante foros de discusión que facilitan el intercambio de ideas y la construcción colaborativa del conocimiento.
- **El conectivismo:** Teoría del aprendizaje que se centra en la importancia de las conexiones dentro del proceso de aprendizaje, en aulas virtuales el conectivismo se implementa a través de redes sociales educativas, conexiones entre individuos u organizaciones permitiendo a los estudiantes interactuar y compartir información de rigor académico.

## Gamificación en la educación virtual

El incorporar elementos de juegos en aulas virtuales se puede hacer de diversas maneras, un enfoque común es el uso de sistemas de puntos y recompensas, donde los estudiantes ganan elementos por completar tareas y pueden canjearlos por calificaciones reales en el curso, evidentemente este sistema no solo motiva a los estudiantes a participar, sino que también les proporciona una sensación de logro y progreso. (Madero, 2022)



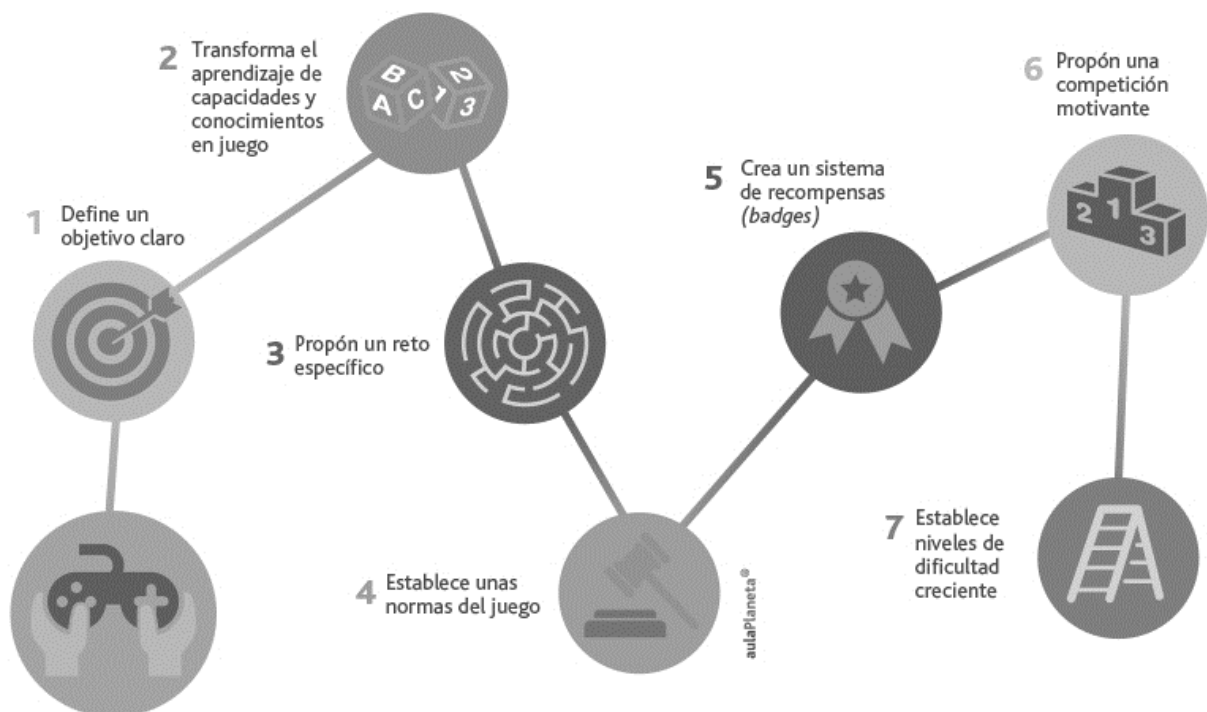
*Ilustración 5 Principios de gamificación*

*Autor:(Pearltrees, 2014)*

Los retos y competencias son otras estrategias efectivas para implementar la gamificación, dado a que los profesores pueden crear desafíos que los estudiantes deben completar de manera virtual, ya sea individualmente o en equipos, estas competencias pueden ser sobre conceptos específicos del curso o habilidades prácticas aprendidas. Este tipo de estrategias pueden transformar el aprendizaje en una experiencia más inmersiva y atractiva, en donde los profesores pueden crear historias que los estudiantes deben seguir, y cada tarea o actividad representa un paso, haciendo que el aprendizaje sea más divertido generando una contextualización del aprendizaje en los alumnos.

### Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje

La gamificación ha demostrado tener un impacto positivo y significativo en la motivación y en el aprendizaje de los estudiantes, estudios han mostrado que los aprendices que participan en actividades gamificadas tienden a estar más motivados y comprometidos con el contenido de un curso, mostrando que la competencia amistosa y los sistemas de recompensas, pueden aumentar significativamente la participación y la atención de los estudiantes. La gamificación ha sido asociada con la mejora en el rendimiento académico, los alumnos gamificados tienden a obtener mejores resultados debido a un mayor interés y compromiso con las actividades de aprendizaje.



**Ilustración 6** Como aplicar la gamificación en un aula virtual

**Autor:**(AulaPlaneta, 2015)

Esta tendencia educativa hace que el aprendizaje sea más divertido y refuerza la aplicación práctica de los conocimientos, lo que lleva a una mejor retención y comprensión de los conceptos, también, puede mejorar habilidades blandas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad, ya que al participar en desafíos y competencias, los estudiantes deben colaborar, pensar de manera crítica y proponer soluciones innovadoras. (Zepeda-Hernández et al., 2016)

Aunque la gamificación tiene numerosos beneficios, presenta también desafíos y consideraciones importantes, por ejemplo, uno de los principales retos es el diseño adecuado de las actividades gamificadas para que no se conviertan en una distracción, por eso es fundamental que los elementos de juego estén alineados con los objetivos educativos y que no se conviertan en el objetivo principal en sí mismos. En este punto es esencial asegurar que todos los estudiantes se sientan motivados a aprender y que esta experiencia, no solo se quede en el disfrute de los juegos.

- Personalización y adaptabilidad: La gamificación permite una personalización del aprendizaje, adaptándose a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, los sistemas gamificados pueden ofrecer niveles de dificultad ajustables y retroalimentación inmediata, lo que ayuda a los participantes a progresar a su propio ritmo.
- Evaluación y retroalimentación: Otro aspecto crucial de la gamificación es la posibilidad de proporcionar evaluación y retroalimentación en tiempo real, los juegos educativos pueden incorporar sistemas de seguimiento y análisis de datos que permiten a los profesores monitorear el progreso de los cursantes de manera continua, esto ayuda a identificar áreas de dificultad y permite al mismo tiempo presentar la retroalimentación inmediata esencial para el aprendizaje efectivo en entornos virtuales.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Metodología**

La definición de este apartado es expuesta por autores Cortés & Iglesias (2004), quienes manifiestan que la metodología de investigación es una disciplina la cual proporciona al investigador un conjunto de herramientas y principios lógicamente estructurados y relacionados entre sí, que facilitan la planificación y ejecución de una investigación científica con resultados fiables.

Durante el proceso de redacción de este capítulo, se definirán aspectos complementarios como el tipo de investigación y el diseño de investigación adoptada, además, se identificarán las unidades de estudios describiendo la población y muestra, los instrumentos de recolección de datos utilizados y finalmente, se presentará la técnica seleccionada para el análisis de los datos obtenidos.

### **3.2. Tipo de investigación**

Bajo el criterio del autor Monje (2011), el enfoque de una investigación está compuesto por diferentes técnicas e instrumentos de investigación acordes a la naturaleza del objetivo de estudio, buscando responder a las preguntas que los investigadores se plantean dentro de una investigación. Manifiesta además que investigación se puede abordar desde tres paradigmas metodológicos diferentes, pudiendo ser una investigación cuantitativa, cualitativa, o una investigación mixta, teniendo cada uno de estos enfoques su propia fundamentación y características esenciales. Según este mismo autor, la investigación cuantitativa es aquella que se distingue por la recopilación y el análisis de datos numéricos, que posteriormente servirán para la identificación de patrones en una investigación. El autor cuenta, que este enfoque se centra en la medición de variables y en la utilización de métodos estadísticos, extrapolando los datos obtenidos de una población, con el propósito de obtener resultados exactos que posibiliten realizar predicciones y establecer relaciones causales entre las variables.

Bajo esa premisa, este trabajo de titulación es de tipo cuantitativo, ya que el enfoque investigativo utilizado permite manipular datos objetivos y medibles, los cuales son esenciales para alcanzar los objetivos planteados previamente. Del mismo modo es evidente la necesidad de recoger datos numéricos que ayuden a ejecutar las metas propuestas con antelación, por consiguiente el método cuantitativo facilitará el análisis estadístico de la información y ayudará a presentar de manera explícita los resultados obtenidos.

### **3.3. Diseño de investigación**

En aras de dar comienzo a este apartado, es importante mencionar que el diseño investigativo básicamente es el plan o estrategia que guía el proceso de una investigación. El autor Arias (2012), manifiesta que la investigación de campo tiene como principal característica la recopilación de datos directamente del entorno o de los sujetos involucrados en el estudio, sin alterar sus condiciones previas, permitiendo obtener información de primera mano a datos denominados también conocidos como datos primarios. Igualmente indica que este tipo de investigación se puede emplear para desarrollar el marco teórico de un trabajo investigativo o proyecto, y dependiendo de su alcance, puede realizarse a nivel exploratorio, descriptivo o explicativo.

Según Guevara, Verdesoto y Castro (2020), una investigación es descriptiva si está se enfoca en presentar las características de la población que se está estudiando, proporciona información sistemática que se puede comparar con otras fuentes, detalla las características esenciales de fenómenos homogéneos y utiliza criterios sistemáticos para determinar su estructura, con el fin de encontrar conclusiones predominantes sobre el comportamiento actual de las unidades de estudio.

En palabras de Mousalli (2015), la investigación proyectiva es un tipo de enfoque investigativo que busca crear soluciones prácticas a un problema ya identificado, la autora también menciona, que este tipo de investigación se enfoca en diseñar respuestas creativas y útiles para situaciones concretas, considerando durante el proceso de desarrollo, posibles impactos generados por los objetivos a alcanzar y las limitaciones que se deben respetar.

Por consiguiente, se puede catalogar como una investigación de campo al siguiente trabajo investigativo, debido a que dentro del mismo, se aplica la recolección de datos directamente del ambiente en donde se desenvuelven los estudiantes (Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera), sin manipular en ningún momento las variables. Esto permite estudiar y conocer la realidad en la que están inmersos los jóvenes, desde su entorno académico, logrando que los resultados recopilados sean más realistas y certeros.

Del mismo modo es una investigación descriptiva porque dentro de la misma, se analiza y se describen las variables presentes en la población estudiada de manera clara, sin buscar explicar el porqué de la situación determinada y limitándose a presentar únicamente las características encontradas. Esta investigación también es de tipo proyectiva ya que entre sus objetivos está el diseñar la propuesta solución de la problemática identificada, a través de un proceso de indagación previo, que busca en conjunto mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés.

### **3.4 Unidades de estudio**

#### **3.4.1. Población**

En el contexto metodológico de una investigación, la población está definida según Pari (2011), como el conjunto de individuos u objetos de interés que forman parte de un estudio en general, del mismo modo el autor manifiesta que una población está compuesta por todos los elementos a analizar que comparten características comunes. En el caso específico de este trabajo investigativo la población de estudio está compuesta por 60 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, estos estudiantes forman parte del universo poblacional, distribuidos en los diferentes niveles educativos A, B y C, de 1ero de Bachillerato General Unificado, matriculados durante el periodo académico 2024-2025.

#### **3.4.2. Muestra**

La muestra es un subgrupo seleccionado de la población, que es utilizada para obtener conclusiones válidas en un estudio. A través de una muestra se determina qué parte de una población debe analizarse, por ello es crucial que la muestra contenga una representación adecuada de la población en la que se esté trabajando, del mismo modo la muestra seleccionada debe contener rasgos destacables y relevantes para la investigación. El autor Arias (2012), manifiesta que una muestra debe calcularse cuando la población es tan grande que es imposible obtener la información completa de cada uno de los individuos y dar respuesta así, a las preguntas en una investigación, así mismo indica que si la población es pequeña y accesible en su totalidad, no se requiere extraer una muestra.

La población de estudiantes en esta investigación, no supera los 60 individuos siendo una cifra relativamente pequeña y completamente manejable. Los procesos para la recopilación de datos en este caso no necesitan de inversión monetaria ni un largo límite de tiempo para obtener resultados, por lo que se hace innecesario el cálculo de estimación comúnmente realizado para definir la muestra y se opta por trabajar con el universo completo de elementos para reducir así el margen de error.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Los autores Usache, Artigas, Queipo y Persozo (2019), indican que las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos en un trabajo investigativo, tienen una gran importancia y relevancia, dado a que los elementos escogidos deben involucrar etapas de organización, recolección y presentación de toda la información obtenida directamente de la comunidad que forma parte del estudio.

Debido a su naturaleza, esta es una de las tareas más complejas de la investigación, debido a que el éxito del proyecto depende en gran medida de la calidad de los datos recopilados y procesados. Con la finalidad de obtener información precisa y detallada sobre la situación actual del aprendizaje, necesidades y nivel de Inglés de los estudiantes en la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, se llevará a cabo un proceso de recolección de datos con el objetivo de captar respuestas cuantificables. Para ello se utilizará una encuesta como técnica de recolección de datos, y como instrumento se decantó por un cuestionario estructurado.

### **3.5.1. Encuesta**

Una encuesta según Casas, Repullo, y Donado (2023), es una técnica de investigación que se utiliza para recolectar información mediante la consulta a miembros de una población. Con el uso de técnicas adecuadas para el muestreo, los resultados pueden extrapolarse a comunidades específicas, además las encuestas pueden adaptarse para recolectar datos cualitativos o mixtos, según sean las necesidades del estudio.

En el contexto metodológico de esta investigación se seleccionó la encuesta como herramienta principal para llevar a cabo la recolección de datos precisos, debido a su capacidad para describir tendencias mediante la recopilación de opiniones a partir de una muestra representativa, asegurado en todo momento la calidad y validez de los resultados obtenidos.

### **3.5.2. Cuestionario**

En la disciplina investigativa está definido como un instrumento para la recopilación de datos de manera estructurada y sistemática, conformado por una serie de preguntas que están diseñadas para la obtención de datos entorno a las variables de interés de un estudio. Para asegurar la calidad de un cuestionario es fundamental que las preguntas estén redactadas de manera clara y precisa bajo criterios de validez y fiabilidad, del mismo modo, el cuestionario debe ser objetivo, considerando factores como la edad, el estado de salud de los participantes y adaptarse al nivel intelectual del público a quien va dirigido. (García et al., 2006)

Evidentemente, en la actualidad un cuestionario puede ser suministrado a los miembros de estudio, por medio de la virtualidad o de forma directa, a través de la distribución del material impreso, por tal motivo en la presente investigación se recurre al uso de los formularios en la plataforma de Google Forms, como el único medio de difusión, asegurando la automatización, la recopilación de datos de manera ordenada y el anonimato de los participantes

### **3.6. Técnica de análisis de datos**

Bajo el criterio de Mendoza y Ávila (2020), estas técnicas representan un enfoque estructurado con el cual se examinan y se transforman los datos recopilados en fases previas, a fin de obtener información valiosa o reconocer patrones que ayuden a mejorar la toma de decisiones. Este enfoque puede comprender de varias fases como: recolección, limpieza, transformación, modelado y visualización de los datos.

Con el propósito de analizar las opiniones recopiladas obtenidas de los 60 encuestados, se puso en marcha la utilización de una técnica de análisis de datos conocida como “técnica de análisis estadístico matemático”, que bajo el criterio de Lafuente y Marín (2008), se compone por un conjunto de procedimientos para presentar, resumir, describir y comparar datos numéricos. La técnica inicia con la recopilación de datos, seguido de la presentación mediante la organización, tabulación y representación gráfica; concluyendo con el tratamiento y explotación de los datos para resumir la información y facilitar la toma de decisiones dentro de la investigación.

### 3.7. Operacionalización de variables

**Tema de investigación:** Aula virtual desarrollada bajo el modelo ADDIE para impartir Inglés a estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera.

*Tabla 2 Operacionalización de variables*

Objetivos	Variables	Definición nominal	Dimensión	Indicador	Instrumento para la recolección de datos	Ítem			
Explorar la situación actual relacionada al aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Inglés en estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.	Situación actual relacionada al aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Inglés en estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera.	Conjunto de procedimientos que buscan conocer el nivel de aprendizaje del idioma Inglés en la institución.	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Aprendizaje</li> </ul>	Encuesta de tipo cuestionario dirigido a estudiantes	1			
			Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Interacción</li> <li>• Colaboración</li> </ul>		2			
				Emocional		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Interés</li> <li>• Resiliencia</li> </ul>	3		
						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Interacción</li> <li>• Colaboración</li> </ul>	4		
			Pedagógica	Son el grupo de actividades utilizadas para crear un entorno de aprendizaje efectivo y significativo, donde los estudiantes puedan desarrollar las habilidades relacionadas al idioma Inglés de manera contextualizada.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias</li> <li>• Planificación</li> <li>• Ejecución</li> <li>• Evaluación</li> </ul>	5		
							Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación</li> <li>• Habilidad tecnológica</li> </ul>	6
								<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Interés</li> <li>• Resiliencia</li> </ul>	7
			Describir las características y estrategias de aprendizaje de la asignatura de Inglés impartida a los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.	Características y estrategias de aprendizaje en la asignatura de Inglés impartida a los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera.		Es un entorno virtual desarrollado en la plataforma de Moodle, que facilita los procesos de enseñanza del idioma Inglés.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Justificación</li> <li>• Objetivo</li> </ul>	8
								Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades</li> <li>• Recursos digitales</li> <li>• Contenidos</li> <li>• Evaluación</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>	10							
		Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>		11		
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>						12		
		Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>		13		
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>		14						
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>	15					
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>			16					
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>	17					
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>			18					
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>	19					
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>			20					
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>	21					
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>			22					

*Autor: Méndez Klevers*

## CAPITULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

### 4.1. Presentación de resultados

Para recopilar datos relevantes, se aplicó una encuesta a 60 estudiantes del Primer Año de BGU de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, pertenecientes a los paralelos A, B y C. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento empleado fue un cuestionario el cual facilitó la recolección de información sobre diversas dimensiones y variables de estudio. Según Hernández Sampieri et al. (2014), el análisis de datos consiste en un conjunto de operaciones realizadas por el investigador para determinar los resultados, luego de aplicar las herramientas necesarias a la población elegida. En esta investigación se emplearon gráficos de análisis y de porcentajes para cada ítem, utilizando Excel como herramienta para la creación de estos elementos, con los cuales se logró plasmar las diferentes frecuencias correspondientes a los datos representativos de cada pregunta realizada. El cuestionario contenía 22 preguntas, divididas en ocho dimensiones y tres variables principales. Estas preguntas obtuvieron respuestas que permitieron conocer:

- **Situación actual de la enseñanza del idioma Inglés:** Se evaluaron las diferentes percepciones de los estudiantes sobre la calidad de la enseñanza actual, identificando áreas de mejora y fortalezas.
- **Características del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés:** Con esta dimensión se logró indagar y conocer cómo los estudiantes perciben el proceso de aprendizaje del Inglés, incluyendo la accesibilidad a recursos educativos y la claridad de los lineamientos ofrecidos.
- **Propuesta de un aula virtual basada en el modelo ADDIE:** Se exploraron las expectativas y actitudes de los estudiantes en cuanto a la implementación de un aula virtual en Moodle, diseñada según el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación).

### 4.2. Análisis de datos

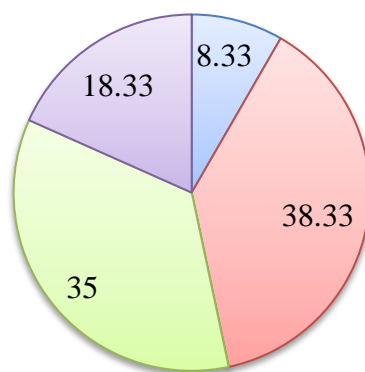
Cada una de las dimensiones y variables fue analizada estadísticamente para obtener una visión clara y práctica de la información recabada, los resultados obtenidos se presentaron en gráficos y tablas, permitiendo visualizar y entender con claridad las respuestas de los estudiantes. El análisis estadístico y descriptivo realizado proporcionó información valiosa sobre la percepción de los estudiantes respecto a la enseñanza del Inglés y la implementación de un aula virtual en Moodle bajo el modelo ADDIE, con la interpretación de los datos se logró mostrar la importancia de cada variable en el desarrollo del proceso investigativo.

**Pregunta 1:** ¿Como consideras que es tu nivel de conocimiento del idioma Inglés en términos de gramática, vocabulario y habilidades de comunicación?

*Tabla 3 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de conocimiento del idioma Inglés en términos de gramática, vocabulario y habilidades de comunicación*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1	Muy bueno	5	8.33%
	Bueno	23	38.33%
	No tan bueno	21	35%
	Malo	11	18.33%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



■ Muy bueno ■ Bueno ■ No tan bueno ■ Malo

*Gráfico 1 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de conocimiento del idioma Inglés en términos de gramática, vocabulario y habilidades de comunicación*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

En cuanto a esta pregunta el 38.33%, de los estudiantes piensan que su nivel de Inglés es "bueno", mientras que un 35% cree que es "no tan bueno", un 8.33% tienen un nivel de Inglés "muy bueno", y un 18.33% considera tener un nivel de conocimiento "malo". Esto demuestra que aunque muchos encuestados tienen una opinión positiva, también hay una autocrítica importante sobre el nivel de conocimiento en cuanto al idioma Inglés.

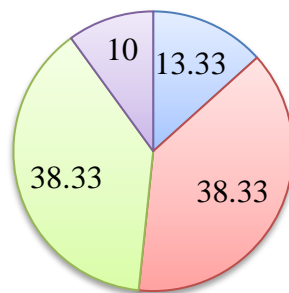
Para la autora Naranjo (2009), la percepción que tienen los estudiantes sobre sus habilidades influye en su motivación y rendimiento. Si los estudiantes se ven a sí mismos como competentes, es más probable que se involucren en su aprendizaje. Sin embargo la alta proporción de estudiantes que se consideran "no tan buenos", indica la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la confianza y las habilidades lingüísticas.

**Pregunta 2:** ¿Qué tan buenas crees que son tus destrezas en el idioma Inglés en cuanto a comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral?

**Tabla 4** Opinión de los estudiantes sobre las destrezas en el idioma Inglés en cuanto a comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2	Muy bueno	8	13.33%
	Bueno	23	38.33%
	No tan bueno	23	38.33%
	Malo	6	10%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Muy bueno ■ Bueno ■ No tan bueno ■ Malo

**Gráfico 2** Opinión de los estudiantes sobre las destrezas en el idioma Inglés en cuanto a comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

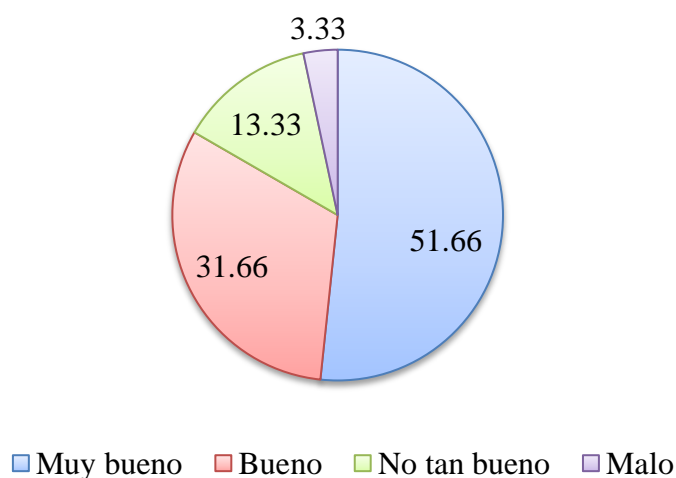
La distribución de las respuestas en esta pregunta muestra que el 38.33% de los estudiantes encuestados consideran a sus destrezas en el idioma Inglés muy buenas, de manera similar un 38.33% opina que son buenas, solo el 13.33% de los consultados sienten que tienen destrezas no tan buenas, y el 10% cree que son malas sus destrezas en términos de comprensión auditiva, lectora, escrita y expresión oral, esto indica una percepción dividida sobre las habilidades de los estudiantes. La percepción de las destrezas lingüísticas puede influir en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Según Salvatierra y Game (2021), el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas requiere la implementación de múltiples estrategias por parte de los docentes en sus clases, con el fin de promover de manera significativa el desarrollo de las destrezas y capacidades comunicativas. En este sentido la autopercepción de los estudiantes sugiere que aunque se sienten competentes, hay áreas que necesitan de atención y mejoras.

**Pregunta 3:** ¿Cuán efectivos han sido los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés para tu aprendizaje?

*Tabla 5 Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés para su aprendizaje*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Muy bueno	31	51.66%
	Bueno	19	31.66%
	No tan bueno	8	13.33%
	Malo	2	3.33%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



*Gráfico 3 Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés para su aprendizaje*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

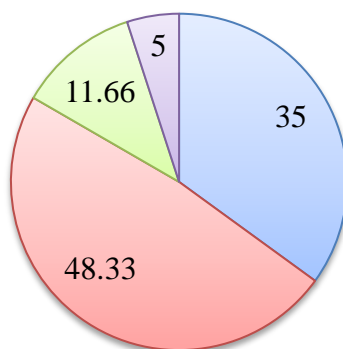
El equivalente al 51.66% de los consultados calificaron a los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés como "muy buenos", un 31.66% cree que son "buenos", el 13.33% considera que no son tan buenos y un 3.33%, tilda de "malos", a los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura lo cual sugiere un espacio de mejora. Según las opiniones, la docente de Inglés realiza un buen trabajo dictando las clases, no obstante es necesario ajustar más los métodos en función de las necesidades. En el contexto educativo es indispensable cambios que ameriten esfuerzos para alcanzar los logros y tener así una educación de calidad. Según Mendoza (2018), las estrategias que básicamente son un conjunto de procedimientos diseñados para fomentar el aprendizaje deben adaptarse a las necesidades y habilidades de los alumnos, promoviendo la aplicación práctica del conocimiento, a través del uso de recursos innovadores que logren integrar los contenidos de una materia en la estructura cognitiva del alumno.

**Pregunta 4:** ¿Con qué frecuencia has participado activamente en las clases de Inglés?

*Tabla 6 Opinión de los estudiantes sobre la frecuencia de participación en las clases de Inglés*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4	Muy frecuentemente	21	35%
	Frecuentemente	29	48.33%
	Ocasionalmente	7	11.66%
	Nunca	3	5%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



■ Muy frecuentemente ■ Frecuentemente ■ Ocasionalmente ■ Nunca

*Gráfico 4 Opinión de los estudiantes sobre la frecuencia de participación en las clases de Inglés*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

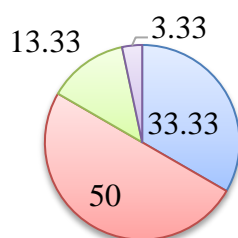
Los resultados indican que el 35% de los estudiantes han participado "muy frecuentemente", en las clases de Inglés, un 48.33% ha participado "frecuentemente", tan solo un 11.66% manifestó participar ocasionalmente, y el 5% de los encuestados indicaron que nunca han participado en clases. La frecuencia de participación observada en este grupo de estudiantes puede estar relacionada con un ambiente positivo y motivador de clases, en donde probablemente se fomenta la interacción y el uso del idioma Inglés, cabe recalcar que la participación en las clases es crucial para el aprendizaje efectivo de un idioma. El aprendizaje es un proceso social que se ve potenciado por la interacción y la colaboración, lo que a su vez facilita la comprensión del contenido y promueve la confianza en el uso del idioma; sin embargo aproximadamente el 16.66%, de los alumnos presentan una participación baja y requieren atención oportuna además del apoyo necesario para superar esta situación.

**Pregunta 5:** ¿Cuál es el nivel de interacción que tienes con tus compañeros y profesor durante las clases de Inglés?

**Tabla 7** Opinión de los estudiantes sobre el nivel de interacción entre compañeros y profesor durante las clases de Inglés

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy frecuentemente	20	33.33%
	Frecuentemente	30	50%
	Ocasionalmente	8	13.33%
	Nunca	2	3.33%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Muy frecuentemente ■ Frecuentemente ■ Ocasionalmente ■ Nunca

**Gráfico 5** Opinión de los estudiantes sobre el nivel de interacción entre compañeros y profesor durante las clases de Inglés

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

Según los datos recopilados el 33.33% de los participantes, reporta tener una interacción "muy frecuente" con sus compañeros y profesor, mientras que el 50% indica en esta misma pregunta que la interacción entre docentes y estudiantes es "frecuente", el 13.33% menciona que la interacción es "ocasional", y un 3.33% afirmó que "nunca" ha interactuado con los compañeros ni con el profesor durante las clases de Inglés.

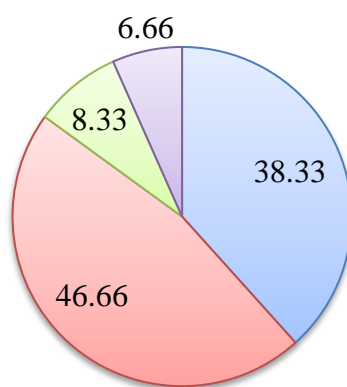
Estos resultados reflejan un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula de Inglés, donde la interacción entre estudiantes y profesores es alta, cabe recalcar que la interacción es fundamental en el aprendizaje de un idioma, ya que permite a los estudiantes practicar sus habilidades lingüísticas en un contexto real y recibir retroalimentación inmediata. La autora Yarlaque (2017), tomando la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura para su investigación, e interpretándola, manifiesta que el aprendizaje ocurre en un contexto social y que la interacción con otros es crucial para el desarrollo de habilidades, al mismo tiempo indica que la cooperación y la interacción en el aula no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también ayuda a desarrollar habilidades interpersonales como el trabajo en equipo.

**Pregunta 6:** ¿Qué tan frecuente ha sido tu colaboración con los compañeros en actividades grupales y proyectos en las clases de Inglés?

**Tabla 8** Opinión de los estudiantes sobre la colaboración con los compañeros en actividades grupales y proyectos en las clases de Inglés

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6	Muy frecuentemente	23	38.33%
	Frecuentemente	28	46.66%
	Ocasionalmente	5	8.33%
	Nunca	4	6.66%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Muy frecuentemente ■ Frecuentemente ■ Ocasionalmente ■ Nunca

**Gráfico 6** Opinión de los estudiantes sobre la colaboración con los compañeros en actividades grupales y proyectos en las en las clases de Inglés

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

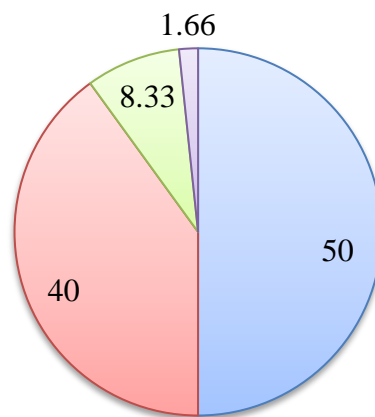
La mayoría de los estudiantes encuestados, representando en este caso el 46.66% de la muestra, indicaron que colaboran "frecuentemente", en actividades grupales, mientras que un 38.33% lo hace "muy frecuentemente", el 8.33% colabora "ocasionalmente", y un 6.66% de los estudiantes indicó que "nunca" ha experimentado colaboración entre compañeros y docentes. Con estos datos se pudo evidenciar que la colaboración en el aula es una práctica común entre los compañeros de clase precisamente para resolver proyectos y actividades sin embargo, llama la atención que esta participación no llega a alcanzar el 50% teniendo una muestra tan baja. Según Arango y Losada (2023), el aprendizaje colaborativo mejora el rendimiento académico, fomenta la responsabilidad y la motivación entre los estudiantes, siendo fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

**Pregunta 7:** ¿Hasta qué punto los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés han generado en ti motivación para aprender?

**Tabla 9** Opinión de los estudiantes sobre la motivación generada por los contenidos de Inglés impartidos en clases

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7	Mucha	30	50%
	Algo	24	40%
	Poca	5	8.33%
	Ninguna	1	1.66%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Mucha ■ Algo ■ Poca ■ Ninguna

**Gráfico 7** Opinión de los estudiantes sobre la motivación generada por los contenidos de Inglés impartidos en clases

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

Luego de presentar esta pregunta, los datos relacionados a las correspondientes respuestas muestran que el 50% de los estudiantes tiende a sentir "muchas", motivación por los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés, mientras que un 34% indica que siente "algo", de motivación, un 8.33% menciona que la motivación es "poca", y el 1.66% de los consultados asegura no experimentar "ninguna" motivación derivada de los contenidos impartidos en clase.

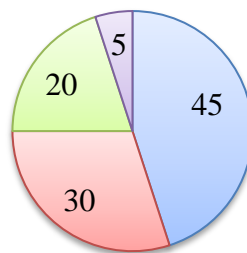
La alta proporción de estudiantes que reportan "muchas", motivación sugiere que los contenidos del curso son relevantes y atractivos para ellos. La motivación es un factor clave en el aprendizaje de un idioma, ya que influye en la disposición de los estudiantes para participar activamente y esforzarse en su aprendizaje, los contenidos que son percibidos como interesantes pueden fomentar esta motivación intrínseca, lo que a su vez puede llevar a un mayor compromiso y mejores resultados académicos. (Ortega et al., 2020)

**Pregunta 8:** Durante este período académico ¿Cuál ha sido tu nivel de interés al desarrollar las actividades y completar los diferentes contenidos que forman parte de la asignatura de Inglés?

**Tabla 10** Opinión de los estudiantes sobre el interés generado por los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
8	Mucha	27	45%
	Algo	18	30%
	Poca	12	20%
	Ninguna	3	5%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Mucha ■ Algo ■ Poca ■ Ninguna

**Gráfico 8** Opinión de los estudiantes sobre el interés generado por los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

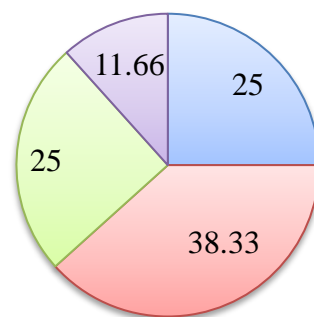
De los 60 estudiantes encuestados el 45% de ellos, reportó tener mucho interés luego de haber desarrollado las actividades y completar contenidos en la asignatura de Inglés, un 30% indica que se generó en ellos "algo" de interés, en el 20% de los encuestados se generó poco interés y finalmente en el 5% no se generó ningún tipo de interés; a pesar de que la tendencia dominante no alcanza la mitad de los resultados, prácticamente demuestra que en general, los estudiantes están relativamente motivados para aprender Inglés, gracias a los contenidos presentados por el docente. Se puede deducir que las actividades y contenidos presentados en las clases están alineados con los intereses de los estudiantes, lo que favorece un buen ambiente de aprendizaje. A pesar de esto el nivel de interés puede incrementarse, según Mota, Concha y Muñoz, (2020), la educación virtual tiene muchos beneficios para el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que esta modalidad fomenta el interés del aprendizaje mediante el uso de recursos tecnológicos que proporcionan nuevas experiencias educativas que ayudan a crear y reforzar el conocimiento.

**Pregunta 9:** En términos de resiliencia emocional (capacidad de un individuo para superar situaciones difíciles), Indica ¿Qué capacidad has tenido para superar los desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura de Inglés?

**Tabla 11** Opinión de los estudiantes sobre la capacidad para superar desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura de Inglés

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
9	Mucha	15	25%
	Algo	23	38.33%
	Poca	15	25%
	Ninguna	7	11.66%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Mucha ■ Algo ■ Poca ■ Ninguna

**Gráfico 9** Opinión de los estudiantes sobre la capacidad para superar desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura de Inglés

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

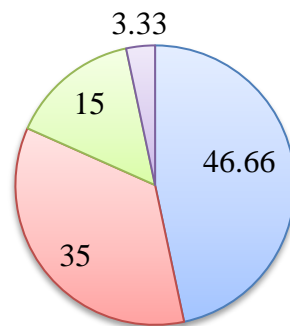
Los datos revelan que el 25% de los estudiantes considera tener "mucho" capacidad para superar los desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura, el 38.33% menciona tener "algo" de capacidad, un 25% indica tener "poca" capacidad y por último un 11.66% no cuenta con ninguna capacidad para superar los desafíos. La capacidad de los estudiantes para enfrentar y superar los desafíos puede influir en su éxito académico y en su desarrollo personal, la alta proporción de estudiantes que reportan tener "algo" o "mucho" capacidad para superar los inconvenientes académicos, sugiere que en general se sienten relativamente seguros en su habitat de estudio, contando con la habilidad para manejar las dificultades que surgen en el aprendizaje del idioma.

**Pregunta 10:** ¿Qué tan efectivas consideras que han sido las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura de Inglés?

**Tabla 12** Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura de Inglés

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
10	Han sido muy efectiva	28	46.66%
	Han sido efectivas	21	35%
	Han sido algo efectiva	9	15%
	No han sido efectiva	2	3.33%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Han sido muy efectiva ■ Han sido efectiva ■ Han sido algo efectiva ■ No han sido efectiva

**Gráfico 10** Opinión de los estudiantes sobre la efectividad de las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura de Inglés

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

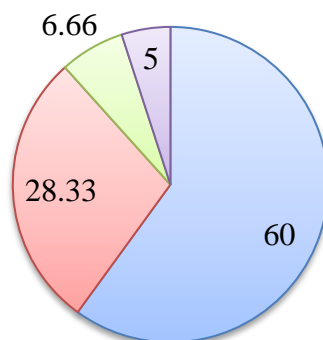
Un 46.66% de los estudiantes encuestados, considera que las estrategias de enseñanza han sido "muy efectivas", otro 35% opina que han sido "efectivas", mientras que un 15% las califica como "algo efectivas", y un 3.33% considera como "no efectivas" las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura de Inglés. La tendencia muestra que los estudiantes tienen una percepción positiva sobre la efectividad de las estrategias, demostrando que los métodos utilizados en las clases de Inglés, están alineados en algo con sus necesidades y expectativas. Según Del Carmen Jiménez (2023), la retroalimentación efectiva es una estrategia de enseñanza esencial para mejorar el aprendizaje, porque proporciona a los estudiantes una orientación clara, ayudándoles a comprender mejor los criterios de evaluación; cuando se ofrece una retroalimentación, se fomenta la mejora continua impulsando el desempeño de los alumnos en actividades futuras.

**Pregunta 11:** ¿Cuál es tu opinión sobre la planificación de la asignatura de Inglés, sientes que está bien estructurada y organizada para facilitar tu aprendizaje?

*Tabla 13 Opinión de los estudiantes sobre la planificación de la asignatura de Inglés*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
11	Han sido muy efectiva	36	60%
	Han sido efectivas	17	28.33%
	Han sido algo efectiva	4	6.66%
	No han sido efectiva	3	5%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



■ Han sido muy efectiva 
 ■ Han sido efectiva 
 ■ Han sido algo efectiva 
 ■ No han sido efectiva

*Gráfico 11 Opinión de los estudiantes sobre la planificación de la asignatura de Inglés*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

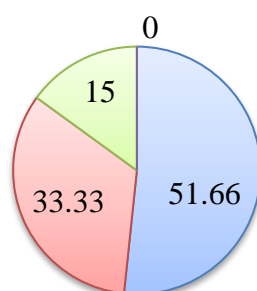
Los resultados revelan que el 60% de los estudiantes percibe la planificación de la asignatura de Inglés como "muy efectiva", mientras que un 28.33% la califica como "efectiva", solo un 6.66% opina que ha sido "algo efectiva" y un 5% opinó que "no ha sido efectiva" la planificación académica. Los resultados claramente indican una percepción mayoritariamente positiva sobre la estructura y organización de la planificación correspondiente a la asignatura. La planificación educativa es esencial para asegurar la efectividad del proceso de enseñanza, una buena planificación debe ajustarse a las necesidades particulares de los estudiantes y establecer metas claras que orienten la enseñanza. Según Carriazo, Pérez, y Gaviria (2020), la planificación facilita la identificación y preparación de los recursos y elementos esenciales para el proceso educativo, lo que mejora la experiencia de los estudiantes, fomenta su motivación y compromiso, asegurando que la educación cumpla con estándares de calidad.

**Pregunta 12:** ¿Cómo han contribuido la ejecución de las actividades implementadas en las clases de Inglés a alcanzar tus objetivos de aprendizaje?

**Tabla 14** Opinión de los estudiantes sobre la contribución de haber ejecutado las actividades de Inglés para alcanzar los objetivos de aprendizaje

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
12	Han sido muy efectiva	31	51.66%
	Han sido efectivas	20	33.33%
	Han sido algo efectiva	9	15%
	No han sido efectiva	0	0%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



■ Han sido muy efectiva ■ Han sido efectiva ■ Han sido algo efectiva ■ No han sido efectiva

**Gráfico 12** Opinión de los estudiantes sobre la contribución de haber ejecutado las actividades de Inglés para alcanzar los objetivos de aprendizaje

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

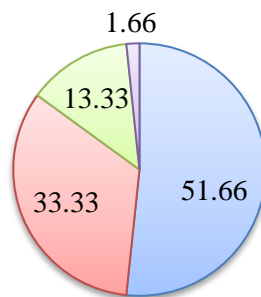
En relación con los resultados obtenidos en la pregunta número doce del cuestionario correspondiente, los datos analizados revelan lo siguiente: el 51.66% de los estudiantes considera que la ejecución de las actividades “han sido muy efectiva” para alcanzar sus objetivos de aprendizaje, por otro lado un 33.33% opina que “han sido efectiva”, un 15% las califica como algo efectivas y ningún estudiante considera que “no han sido efectivas”. La percepción de las actividades implementadas en el aula refleja que están bien diseñadas y alineadas con los objetivos educativos de los estudiantes. El elevado número de opiniones positivas indica que estas actividades han sido muy efectivas, facilitando la comprensión del contenido en los alumnos. El aprendizaje activo, según Castillo y Cabral (2022), facilita la construcción del conocimiento al promover una participación constante de los estudiantes, en donde las habilidades claves se desarrollan a través de estrategias como el trabajo colaborativo y la reflexión, transformando el aprendizaje en un proceso dinámico y centrado en el estudiante.

**Pregunta 13:** ¿Cómo sientes que han sido las evaluaciones aplicadas por el docente para medir tu progreso en el aprendizaje del idioma Inglés?

*Tabla 15 Opinión de los estudiantes sobre las evaluaciones aplicadas por el docente para medir el progreso de aprendizaje del idioma Inglés*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
13	Han sido muy efectiva	31	51.66%
	Han sido efectivas	20	33.33%
	Han sido algo efectiva	8	13.33%
	No han sido efectiva	1	1.66%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



■ Han sido muy efectiva ■ Han sido efectiva ■ Han sido algo efectiva ■ No han sido efectiva

*Gráfico 13 Opinión de los estudiantes sobre las evaluaciones aplicadas por el docente para medir el progreso de aprendizaje del idioma Inglés*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

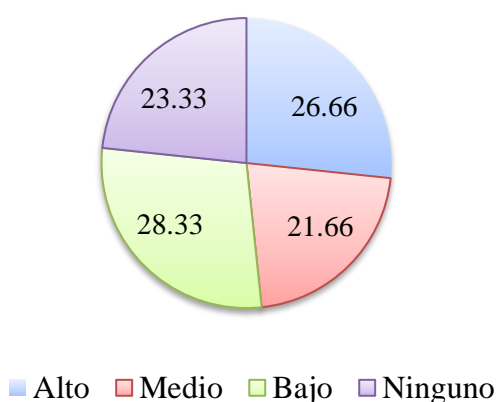
De los estudiantes encuestados el 51.66% considera que las evaluaciones aplicadas han sido "muy efectivas" para medir su progreso en el aprendizaje del idioma Inglés, del mismo modo el 33.33% opina que "han sido efectivas", un 13.33% las califica como "algo efectivas", y el 1.66% considera que "no han sido efectivas". Cabe aclarar que las evaluaciones miden el conocimiento adquirido y también proporcionan retroalimentación valiosa que puede guiar el proceso de aprendizaje. La evaluación es un pilar fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y debe integrarse de manera estratégica en cada una de sus fases. En la opinión del autor Castro (2020), la evaluación actúa como una herramienta pedagógica indispensable para impulsar el aprendizaje de los estudiantes, su correcta implementación proporciona información crítica que permite evaluar el progreso de los alumnos y también orientar decisiones pedagógicas para optimizar su desarrollo.

**Pregunta 14:** ¿Cuál ha sido el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente al impartir las clases de Inglés?

**Tabla 16** Opinión de los estudiantes sobre el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente al impartir las clases de Inglés

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
14	Alto	16	26.66%
	Medio	13	21.66%
	Bajo	17	28.33%
	Ninguno	14	23.33%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



**Gráfico 14** Opinión de los estudiantes sobre el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente al impartir las clases de Inglés

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

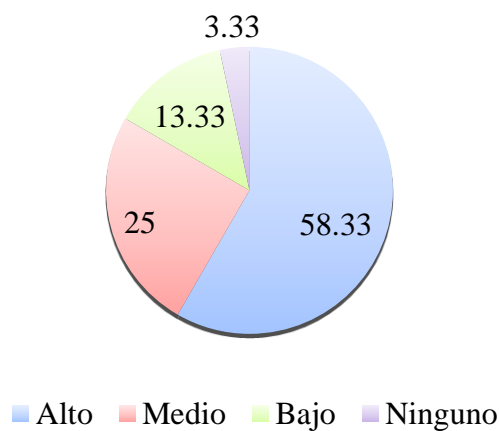
Las respuestas recopiladas revelan que el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente se distribuye de la siguiente manera: un 26.66% de los estudiantes considera que la implementación es "alta", un 21.66% la califica como "media", un 28.33% opina que es "baja", y el 23.33% indica que no se ha implementado ningún recurso tecnológico al momento de recibir las clases. La variabilidad en las percepciones de los estudiantes sobre la implementación de recursos tecnológicos por parte del docente demuestra la falta de estos recursos o herramientas en el aula. El hecho de que un 28.33% de los estudiantes califique la implementación como baja y un 23.33% indique que no se utilizan recursos tecnológicos en absoluto es preocupante, dado a que esto puede limitar las oportunidades de aprendizaje y el desarrollo de habilidades digitales esenciales en el mundo actual.

**Pregunta 15:** ¿Cómo calificas tu nivel de habilidad tecnológica y experiencia previa en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés?

*Tabla 17 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de habilidad tecnológica y experiencia previa en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
15	Alto	35	58.33%
	Medio	15	25%
	Bajo	8	13.33%
	Ninguno	2	3.33%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



*Gráfico 15 Opinión de los estudiantes sobre el nivel de habilidad tecnológica y experiencia previa en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

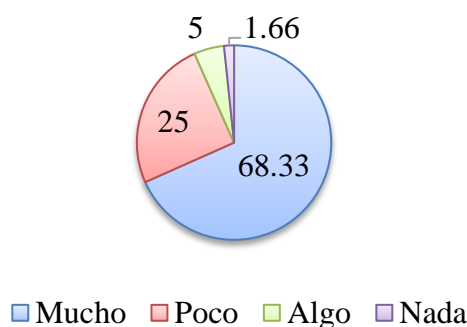
El comportamiento de los estudiantes con relación a esta pregunta revela que un 58.33% de los consultados califica su nivel de habilidad tecnológica como "alto", mientras que un 25% lo considera "medio", solo un 13.33% cree que tiene "bajo" el nivel de habilidad tecnológica y un 3.33% manifiesta que no tiene ningún tipo de habilidad tecnológica. Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes se sienten cómodos utilizando herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés; esto es muy importante dado a que las competencias tecnológicas son un factor clave en la educación moderna, especialmente en el aprendizaje de idiomas. Este punto de vista es compartido también por Luna y Ambuludi (2024), quienes manifiestan que en la actualidad, la educación debe alinearse con los avances tecnológicos para potenciar el aprendizaje. El uso de herramientas digitales como simuladores interactivos y aplicaciones móviles, enriquecen la experiencia de los estudiantes y mejora la comprensión de los temas.

**Pregunta 16:** ¿Crees que la implementación de un aula virtual en Moodle mejorará tu aprendizaje del Inglés en comparación con las clases tradicionales?

**Tabla 18** Opinión de los estudiantes sobre la implementación de un aula virtual en Moodle

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
16	Mucho	41	68.33%
	Poco	15	25%
	Algo	3	5%
	Nada	1	1.66%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



**Gráfico 16** Opinión de los estudiantes sobre la implementación de un aula virtual en Moodle

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

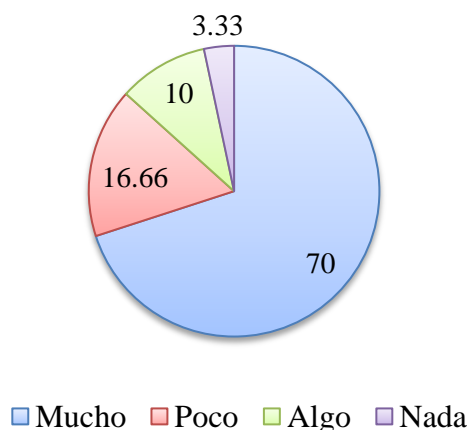
Los resultados obtenidos revelan que el 68,33% de los estudiantes encuestados consideran que la implementación de un aula virtual en Moodle mejorará significativamente su aprendizaje en comparación con las clases tradicionales, en el lado opuesto un 25% considera que mejorará "poco", el 5% piensa que mejorará "algo", y un 1.66% cree que no se presentara alguna mejora. Este alto porcentaje de estudiantes prevé una mejora notable en el caso de llegarse a utilizar un aula virtual y creen que este tipo de tecnología puede ofrecer ventajas considerables sobre los métodos de enseñanza tradicionales. La variedad de recursos y actividades disponibles en un entorno virtual puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, esto puede resultar en una mayor retención del conocimiento y un mejor desempeño de los estudiantes dentro de la asignatura. La autora Aguilar (2021), opina que las aulas virtuales fortalecen el proceso educativo de los estudiantes al permitir la difusión de recursos audiovisuales que no suelen estar disponibles en aulas presenciales, este tipo de plataformas se apoya en una variedad de TIC, que facilitan el aprendizaje y contribuyen al desarrollo de habilidades, siendo eficaces para acercar a los estudiantes a nuevas formas de conocimiento.

**Pregunta 17:** ¿Qué tanto mejorarían los objetivos educativos establecidos para la asignatura de Inglés si se configurara un aula virtual que incluya elementos para la práctica de habilidades como el listening, writing, speaking y reading?

**Tabla 19** Opinión de los estudiantes sobre la mejora en los objetivos educativos establecidos para la asignatura de Inglés si se configurara un aula virtual

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
17	Mucho	42	70%
	Poco	10	16.66%
	Algo	6	10%
	Nada	2	3.33%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



**Gráfico 17** Opinión de los estudiantes sobre la mejora en los objetivos educativos establecidos para la asignatura de Inglés si se configurara un aula virtual

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

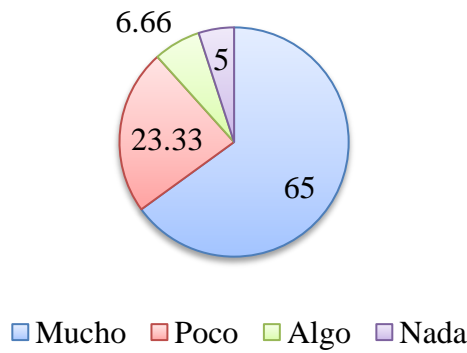
Un 70% de los estudiantes considera que la configuración de un aula virtual mejoraría "mucho" los objetivos educativos establecidos en la asignatura de Inglés, lo que resalta la percepción positiva hacia el uso de la tecnología en la educación, el 16,66% de los encuestados indican que mejoraría poco, 10% manifiestan que mejoraría en "algo", y finalmente un 3.33% comunica que no aportaría en nada. El implementar un aula virtual con elementos de práctica puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, los autores Rosario y Nuñez (2021), indican que el uso de espacios virtuales, se ha vuelto fundamental en la educación, tanto para la gestión del contenido virtual, como para el complemento a las modalidades presenciales, dado a que estas plataformas organizan y facilitan la gestión del aprendizaje al centralizar tareas, calificaciones y canales de comunicación, promoviendo además el desarrollo intelectual de los estudiantes.

**Pregunta 18:** ¿En qué medida considera usted que la implementación de actividades interactivas como: juegos educativos y ejercicios prácticos en el aula virtual de Moodle contribuirá a mejorar su aprendizaje del idioma Inglés?

**Tabla 20** Opinión de los estudiantes sobre la mejora de aprendizaje del idioma Inglés a través de la implementación de actividades interactivas en un aula virtual de Moodle

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
18	Mucho	39	65%
	Poco	14	23.33%
	Algo	4	6.66%
	Nada	3	5%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



**Gráfico 18** Opinión de los estudiantes sobre la mejora de aprendizaje del idioma Inglés a través de la implementación de actividades interactivas en un aula virtual de Moodle

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

Las respuestas recopiladas correspondientes al presente literal ponen de manifiesto que el 65% de los estudiantes creen que la implementación de actividades interactivas contribuirá "mucho" a su aprendizaje, el 23.33% de los encuestados indicaron que contribuirá "poco", un 6.66% declinan por la variable "algo", y un 5% manifestó que desde su perspectiva, no contribuirá en nada. Estos datos resaltan la importancia de la interactividad en el proceso educativo desde la perspectiva del estudiante.

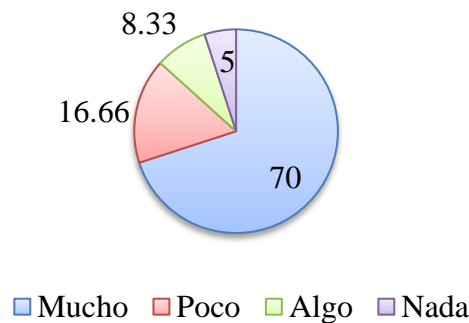
La interactividad en el aprendizaje ha sido respaldada por diversos estudios, tal es el caso de los autores Tipán y Jordán (2021), quienes indican básicamente que los jóvenes en la actualidad están inmersos en la tecnología desde temprana edad y perciben el mundo de manera distinta. Al integrar materiales multimedia y herramientas tecnológicas en un aula virtual se enriquece la experiencia educativa, permitiéndoles a los jóvenes, la construcción de conocimiento más diverso y un aprendizaje profundo a través de la interactividad.

**Pregunta 19:** ¿La integración de recursos digitales como: videos, presentaciones interactivas y enlaces a sitios educativos, dentro de un aula virtual incrementaría su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés?

*Tabla 21 Opinión de los estudiantes sobre la medida en que la integración de recursos digitales como: videos, presentaciones interactivas y enlaces a sitios educativos, dentro del aula virtual incrementaría su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
19	Mucho	42	70%
	Poco	10	16.66%
	Algo	5	8.33%
	Nada	3	5%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



*Gráfico 19 Opinión de los estudiantes sobre la medida en que la integración de recursos digitales como: videos, presentaciones interactivas y enlaces a sitios educativos, dentro del aula virtual incrementaría su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés*

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### **Análisis e interpretación**

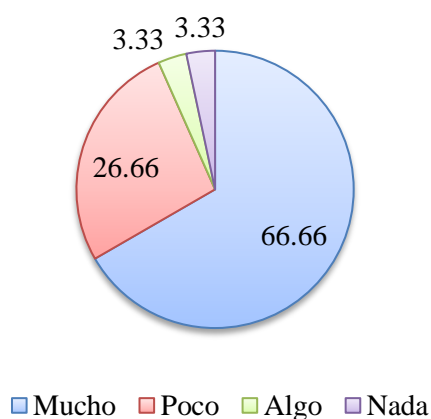
Gracias a la tabulación de datos se puede deducir que el 70% de los estudiantes considera que la integración de recursos digitales incrementaría "mucho" su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés, en contraste un 16.66% opina que esto incrementaría "poco", el 8.33% de los encuestados cree que incrementaría en "algo" su nivel de comprensión académica y un 5% no ve ningún beneficio de esto. El alto porcentaje de estudiantes que perciben un impacto positivo sugiere que los recursos digitales pueden desempeñar un papel crucial en el aprendizaje del idioma. Al incorporar videos y presentaciones interactivas, se facilita la comprensión de temas complejos, ya que los recursos permiten visualizar y contextualizar la información de manera más efectiva. Según estudios previos los materiales didácticos son esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofrecen numerosas posibilidades que ayudan en la adquisición de competencias conceptuales. (Real, 2019)

**Pregunta 20:** ¿Cree usted que la estructuración de los contenidos pertenecientes a la asignatura de Inglés en módulos secuenciales dentro de un aula virtual permitirá un aprendizaje más organizado?

*Tabla 22 Opinión de los estudiantes sobre cómo la estructuración de los contenidos pertenecientes a la asignatura de Inglés en módulos secuenciales dentro de un aula virtual permitirá un aprendizaje más organizado*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
20	Mucho	40	66.66%
	Poco	16	26.66%
	Algo	2	3.33%
	Nada	2	3.33%

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*



*Gráfico 20 Opinión de los estudiantes sobre cómo la estructuración de los contenidos pertenecientes a la asignatura de Inglés en módulos secuenciales dentro de un aula virtual permitirá un aprendizaje más organizado*

*Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera*

### **Análisis e interpretación**

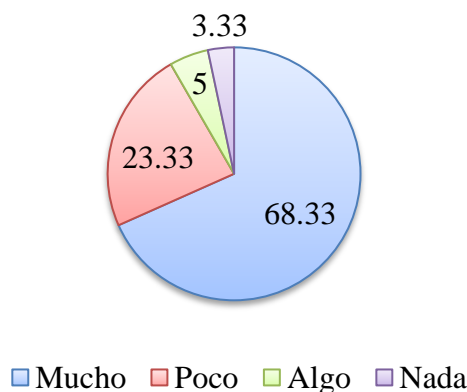
Después de la recopilación de datos se evidenció que el 66.66% de los estudiantes opinó sobre la estructuración de los contenidos en módulos secuenciales, indicando que esto facilitará "mucho" en el aprendizaje más organizado, por otro lado, un 26.66% considera que esto contribuirá "poco" a la organización, mientras que el 8.33% cree que mejorará "algo" y un 5% considera que no contribuirá en lo absoluto a tener un aprendizaje más organizado. Muchos estudiantes consideran que organizar los contenidos en módulos secuenciales dentro de un aula virtual les facilitará tener un aprendizaje más estructurado. Al presentar el contenido en módulos, se permite que los estudiantes puedan abordar el aprendizaje de manera ordenada, algo muy importante en el aprendizaje de un idioma, donde cada nuevo concepto frecuentemente se basa en un conocimiento previo.

**Pregunta 21:** ¿Qué tan necesario consideras que es incorporar pruebas en línea, evaluaciones formativas y sumativas, así como foros de discusión, en un aula virtual como elementos para medir tu rendimiento académico?

**Tabla 23** Opinión de los estudiantes en cuanto a la necesidad de incorporar elementos para medir el rendimiento académico en un aula virtual

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
21	Mucho	41	68.33%
	Poco	14	23.33%
	Algo	3	5%
	Nada	2	3.33%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



**Gráfico 21** Opinión de los estudiantes en cuanto a la necesidad de incorporar elementos para medir el rendimiento académico en un aula virtual

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

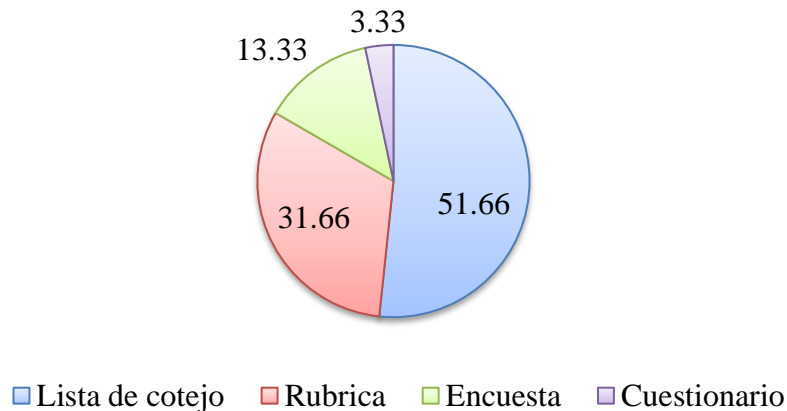
La tendencia predominante en esta pregunta arrojó un 68.33% de los estudiantes encuestados, quienes consideran que es de mucha importancia de incorporar pruebas en línea y foros de discusión en un aula virtual, por otro lado el 23.33% indica que es poca la necesidad de incorporar estos elementos para que midan su rendimiento académico, el 5% piensa que es “algo” necesario, y el 3.33% respondió que no es necesario. Estas respuestas destacan la necesidad y el interés de los estudiantes en trabajar con nuevas tecnologías que integren métodos y herramientas para medir el rendimiento académico de manera virtual. Desde el punto de vista de la autora Marisol (2015), los modelos de evaluación en un aula virtual son completamente esenciales para guiar a las autoridades en la mejora de la calidad educativa, ya que les permite valorar de manera objetiva el progreso de los estudiantes.

**Pregunta 22:** En el contexto de un aula virtual desarrollada en Moodle para la enseñanza del idioma Inglés ¿A través de que instrumento de evaluación te gustaría evaluar el rendimiento del aula?

**Tabla 24** Opinión de los estudiantes sobre el instrumento de evaluación que les gustaría utilizar para evaluar el rendimiento del aula virtual desarrollada

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
22	Lista de cotejo	31	51.66%
	Rubrica	7	11.66%
	Encuesta	10	16.66%
	Cuestionario	12	3.33%

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera



**Gráfico 22** Opinión de los estudiantes sobre el instrumento de evaluación que les gustaría utilizar para evaluar el rendimiento del aula virtual desarrollada

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera

### Análisis e interpretación

En esta última pregunta la mayoría de los estudiantes, alrededor del 51.66% manifestó que prefieren utilizar una lista de cotejo como instrumento de evaluación para medir el rendimiento del aula virtual, mientras que un 31.66% seleccionó la “rubrica” como instrumento de evaluación preferido, un 13.33% optó por una “encuesta” y el 3.33% de los encuestados les gustaría realizar la evaluación a través de un cuestionario. La elección de los estudiantes marca una clara tendencia por la lista de cotejo, afortunadamente este tipo instrumento les permitirá manifestar puntos de mejorar o aspectos débiles que pueda tener el producto final. Según los autores Velasco, Bojórquez y Armenta (2010), la evaluación de los programas educativos virtuales consiste básicamente en un conjunto de procesos sistemáticos de recolección y análisis de información, de forma ordenada, fiable y válida, que sirve posteriormente para la toma de decisiones en términos de mejora.

### 4.3. Análisis conclusivo por variable

Tomando como base los resultados y hallazgos encontrados durante la medición de las variables investigativas se presentan las siguientes conclusiones:

- **Situación actual relacionada al aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Inglés en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera:** La conclusión de esta variable deriva de los datos recogidos desde la primera hasta la novena pregunta del cuestionario aplicado en la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, estos datos muestran una percepción positiva en cuanto al aprendizaje del idioma Inglés, entre los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado. La mayoría de los encuestados considera que poseen buenas habilidades y destrezas en el idioma, también creen que los métodos de enseñanza empleados por la docente han sido efectivos. La efectividad de los métodos se podría relacionar con la alta participación de los estudiantes en las clases, junto con el interés y motivación que demuestran por aprender el idioma. Los contenidos presentados por la docente han logrado captar el interés de los estudiantes, fomentando un ambiente de aprendizaje bueno, sin embargo, a pesar de estos aspectos positivos, se han identificado áreas que requieren de mejoras para maximizar el nivel de satisfacción y el potencial académico.
- **Características y estrategias de aprendizaje de la asignatura de Inglés impartida los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera:** Para analizar esta variable de estudio, se emplearon las preguntas del cuestionario comprendidas entre la número diez y la número quince, con ellas se logró evidenciar que las estrategias de enseñanza empleadas en la asignatura de Inglés han sido efectivas según la opinión en la mayoría de los estudiantes. Los encuestados también expresaron una opinión favorable sobre la planificación de la asignatura, el mayor porcentaje de encuestado considera que esta bien estructurada y adecuada para sus necesidades de aprendizaje. Por otro lado, se determinó que las características de las evaluaciones diseñadas para medir el progreso del aprendizaje en el Inglés, han sido útiles y adecuadas permitiendo conocer el nivel de conocimientos y habilidades de los estudiantes. Sin embargo, la implementación de recursos tecnológicos en la enseñanza no ha sido tan amplia, solo el 48% de los encuestados piensa que se han incorporado tecnologías dentro del aula de clases como estrategia de aprendizaje, a pesar de que el 84% de los estudiantes posee habilidades

suficientes para el uso de herramientas digitales. Esta cifra alarmante sugiere una mayor implementación de recursos tecnológicos en el proceso educativo, e integración de más herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes.

- **Un aula virtual para impartir la asignatura de Inglés a estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera:**

El desarrollo de un aula virtual en la plataforma Moodle para complementar la asignatura de Inglés es visto positivamente por los estudiantes. Según las respuestas obtenidas en las últimas seis preguntas del cuestionario, los estudiantes consideran que un aula virtual mejorará significativamente el alcance de los objetivos académicos, así mismo piensan que el aula virtual facilitará la mejora de habilidades fundamentales del idioma, como lo son el listening, writing, y reading, a través de la implementación de ejercicios interactivos dentro de la plataforma, potenciando el aprendizaje e incrementando la comprensión de los temas a tratar. La percepción general sobre el aula virtual es buena, se piensa que su implementación complementará las clases presenciales, también proporcionará un espacio adicional para el refuerzo y la práctica constante de los conocimientos. Sin duda alguna, la incorporación de recursos digitales en el aula virtual brindará una experiencia de aprendizaje más dinámica e interactiva, con un entorno de aprendizaje completo, adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes, contribuyendo finalmente a la motivación y rendimiento académico de los alumnos.

## **CAPITULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **5.1. Denominación**

La propuesta denominada: “Aula virtual desarrollada bajo el modelo ADDIE para impartir la asignatura de Inglés a estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera”, refleja de primera mano la intención de crear un entorno de aprendizaje innovador utilizando la plataforma de Moodle, misma que investigaciones previas, ha demostrado ser efectiva para la creación de espacios virtuales educativos . En la propuesta se hace uso de la metodología ADDIE, debido a su enfoque sistemático y estructurado en el diseño de proyectos educativos; la propuesta también contiene estrategias pedagógicas que favorecen a un mejor aprendizaje, adaptando el proceso de enseñanza presencial que la institución maneja a un proceso de educación b-learning obteniendo todas las ventajas de ambos métodos, la flexibilidad y accesibilidad del e-learning, junto con la interacción directa y el apoyo que brinda la enseñanza presencial dictada a diario en la institución. Con esto se garantiza que los estudiantes adquieran conocimientos teóricos y desarrollen habilidades prácticas en el idioma dentro de un entorno virtual de calidad, flexible y altamente efectivo, que les motiva a participar en su proceso de aprendizaje y a incrementar sus competencias lingüísticas.

### **5.2. Descripción**

La presente propuesta cubre las necesidades que fueron manifestadas en el instrumento de recolección suministrado a los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado, mismos que están matriculados en la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025. La propuesta como tal, fue desarrollada y pensada para mejorar sus destrezas de comunicación del Inglés. En el contexto académico, este idioma es parte fundamental de la malla académica en instituciones de educación Ecuatoriana, dado a que brinda a los estudiantes el conocimiento y las herramientas necesarias para que puedan abordar el entorno globalizado, en términos de comunicación y comprensión de materiales académicos redactados en su mayoría en lenguaje extranjero. Por ello es crucial que se adquieran y se refuercen las habilidades en este idioma, través de la integración de diversas herramientas pedagógicas interactivas y motivadoras. La propuesta presentada a continuación ofrece un entorno de aprendizaje donde los estudiantes pueden desarrollar competencias lingüísticas de manera progresiva y organizada, con el uso de actividades compuestas por presentaciones dinámicas en Canva y Genially, a la par de actividades desarrolladas en las plataformas de EducaPlay y Kahoot, mismas que están diseñadas para fomentar el pensamiento crítico y la mejora de habilidades claves para la comprensión del idioma.

### **5.3. Justificación**

La creciente necesidad por mejorar el aprendizaje en las instituciones educativas Ecuatorianas, ha impulsado la adopción de diversas tecnologías para satisfacer las exigencias de personalización en los procesos involucrados dentro de la enseñanza-aprendizaje en estudiantes y docentes. El diseñar un aula virtual en la plataforma de Moodle bajo el modelo ADDIE, para impartir la asignatura de Inglés a estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado, responde a esta necesidad educativa de cambio que el Ecuador afronta actualmente.

El modelo ADDIE compuesto por las fases de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, es realmente completo y ofrece una estructura organizada que junto a la incorporación de una plataforma de gestión de aprendizaje, garantiza la ejecución y construcción eficaz de aulas virtuales. Del mismo modo, la propuesta responde a las problemáticas y debilidades académicas identificadas en los estudiantes, relacionadas con el acceso limitado a recursos educativos complementarios para el aprendizaje del idioma. Para abordar esta situación problemática, la propuesta transforma el método de enseñanza tradicional de la institución al promover el uso de un entorno virtual que integra tecnología educativa y una metodología pedagógica adecuada para optimizar el aprendizaje, en este sentido se ofrece a los estudiantes contenido educativo exclusivo, diseñado para desarrollar habilidades esenciales conforme a las necesidades identificadas previamente.

Los alumnos podrán gestionar su ritmo de aprendizaje y revisar constantemente los materiales incorporados en el aula la cantidad de veces que sean necesarias, renviar mensajes a la docente, compartir ideas con los compañeros y recibir las debidas retroalimentaciones de forma personalizada, teniendo siempre un acompañamiento de forma física, virtual y una mayor participación en su proceso educativo.

Por medio de actividades ligadas estrechamente con la planificación de la asignatura y elementos propios que brinda Moodle como foros de discusión, la incorporación de tareas interactivas, cuestionarios en línea, asignación de trabajos grupales, crucigramas y juegos de gamificación, el aula virtual busca fomentar la participación y la colaboración entre los estudiantes haciendo que el aprendizaje sea entretenido y fácil de digerir. Con todo lo mencionado anteriormente en este apartado se deja claro el nivel alto de factibilidad que tiene la propuesta, la cual genera un paso significativo hacia la inclusión digital de la institución, beneficiando significativamente a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera.

## **5.4. Objetivos de la propuesta**

### **5.4.1. Objetivo general**

- Mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de Inglés mediante la implementación de actividades interactivas y personalizadas dentro de un aula virtual dirigida a los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.

### **5.4.2. Objetivos específicos**

- Fomentar el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación incorporadas en un aula virtual, durante el periodo académico 2024-2025.
- Integrar un conjunto de actividades complementarias como videos, lecturas, juegos educativos y foros de discusión, alineados con la planificación educativa de la institución, para impulsar el aprendizaje del idioma Inglés y mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes en el periodo académico 2024-2025.
- Diseñar un aula virtual en la plataforma de Moodle, con una estructura modular organizada dividida en tres módulos, que complemente el proceso tradicional de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés dentro de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, durante el periodo académico 2024-2025.

## **5.5. Beneficiarios**

La propuesta beneficiará directamente a los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado, matriculados en la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, dichos estudiantes tendrán acceso a una plataforma de aula virtual, elaborada de acuerdo con la planificación y exigencia académica de la institución. Indirectamente también serán beneficiados los docentes que estén a cargo de la asignatura, ya que podrán incorporar esta poderosa herramienta, obteniendo una nueva estrategia didáctica que aportará exitosamente en la transmisión de conocimiento a sus aprendices.

Ambas partes serán beneficiadas de manera significativa en lo que concierne al desarrollo y aprendizaje del idioma Inglés. Es importante indicar que la propuesta no busca en ningún momento sustituir el proceso de enseñanza presencial que se genera dentro de la institución. Con su incorporación se busca enriquecer de manera positiva a toda la comunidad educativa, con un modelo educativo b-learning.

## **5.6. Responsables**

El desarrollo del aula virtual es responsabilidad exclusiva del autor de este trabajo de investigación: Ing. Klevers Alexander Méndez Pico, encargado de realizar el proceso de creación, diseño e implementación de los recursos necesarios, bajo los estándares requeridos por la institución, en acompañamiento y supervisión de las autoridades de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera, y la docente del área de Inglés, quienes aportan con el soporte institucional necesario para la construcción de la propuesta. De este modo el desarrollo del aula virtual se llevará a cabo de manera colaborativa, integrando experiencia técnica y pedagógica para ofrecer un entorno de aprendizaje que cumpla con los objetivos planteados.

## **5.7. Metodología**

Para el proceso metodológico de esta propuesta, se implementarán las fases del modelo ADDIE, garantizando un desarrollo metódico del aula virtual en la creación de actividades y la evaluación del conocimiento adquirido. Se plantea un enfoque híbrido que toma lo mejor del constructivismo y conductismo; el enfoque conductista se utilizará para mejorar determinados conocimientos del idioma, mediante la práctica repetitiva de actividades como ejercicios de gramática o vocabulario, anexados a la plataforma virtual los cuales posteriormente tendrán la retroalimentación y comentarios respectivos por parte del docente. Por otro lado, el constructivismo será considerado en actividades que permitan a los estudiantes construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias académicas y de vida, como la redacción de textos cortos en Inglés, con el fin de lograr la mejora de sus habilidades lingüísticas.

### **5.7.1. Fase de análisis**

Se da inicio a esta fase, llevando a cabo un diagnóstico de las necesidades educativas y tecnológicas que afectan a los estudiantes pertenecientes a la muestra de estudio tomada de la Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera. Este diagnóstico fue fundamental para comprender el contexto y las carencias que presentaban los estudiantes en relación con el aprendizaje del Inglés. Con los resultados obtenidos de la encuesta aplicada previamente en la investigación, se logró identificar con precisión las áreas que requerían mejoras, el análisis reveló diversas necesidades, tanto en el ámbito académico como en el tecnológico.

Se identificaron diferentes niveles en las competencias lingüísticas de cada individuo, específicamente en la comprensión y en la producción escrita del idioma. Muchos estudiantes que tuvieron dificultades para seguir el ritmo del currículo tradicional manifestaron, en esta fase la necesidad de adaptar el proceso de enseñanza a sus capacidades y estilos de aprendizaje. Gracias al análisis realizado se pudo identificar la ausencia en cuanto al uso de herramientas tecnológicas dentro de los procesos de enseñanza generados por la docente encargada de dictar la asignatura, lo que podría representar un obstáculo para el aprendizaje de los estudiantes.

Una vez identificadas estas áreas a mejorar, se procedió a definir los objetivos específicos que el aula virtual debía alcanzar, estos objetivos fueron diseñados para responder directamente a las necesidades detectadas, garantizando que la propuesta no solo sea innovadora, sino también sea relevante y efectiva para el alumnado. Toda la labor realizada sirvió como base fundamental para el desarrollo del proyecto, garantizando que tanto el diseño como la ejecución estuvieran en perfecta consonancia. Se buscó garantizar que las herramientas empleadas en el aula virtual fueran las más adecuadas para superar las barreras identificadas, evidentemente esta fase de análisis no solo permitió identificar las necesidades y desafíos de los estudiantes, también proporcionó una dirección clara para el desarrollo del entorno virtual, a fin de asegurar la accesibilidad e incrementar el desempeño académico.

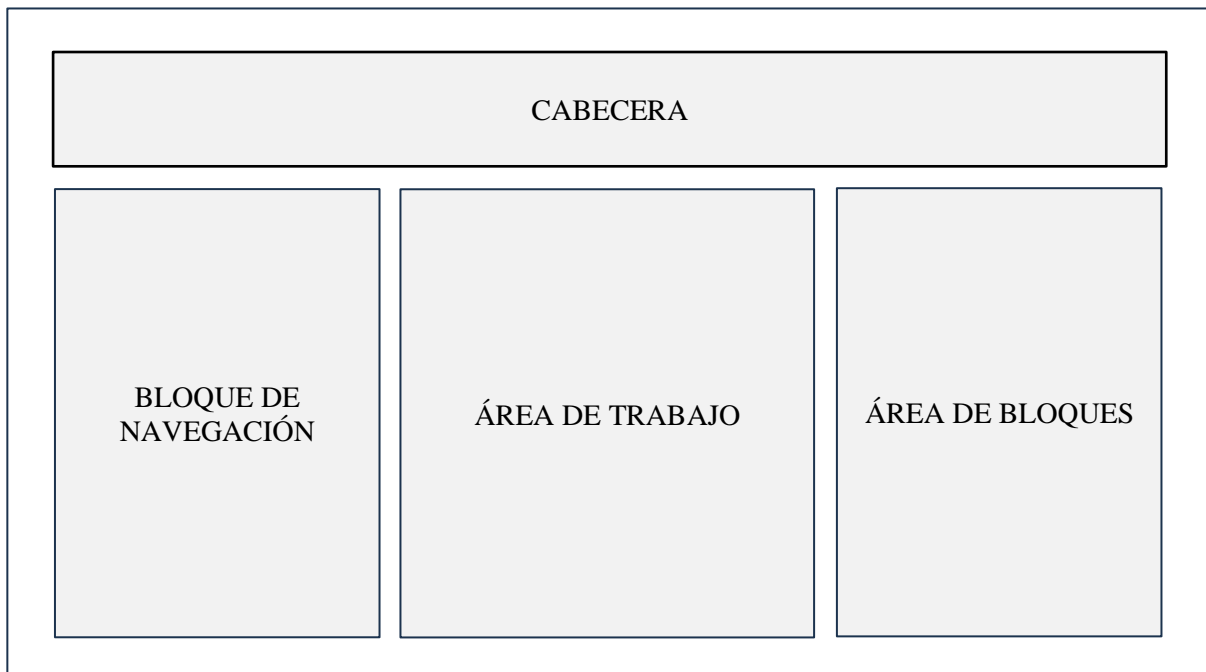
### **5.7.2. Fase de diseño**

A partir de la interpretación de los resultados obtenidos en la fase de análisis, se procede a la etapa de diseño, en esta fase se planificarán los contenidos que guiará el desarrollo del curso y se definirán las actividades y recursos que se utilizarán dentro del aula virtual, asegurando que cada elemento del curso esté cuidadosamente planificado para cumplir con los objetivos educativos. La estructura del aula virtual en Moodle mantendrá un estilo limpio y ordenado dividido en cuatro secciones:

**Tabla 25** Secciones del aula virtual

<b>Cabecera:</b>	Esta sección incluye: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre del curso</li> <li>• Perfil del usuario</li> <li>• Opciones generales de búsqueda</li> </ul>
<b>Bloque de navegación:</b>	Ubicado a la izquierda, este bloque contiene enlaces rápidos a diferentes áreas del sitio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Área personal</li> <li>• Inicio del sitio</li> <li>• Archivos privados</li> <li>• Mis cursos</li> </ul>
<b>Área de trabajo principal:</b>	En esta área se visualiza el contenido principal del curso, aquí se presenta: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vista general de los contenidos educativos</li> <li>• Sección de contenido</li> <li>• Módulos organizados</li> </ul>
<b>Bloques:</b>	Ubicado a la derecha de la pantalla, este bloque contiene herramientas y recursos adicionales como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calendario</li> <li>• Diccionario</li> </ul>

*Autor: Méndez Klevers*



**Ilustración 7** Estructura del aula virtual

*Autor: Méndez Klevers*

Para el diseño del aula virtual, se seguirán las directrices establecidas por la institución, en este sentido la planificación contempla tres módulos temáticos:

- **Primer módulo:** Inspirational People
  - Objetivo general del módulo: Desarrollar en los estudiantes la capacidad de identificar y describir las características de personas inspiradoras en diversos contextos culturales mejorando sus habilidades de escritura mediante la redacción de ensayos y la participación en foros de discusión.
- **Segundo módulo:** Experience Culture!
  - Objetivo general del módulo: Desarrollar la comprensión y apreciación de las experiencias culturales tanto a nivel personal como comunitario, a través de la lectura de textos informativos, la participación en foros de discusión y actividades que buscan alimentar el vocabulario de los estudiantes.
- **Tercer módulo:** Story Time!
  - Objetivo general del módulo: Fomentar el desarrollo de habilidades narrativas e impulsar la capacidad de crear y compartir historias originales, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Una vez definidos los temas a tratar se procede con diseño del aula virtual, en donde la presentación del contenido educativo de cada módulo se realizará de manera clara, es decir, cada módulo comenzará con un video introductorio de no más de cinco minutos ubicado en la sección de “Recursos principales”, para captar la atención de los estudiantes logrando así brindar una visión general del tema, del mismo modo, se anexara dentro de este apartado una presentación desarrollada ya sea en Canva o Geneally, abordado el tema de la semana.

En todos los módulos se incorporarán recursos como lecturas, videos y presentaciones relevantes tomadas de diversos repositorios académicos y estarán ubicados en la sección de “Recursos opcionales”, en esta sección se espera que los estudiantes refuercen el contenido y consoliden su aprendizaje de forma voluntaria y sin sobrecargos. En cada módulo se incorporan actividades como la creación de ensayos, presentaciones y la elaboración de historias dentro del apartado “Actividades”. Esta decisión surgió luego del análisis previo en donde se observó que los estudiantes, tienden a aprender de manera más efectiva cuando participan en actividades que les permiten aplicar el conocimiento de manera práctica, fomentando el uso activo del lenguaje en contextos relevantes y aplicando las técnicas narrativas aprendidas en el curso.

Esto promueve tanto la creatividad como la estructuración adecuada de ideas, respondiendo a la necesidad de desarrollar habilidades narrativas y estructurales en Inglés. De la misma manera el aula virtual ofrece varias instancias de evaluación formativa, que permiten a los docentes evaluar regularmente el desempeño de los estudiantes y a los estudiantes les permite demostrar que han comprendido sobre los temas tratados. Cada actividad fue creada para fomentar la interacción, personalizar el aprendizaje y promover la reflexión continua.

El "Foro académico", está destinado a fomentar el intercambio de ideas y experiencias entre los estudiantes. Los foros académicos promueven el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales para el progreso en el aprendizaje de un idioma porque permiten a los estudiantes participar, expresar sus opiniones de forma libre, se pueden utilizar como una evaluación de aprendizaje para medir el conocimiento de los estudiantes, evaluando no solo su comprensión lectora y vocabulario, sino que también se puede medir su capacidad para compartir recomendaciones de manera clara y coherente; con este tipo de actividades se fomenta el respeto por la diversidad, la reflexión y la autoevaluación, que son fundamentales para el aprendizaje.

Finalmente, se incluye un módulo adicional llamado "Evaluación del curso", que incorpora una lista de cotejo de ocho indicadores, los indicadores se crearon para determinar la satisfacción general de los estudiantes con el aula. Este módulo busca recopilar comentarios útiles para mejorar continuamente la enseñanza y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, además, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus opiniones y sugerencias a través de la evaluación, lo cual es esencial para adaptar el curso a sus necesidades y expectativas. Los contenidos y la estructura de cada módulo se describen a continuación a través de tres planificaciones curriculares, permitiendo una comprensión completa del enfoque educativo propuesto en el aula virtual, con estas planificaciones se proporciona una visión organizada de los temas que se abordarán y cómo serán abordados:

**Tabla 26 Planificación microcurricular de aula virtual: Módulo uno**

Planificación micro curricular (Aula virtual)					
Área: Inglés			Año lectivo: 2024-2025		
Grado: 1ero BGU			Nivel de Inglés : A2		
Paralelo : A, B ,C			Módulo: 1		
Módulo	Nombre del módulo	Objetivos de módulo	Contenido	Evaluación	Semana
1	INSPIRATIONAL PEOPLE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograr que los estudiantes puedan identificar y describir las características de personas inspiradoras en diferentes contextos culturales.</li> <li>Desarrollar habilidades de escritura al redactar un ensayo sobre una persona inspiradora, utilizando el vocabulario adecuado y estructuras gramaticales correctas.</li> <li>Fomentar la expresión escrita a través de la participación en foros de discusión, compartiendo experiencias personales y respondiendo a los compañeros.</li> </ul>	<p><b>Video:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Introducción a personas inspiradoras.</li> <li><b>Descripción:</b> Un video corto que presenta a varias personas inspiradoras y sus logros. Los estudiantes deben tomar nota de las características y las razones por las cuales se les considera inspiradores.</li> </ul> <p><b>Presentación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Líderes que cambiaron el mundo</li> <li><b>Descripción:</b> Una presentación en Canva, que destaca a varios líderes mundiales, detallando sus logros y cómo influyeron en la sociedad.</li> </ul>	<p><b>Foro de discusión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> ¿Quién es una persona inspiradora en tu vida y por qué?</li> <li><b>Descripción:</b> Los estudiantes comparten sus pensamientos y responden a al menos dos compañeros.</li> <li><b>Criterios de evaluación:</b> Claridad en la expresión, uso del vocabulario adecuado y respeto en las respuestas.</li> </ul> <p><b>Tarea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Escribir un breve ensayo (100 palabras), sobre una persona inspiradora, incluyendo, logros y por qué es un modelo para seguir.</li> <li><b>Actividad:</b> Los estudiantes deben seleccionar uno de los líderes mencionados y preparar una breve presentación oral (grabada), sobre cómo esa persona ha sido una fuente de inspiración para ellos, luego deben cargarla al aula virtual.</li> </ul> <p><b>Video interactivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Los estudiantes verán un video de 6 minutos.</li> <li><b>Actividad:</b> Durante el video, aparecerán preguntas en momentos claves que los estudiantes deben responder paulatinamente.</li> </ul>	1
Observaciones :					
Realizado por:		Revisado por:		Aprobado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:	

*Autor: Méndez Klevers*

*Tabla 27 Planificación microcurricular de aula virtual: Módulo dos*

Planificación micro curricular (Aula virtual)					
Área: Inglés			Año lectivo: 2024-2025		
Grado: 1ero BGU			Nivel de Inglés : A2		
Paralelo : A, B ,C			Módulo: 2		
Módulo	Nombre del módulo	Objetivos de módulo	Contenido	Evaluación	Semana
2	EXPERIENCE CULTURE!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y analizar la importancia de las experiencias culturales en la vida personal y comunitaria.</li> <li>Aplicar estrategias de lectura para comprender textos informativos sobre actividades culturales, utilizando vocabulario específico.</li> <li>Promover la interacción social mediante la participación en foros de preguntas y respuestas, compartiendo recomendaciones culturales y debatiendo con los compañeros.</li> </ul>	<p><b>Video:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Cultura y su importancia</li> <li><b>Descripción:</b> Video corto que presenta como las prácticas culturales nos ayudan a construir una identidad conectar con otras personas y fomentar la diversidad.</li> </ul> <p><b>Presentación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Experiencias culturales significativas.</li> <li><b>Descripción:</b> Una presentación en Canva, que cubre diferentes experiencias culturales y su importancia.</li> </ul> <p><b>Lectura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Pagina web en internet que discute cómo el intercambio cultural promueve la comprensión y el respeto entre diferentes comunidades.</li> </ul>	<p><b>Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Reflexión escrita sobre una experiencia cultural personal.</li> <li><b>Descripción:</b> Los estudiantes escribirán una reflexión sobre una experiencia cultural que hayan tenido, relacionándola con lo leído en la página web (<b>Promoting cultural exchange and understanding</b>), ubicada en los recursos opcionales del módulo 2.</li> </ul> <p><b>Cuestionario(Quiz):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Un cuestionario de opción múltiple sobre el contenido de la lección anterior y preguntas de este nuevo módulo.</li> <li><b>Temas:</b> Vocabulario relacionado con la cultura y personas inspiradoras.</li> </ul> <p><b>Foro de preguntas y respuestas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> ¿Qué actividades culturales recomendarías y por qué?</li> <li><b>Descripción:</b> Los estudiantes comparten recomendaciones y discuten sobre actividades culturales de su comunidad.</li> </ul>	2
Observaciones :					
Realizado por:		Revisado por:		Aprobado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:	

*Autor: Méndez Klevers*

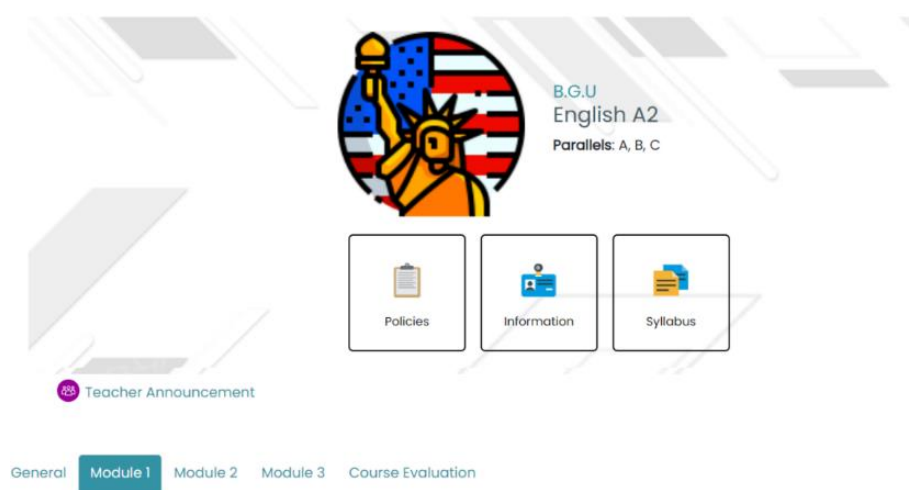
**Tabla 28 Planificación microcurricular de aula virtual: Módulo tres**

Planificación micro curricular (Aula virtual)					
Área: Inglés			Año lectivo: 2024-2025		
Grado: 1ero BGU			Nivel de Inglés : A2		
Paralelo : A, B ,C			Módulo: 3		
Módulo	Nombre del módulo	Objetivos de módulo	Contenido	Evaluación	Semana
3	STORY TIME!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades narrativas, aprender a estructurar y contar historias de manera efectiva.</li> <li>Crear una historia original que refleje la comprensión de las técnicas de narración aprendidas, utilizando un vocabulario variado y adecuado.</li> <li>Fomentar la retroalimentación constructiva entre compañeros a través de la presentación de historias en foros, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo.</li> </ul>	<p><b>Video:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> ¿Cómo narrar historias?</li> <li><b>Descripción:</b> Video que enseña las técnicas de narración y cómo estructurar una historia.</li> </ul> <p><b>Presentación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Elementos esenciales de una gran historia.</li> <li><b>Descripción:</b> Presentación en Genially que explica los componentes claves de una buena narración, incluyendo estructura, personajes y conflicto.</li> </ul> <p><b>Lectura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Una página web que explora diferentes técnicas narrativas y cómo utilizarlas para capturar la atención de la audiencia.</li> </ul>	<p><b>Actividad :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Esquema de historia que les gustaría contar.</li> <li><b>Descripción:</b> Después de leer el material de la semana, los estudiantes deberán diseñar un mapa mental que tenga relación con una historia corta, aplicando al menos tres técnicas discutidas en el módulo.</li> </ul> <p><b>Tarea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Presentar en un video de tu historia corta de no más de 100 palabras utilizando las técnicas de narración para contar historias.</li> </ul> <p><b>3. Presentación (Foro):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tema:</b> Comparte tu historia.</li> <li><b>Descripción:</b> Los estudiantes publican un resumen de su historia en el foro y pueden recibir comentarios de sus compañeros.</li> </ul> <p><b>Crucigrama:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Descripción:</b> Los alumnos trabajarán en un crucigrama interactivo, donde reforzarán el vocabulario.</li> <li><b>Actividad:</b> Deben completar el crucigrama en línea, utilizando las pistas proporcionadas sobre elementos narrativos aprendidos en la unidad.</li> </ul>	3
Observaciones :					
Realizado por:		Revisado por:		Aprobado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:	

*Autor: Méndez Klevers*

### 5.7.3. Fase de desarrollo

Se inicia con el desarrollo de los materiales educativos los cuales serán fundamentales para la implementación del aula virtual, todo los recursos serán construidos en base a la planificación presentada en la fase de diseño. Dentro de estos recursos se incluye la elaboración de presentaciones, actividades interactivas y evaluaciones, priorizando que el acceso a los contenidos educativos sea lo más intuitivo posible. Del mismo modo los materiales digitales serán de libre acceso al igual que los recursos adicionales cargados en el entorno, pertenecientes a otros autores tomados de enlaces externos para complementar el apartado de recursos opcionales. Las actividades que se integran en la plataforma de Moodle, tendrán los principios de conductismo y constructivismo. Los principios conductistas saldrán a la vista en la creación de actividades que refuercen el aprendizaje mediante la repetición y la retroalimentación, mientras que los principios constructivistas guiarán la creación de actividades que fomenten la generación de conocimiento a partir de las experiencias previas.

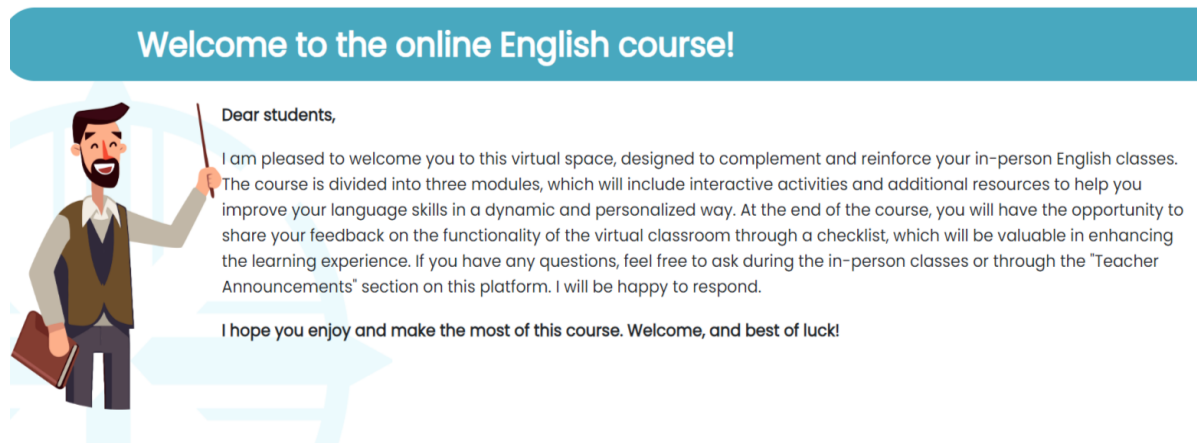


**Ilustración 8** Cabecera principal del aula virtual

**Autor:** Méndez Klevers

En la cabecera del aula virtual se presenta información general, incluyendo las políticas del aula, el sílabo detallado y una sección con información de la persona responsable de la asignatura. Además, se proporciona un enlace donde la docente puede compartir anuncios importantes y actualizaciones del curso, ya dentro de este apartado de tipo foro los alumnos también tienen la oportunidad de plantear sus preguntas e inquietudes. Es importante mencionar que además de los módulos definidos en la fase de diseño, se procede a incorporar un apartado general donde se proporcionan breves indicaciones del aula virtual y se anexa una opción de evaluación para que el alumno manifieste sus opiniones de satisfacción y aspectos relacionados al funcionamiento de la plataforma educativa a través de una lista de cotejo.

Con el fin de maximizar el aprovechamiento de los contenidos, se consideró la recomendación de los autores Guo, Kim y Rubin (2014), quienes sugieren que la duración recomendada de un video educativo no debe exceder los seis minutos. Esto sustentado en su investigación donde lograron determinar cómo videos superiores a ese lapso de tiempo, tienden a generar una disminución en el nivel de atención de los estudiantes.



*Ilustración 9 Espacio de bienvenida al aula virtual*

*Autor: Méndez Klevers*

Cada módulo cuenta con una estructura ordenada, en donde se puede evidenciar a simple vista, tres secciones de maquetado que permitirán el avance del estudiante de manera ordenada durante el proceso de aprendizaje. La primera sección de cada módulo tiene como objetivo preparar a los estudiantes antes de entrar en el contenido principal, captando su atención mediante una presentación ubicada en la parte superior derecha (apartado: guía de la semana). En esta presentación se establecen los objetivos para que los estudiantes se puedan orientar antes de comenzar a revisar los materiales cargados en el curso, proporcionándoles una visión general del contenido y ayudando al alumno desde un inicio a saber de qué tratará el módulo.



*Ilustración 10 Etiqueta principal identificativa del primer módulo "Inspirational People"*

*Autor: Méndez Klevers*

La segunda sección de cada módulo se enfoca en permitir la interacción activa de los estudiantes con el contenido, los participantes aplican lo que han aprendido dentro del aula de clase para resolver en el entorno virtual, cortas actividades interactivas, del mismo modo se presentan recursos como videos, lecturas y otros medios digitales que les permita consolidar y profundizar su comprensión sobre el tema tratado, ofreciéndoles una experiencia de aprendizaje completa.



Main resources

▶ Introduction to inspiring people

▶ Leaders who changed the world



*Ilustración 11 Vista de recursos principales del primer módulo*

*Autor: Méndez Klevers*

Se crearon tres videos introductorios, uno para cada módulo con un tiempo máximo de duración inferior a seis minutos y fueron ubicados en la parte superior de los recursos principales. Para su elaboración se empleó el uso de herramientas digitales como Canva y Genially, de la mano de otros softwares de grabación y edición. Estos videos actuaran como una guía preliminar para orientar a los estudiantes sobre los temas abordados en cada módulo del aula virtual.



Optional resources

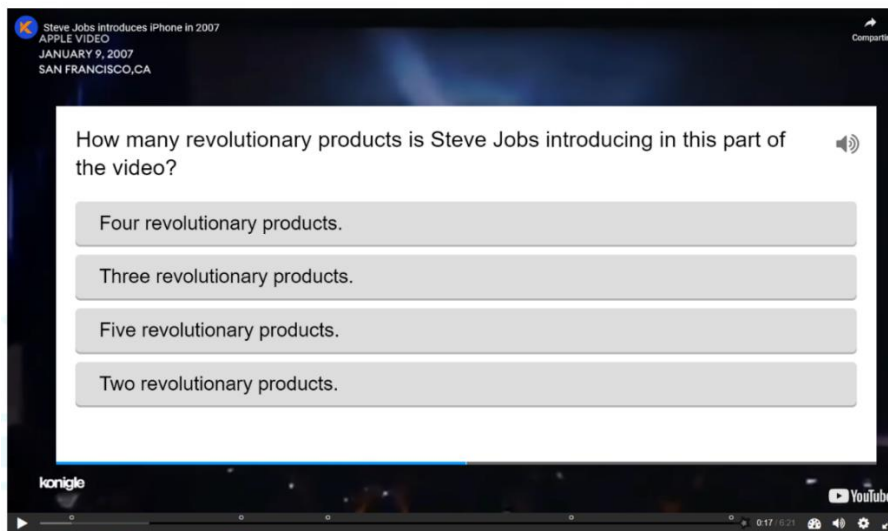
▶ Barack Obama: Inspirational Speech

▶ The 10 most inspirational people of all time

*Ilustración 12 Vista de recursos opcionales del primer módulo*

*Autor: Méndez Klevers*

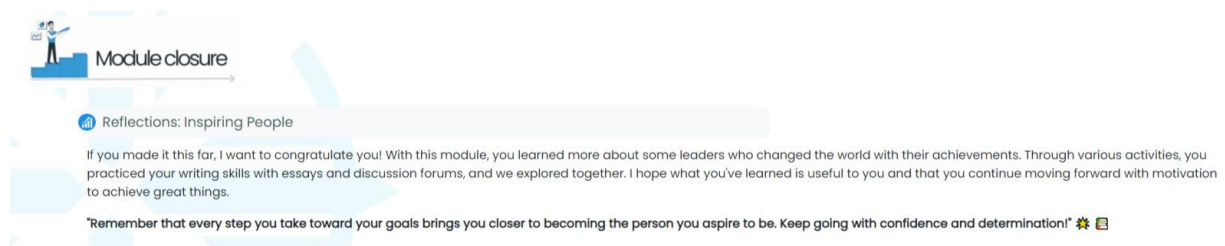
En la segunda sección se anexaron diversas actividades interactivas que promueven la participación de los estudiantes, entre estas se incluyen videos interactivos con preguntas integradas, crucigramas que refuerzan conceptos claves y cuestionarios diseñados para evaluar la comprensión de los contenidos, con la finalidad de que los estudiantes interactúen y terminen de consolidar su aprendizaje. Todas las actividades y elementos evaluativos serán calificados en base a rúbricas de evaluación después de la fecha de entrega, además, se proporcionará la retroalimentación correspondiente a los estudiantes en caso de requerirla.



**Ilustración 13** Presentación de actividad interactiva (video con preguntas)

**Autor:** Méndez Klevers

La tercera y última sección de cada módulo está compuesta por el apartado de cierre, en esta sección se muestran los logros alcanzados después de revisar y realizar las diferentes actividades, además, se presenta una pequeña reflexión y un mensaje motivacional para incentivar al estudiante a continuar trabajando en los siguientes segmentos. Por cuestiones prácticas en esta fase de desarrollo se presentan solo algunas capturas de pantalla pertenecientes al módulo uno del aula virtual, más sin embargo el desarrollo total del aula abarca tres módulos con temas diferentes.



**Ilustración 14** Cierre del primer módulo (espacio de reflexión)

**Autor:** Méndez Klevers

*Tabla 29 Enlaces de acceso a los diferentes módulos del aula virtual*

Módulo	Nombre del módulo	Contenido	Enlace al módulo
1	INSPIRATIONAL PEOPLE	<b>Video:</b> Introducción a personas inspiradoras	<a href="https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=4681&amp;section=2#tabs-tree-start">https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=4681&amp;section=2#tabs-tree-start</a>
		<b>Presentación:</b> Líderes que cambiaron el mundo	
		<b>Foro de discusión:</b> ¿Quién es una persona inspiradora en tu vida y por qué?	
		<b>Tarea:</b> Escribir un breve ensayo sobre una persona inspiradora, incluyendo, logros y por qué es un modelo para seguir.	
2	EXPERIENCE CULTURE!	<b>Video:</b> Cultura y su importancia	<a href="https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=4681&amp;section=3#tabs-tree-start">https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=4681&amp;section=3#tabs-tree-start</a>
		<b>Presentación:</b> Experiencias culturales significativas	
		<b>Lectura:</b> Un artículo que discute cómo el intercambio cultural promueve la comprensión y el respeto entre diferentes comunidades.	
		<b>Actividad:</b> Reflexión escrita sobre una experiencia cultural personal	
		<b>Cuestionario:</b> Vocabulario relacionado con la cultura y comprensión lectora	
		<b>Foro de preguntas y respuestas:</b> ¿Qué actividades culturales recomendarías y por qué?	
3	STORY TIME!	<b>Video:</b> Cómo narrar historias	<a href="https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=4681&amp;section=4#tabs-tree-start">https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=4681&amp;section=4#tabs-tree-start</a>
		<b>Presentación:</b> Elementos esenciales de una gran historia	
		<b>Lectura:</b> Artículo que explora diferentes técnicas narrativas y cómo utilizarlas para capturar la atención de la audiencia.	
		<b>Actividad 1:</b> Creación de esquema sobre una historia que les gustaría contar	
		<b>Tarea:</b> Historia corta utilizando las técnicas aprendidas en la semana	
		<b>Foro:</b> Comparte tu historia	
		<b>Crucigrama:</b> Crucigrama en línea, utilizando pistas proporcionadas sobre personajes, escenarios y elementos narrativos aprendidos en la unidad.	

*Autor: Méndez Klevers*

#### **5.7.4. Fase de implementación**

En esta última fase del modelo alineado a la propuesta presentada, se buscó garantizar la correcta integración de las actividades desarrolladas en las fases previas del modelo ADDIE, con el propósito de presentar el entorno de aprendizaje completamente funcional para los estudiantes. Antes de la puesta en marcha del aula virtual se llevó a cabo una revisión exhaustiva para asegurar el correcto funcionamiento de todos los elementos desarrollados, se probaron progresivamente los tres módulos diseñados, revisando cada uno minuciosamente para garantizar que los videos, presentaciones y foros de discusión incorporados, funcionaran sin problemas.

En cuanto a las evaluaciones se verificó que cada configuración estuviera bien realizada, con la finalidad de medir el progreso de los estudiantes de manera continua y sin inconvenientes, evitando así posibles complicaciones técnicas, también se revisaron las actividades y recursos interactivos desde diferentes dispositivos móviles y computadores evidenciando así el diseño responsivo de la plataforma.

Con esto se entregó el producto final, el cual fue presentado a las autoridades de la institución quienes se familiarizaron con la plataforma y su funcionamiento. Además, se ofreció orientación a la docente encargada de la asignatura para que pudieran gestionar de manera correcta los recursos, ya que será ella quien desempeñará un papel fundamental monitoreando de forma continua el progreso de los estudiantes y proporcionando la retroalimentación oportuna. Se enfatiza este aspecto, dado a que el soporte pedagógico es crucial para garantizar que los estudiantes aprovechen al máximo la presente propuesta.

#### **5.7.5. Fase de evaluación**

Se deberá emplear la siguiente lista de cotejo evaluando así criterios de calidad y de funcionamiento del aula virtual, con esta herramienta se podrá obtener un resumen detallado del funcionamiento de la propuesta, lo cual proporcionará una base sólida para realizar ajustes y mejoras en el futuro. Se debe aclarar que la presente lista de cotejo debe ser implementada por la docente luego de concluir un periodo académico a partir de su implementación y recalcar que los resultados obtenidos no solo verificarán la calidad de la propuesta, sino que también, presentarán datos que permitirán conocer el impacto que ha tenido en los estudiantes.

**Tabla 30** Lista de cotejo diseñada para evaluar la calidad y el funcionamiento del aula virtual

<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Navegación</b>	¿El aula virtual es intuitiva y fácil de navegar para los estudiantes?		
<b>Accesibilidad tecnológica</b>	¿Se puede acceder al aula desde diferentes dispositivos tecnológicos?		
<b>Calidad de contenido</b>	¿Los recursos educativos incorporados al aula son de calidad, relevantes y alineados con los objetivos de la asignatura?		
<b>Interactividad</b>	¿Cuenta el aula virtual con las herramientas de comunicación adecuadas para la interacción entre estudiantes y docente?		
<b>Retroalimentación</b>	¿A través del aula se puede impartir efectivamente los procesos de retroalimentación en actividades presentadas por los estudiantes?		
<b>Integración</b>	¿Existe la integración de herramientas extremas, dentro del aula, tales como: Kahoot, EducaPlay, etc. Son estas herramientas útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje?		
<b>Evaluación y seguimiento</b>	¿Es fácil realizar un seguimiento evaluativo y calificativo a los estudiantes dentro de la plataforma?		
<b>Impacto</b>	¿Se evidencio en los estudiantes una mejora significativa en las competencias lingüísticas desde la implementación del aula virtual?		

***Autor:** Méndez Klevers*

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación se presentan las conclusiones y recomendaciones basadas en el análisis de los datos recopilados en capítulos anteriores, estas conclusiones reflejan el cumplimiento de los objetivos planteados y ofrecen una visión global del impacto generado por el aula virtual.

### Conclusiones

- El desarrollar un aula virtual en la plataforma de Moodle, resulto ser un mecanismo altamente eficiente para la estructuración y organización de los contenidos pertenecientes a la asignatura. Se logró evidenciar que el aula virtual facilitó la integración de los recursos pedagógicos y la creación de un entorno de aprendizaje interactivo, que se adapta perfectamente a la planificación del programa académico . El modelo ADDIE, al emplear una metodología organizada para el diseño instruccional, permite estructurar los contenidos de mejor manera, favoreciendo así a una mejor comprensión y asimilación de los temas tratados en clases.
- El análisis de la situación actual en cuanto al aprendizaje del idioma, entre los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado, reveló desafíos considerables, particularmente en términos de motivación y comprensión de los contenidos, antes del diseño del aula virtual, los estudiantes mostraban un interés limitado y dificultades para seguir el ritmo de los contenidos curriculares, más sin embargo, con la adopción de la plataforma educativa virtual, se presenta un cambio en la dinámica del aprendizaje que evidentemente contribuye a la parte académica, dando acceso a una variedad de recursos digitales como videos, cuestionarios interactivos y foros de discusión, aumentando la participación y motivación de los alumnos. Además, la disponibilidad de estos recursos en línea ha permitido a los estudiantes revisar los materiales a su propio ritmo, mejorando la comprensión en los temas abordados.
- Finalmente la investigación sobre las estrategias y características de aprendizaje, empleadas en la enseñanza del Inglés, ha permitido identificar áreas donde la implementación de un aula virtual puede mejorar los resultados académicos de manera notable. En la presentación de este proyecto se han incorporado actividades interactivas y recursos multimedia que han enriquecido la estrategia de enseñanza tradicional. Con esta integración tecnológica se proporciona a los estudiantes una experiencia de aprendizaje dinámica y centrada en sus necesidades, contribuyendo así a un aprendizaje profundo y sostenido.

## Recomendaciones

- Es crucial que el aula virtual no se mantenga estancada, por ello es necesario una constante evolución buscando siempre su utilidad, tanto para los estudiantes como también para los docentes, esto implica por un lado, realizar todas las actualizaciones técnicas de la plataforma en la que se aloja el aula virtual. Estas actualizaciones no solo aseguran que el aula funcione de manera óptima, evitando problemas como caídas del sistema o fallos, también permiten aprovechar las nuevas funcionalidades que la plataforma pueda ofrecer con el paso del tiempo. El mantener la tecnología al día es fundamental para evitar inconvenientes que puedan interferir con el proceso de aprendizaje.
- Es importante la incorporación continua de nuevos contenidos y recursos educativos, por ello se recomienda que los materiales de aprendizajes se renueven y sean actualizados con regularidad, reflejando así los futuros cambios del currículo académico, las innovaciones en la enseñanza del Inglés y los cambiantes intereses de los estudiantes. Es necesario añadir nuevos ejercicios, videos, lecturas, y actividades interactivas que mantengan el aula virtual fresca y estimulante. Además, los contenidos deben ser revisados y ajustados, asegurando siempre su relevancia, accesibilidad y eficacia en el aprendizaje.
- El rol del docente es fundamental para el éxito del aula virtual, por lo que es esencial que la persona encargada de la materia esté adecuadamente preparada para aprovechar al máximo la plataforma educativa. Por ello se recomienda que la institución desarrolle un plan de contingencia que incluya la capacitación continua de los profesores en el uso de la plataforma y ofrezca orientación sobre nuevas técnicas de enseñanza aplicables en los entornos virtuales, a través de talleres y recursos formativos, en donde también los docentes puedan aprender a crear actividades profesionalmente mediante el uso de herramientas multimedia y adaptar sus métodos de enseñanza para hacer que las clases sean más atractivas para los estudiantes; al estar bien capacitados, en términos de manejo tecnológico, el educador podrá brindar una mejor experiencia de aprendizaje, lo que se reflejará en un mejor desempeño y mayor interés por parte de los alumnos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Achhab, A. (2022). Teorías de la Enseñanza a Distancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 37–46. <https://doi.org/10.37843/RTED.V13I2.293>
- Aguilar, L. D. J. (2021). Uso pedagógico de las aulas virtuales como herramienta de apoyo en la enseñanza- aprendizaje en la Unidad educativa Quince de Octubre de la ciudad de Jipijapa. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/2331>
- Arango, S., & Losada, M. (2023). Interacciones comunicativas y colaboración mediada por entornos virtuales de aprendizaje universitarios. In *Revista de Educación a Distancia (RED)* (Vol. 23, Issue 76). <https://doi.org/10.6018/RED.544981>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=El+Proyecto+de+Investigaci%C3%B3n+Introducci%C3%B3n+a+la+metodolog%C3%ADa+cient%C3%ADfica&ots=kZkMdstrm9&sig=-UIQs8PDtpoPOcRb2pizKH9IbEw#v=onepage&q=El%20Proyecto%20de%20Investigaci%C3%B3n%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20metodolog%C3%ADa%20cient%C3%ADfica&f=false>
- AulaPlaneta. (2015). *Cómo aplicar la gamificación en el aula*. [https://www.aulaplaneta.com/sites/default/files/2021-11/INFOGRAFIA\\_Como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula.pdf](https://www.aulaplaneta.com/sites/default/files/2021-11/INFOGRAFIA_Como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula.pdf)
- Barrera, V., & Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, julio.
- Benavides Rodríguez, A., Estatal, U., De Santa, P., La, E., Juan, L.-E., Olives, C., De, P., Elena, S., Libertad -Ecuador, L., Palacios Meléndez, J., William, L.-E., Rosales, C., German, L.-E., & Soriano, M. (2023). Carencia de recursos tecnológicos y rendimiento de los estudiantes de administración de empresas-UPSE en pandemia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 4820–4836. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V7I1.4803](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I1.4803)
- Benítez, V. (2021). Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2784>
- Carriazo, C., Perez, M., & Gaviria, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. Redalyc. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2023). La encuesta como técnica de investigación. *Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos* (I).

- <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Castañeda, C. (2022). Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de bachillerato. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3137>
- Castillo, A., & Cabral, L. (2022). Modelo dinámico del aprendizaje activo. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, ISSN-e 2448-8550, ISSN 2007-4336, N°. 13, 2022, 13, 31. [https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v13i0.1552](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v13i0.1552)
- Castro, C. (2020). Evaluación y retroalimentación para los aprendizajes [Universidad de Chile]. <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/6-Modelo-Evaluacion-y-retroalimentacion-aprendizajes.pdf>
- Chiappe, A. (2008). Diseño instruccional: oficio, fase y proceso . [www.clarktraining.com/content/articles/PebbleInThePond.pdf](http://www.clarktraining.com/content/articles/PebbleInThePond.pdf)
- Cock, J. (2022). Estrategias didácticas que utilizan los docentes de inglés para el uso y disfrute del aprendizaje en el inglés. <https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/palobra/article/view/4094/3282>
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. <https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/contenido2.pdf>
- Del Carmen, M., & Jiménez, K. (2023). Implementación de estrategias evaluativas que fomentan la participación activa y retroalimentación efectiva en la docencia universitaria. Conrado.
- Escamilla, M. (2020). Los enfoques en la investigación científica. [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Presentaciones/licenciatura\\_en\\_mercadotecnia/fundamentos\\_de\\_metodologia\\_investigacion/PRES39.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES39.pdf)
- Flores, G., López de la Madrid, M., & Rodríguez, M. (2016). Evaluación de componentes de los cursos en línea desde la perspectiva del estudiante. *Scielo.Org.Mx*. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000100002&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000100002&script=sci_arttext)
- García, F., Alfaro, A., Hernández, A., & Molina, M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 1(5), 232–236. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=169617616006>
- González, H. (2015). La integración de la tecnología como herramienta significativa en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Revista Horizontes Pedagógicos*, 17(1), 53–66. <https://www.englishatuniversity.com/files/INTEGRACION.pdf>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa

- (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/RECIMUNDO/4.\(3\).JULIO.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/RECIMUNDO/4.(3).JULIO.2020.163-173)
- Guo, P., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the 1st ACM Conference on Learning at Scale*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Hernández, F. (2021a). Sistematización de una experiencia de aprendizaje: uso del modelo ADDIE para el diseño de un curso virtual.
- Hernández, F. (2021b). Sistematización de una experiencia de aprendizaje: uso del modelo ADDIE para el diseño de un curso virtual.
- Lafuente, C., & Marín, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (64), 5–18. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20612981002>
- Lombaida, J. (2023). Gestión del aprendizaje del idioma inglés a través de la plataforma Moodle en la Unidad Educativa Técnico Salesiano. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13324>
- Luna, R., & Ambuludi, M. (2024). Integración de la tecnología en la enseñanza de las ciencias naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8261–8278. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V8I3.12006](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I3.12006)
- Madero, C. (2022). Golden Points: gamificación en el aula Golden Points: gamification in the classroom. *Unam*, 23. <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.3.8>
- Marisol, J. (2015). Evaluación y ambientes de aprendizaje en la educación. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e4.html>
- Mendoza, D. (2018). Estrategias de enseñanza y su efectividad en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de turismo de la Universidad Iberoamericana de Ecuador. *Espacios*, 39, 43. [https://www.researchgate.net/profile/Derling-Velazco/publication/337367552\\_Estrategias\\_de\\_ensenanza\\_y\\_su\\_efectividad\\_en\\_los\\_procesos\\_de\\_aprendizaje\\_en\\_los\\_estudiantes\\_de\\_turismo\\_de\\_la\\_Universidad\\_Iberoamericana\\_de\\_Ecuador/links/5dd4630aa6fdcc37897a4db8/Estrategias-de-ensenanza-y-su-efectividad-en-los-procesos-de-aprendizaje-en-los-estudiantes-de-turismo-de-la-Universidad-Iberoamericana-de-Ecuador.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Derling-Velazco/publication/337367552_Estrategias_de_ensenanza_y_su_efectividad_en_los_procesos_de_aprendizaje_en_los_estudiantes_de_turismo_de_la_Universidad_Iberoamericana_de_Ecuador/links/5dd4630aa6fdcc37897a4db8/Estrategias-de-ensenanza-y-su-efectividad-en-los-procesos-de-aprendizaje-en-los-estudiantes-de-turismo-de-la-Universidad-Iberoamericana-de-Ecuador.pdf)
- Mendoza, S., & Ávila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51–53. <https://doi.org/10.29057/ICEA.V9I17.6019>
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa guía didáctica.

- <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Morales González, B. (2022). Instructional design according to the ADDIE model in initial teacher training. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 14(1), 80–95. <https://doi.org/10.32870/AP.V14N1.2160>
- Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). La educación virtual como agente transformador de procesos de aprendizaje. *Revista on Line de Política e Gestão Educacional*, 1216–1225. <https://doi.org/10.22633/RPGE.V24I3.14358>
- Mousalli, G. (2015). Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2633.9446>
- Moya, E., Herrera, L., & Montes, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, ISSN 1138-9737, ISSN-e 2444-8729, N°. 21, 2020, 21, 15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7468436&info=resumen&idioma=EN>
- G
- Mukizo Learning. (2023). ¿Qué es un LMS? . <https://www.mukizo.com/lms-learning-management-system/>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 379–7082.
- Ortega, D., Hidalgo, C., Siguenza, P., & Cherres, S. (2020). La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano: Antecedentes, resultados y propuestas. *Dialnet*, 7(24), 9–20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7510869&info=resumen&idioma=EN>
- G
- Pari, R. (2011). Población y muestra metodología de la investigación. <https://docplayer.es/74602132-Poblacion-y-muestra-metodologia-de-la-investigacion-alumno-ronal-baltazar-pari-mamani-docente-econ-octavio-perez-choque.html>
- Pearltrees. (2014). Mapa conceptual sintético de los principios de gamificación. . <http://www.pearltrees.com/t/diferencias-gamificacion/id13089922/item131520606>
- Porras, O., & Bernal, O. (2022). Docentes y las tecnologías de la información y la comunicación: el nuevo rol en tiempos de pandemia por COVID-19. *Scielo.Sa.Cr*, 46(1). <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.47614>
- Programa de formación docente. (2020). Herramientas de evaluación para la mejora de la enseñanza y del aprendizaje.

- [https://ingenieria.uner.edu.ar/distancia/referencia/tutoriales/tareas\\_avanzada.pdf](https://ingenieria.uner.edu.ar/distancia/referencia/tutoriales/tareas_avanzada.pdf)
- Quilla, D., Alta, C., & Picho, D. (2021). Sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) en la educación virtual. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.5087-95-Diaz-Carbonel-Picho.pdf>
- Ramírez, J. (2019). Aula Virtual como herramienta en la enseñanza del idioma inglés en el Nivel Medio Superior. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 11(21). <https://doi.org/10.22201/CUAED.20074751E.2019.21.68281>
- Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *3C TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 8(2), 13. <https://doi.org/10.17993/3CTIC.2019.82.12-27>
- Rosario, M., & Nuñez, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dominio de Las Ciencias*, 7(3), 1080–1098. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.2042>
- Salvatierra, M., & Game, C. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 8, 2021 (Ejemplar Dedicado a: AGOSTO), Págs. 373-385, 6(8), 373–385. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i8>
- Sánchez, L. (2022). La retroalimentación de los aprendizajes en entornos virtuales. *Nociones centrales*. [https://www.researchgate.net/publication/358511129\\_La\\_retroalimentacion\\_de\\_los\\_aprendizajes\\_en\\_entornos\\_virtuales\\_Nociones\\_centrales](https://www.researchgate.net/publication/358511129_La_retroalimentacion_de_los_aprendizajes_en_entornos_virtuales_Nociones_centrales)
- Silvio, J. (2003). Calidad y sostenibilidad de la educación virtual. [https://recursos.educoas.org/sites/default/files/3\\_12\\_0.pdf](https://recursos.educoas.org/sites/default/files/3_12_0.pdf)
- Tipán, D., & Jordán, N. (2021). La interactividad virtual como estrategia metodológica colaborativa para el aprendizaje en línea. *Entorno*. <https://doi.org/10.5377/entorno.v1i72.13236>
- Universidad ORT. (2023). ¿Cómo diseñar un curso virtual? . <https://caes.ort.edu.uy/herramientas-para-la-docencia/como-disenar-un-curso-en-la-virtualidad>
- Usache, M., Artigas, W., Queipo, B., & Persozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos Cualitativos. <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recolecci%C3%B3n%20de%20datos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Velasco, F., Bojórquez, C., & Armenta Lizeth. (2010). Evaluación de la efectividad de un

programa de educación a distancia. Gc.Scalahed.Com.  
<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24878w/Caso%20Ev%20de%20la%20efectividad.pdf>

Willian, É., Soto, J., Fermín, |, & Eliche, M. (2022). Diseño de un sitio web de aprendizaje de inglés mediante el modelo ADDIE Designing an English learning website by using the ADDIE model. 14(1), 148–163. <https://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2132>

Yarlaque, M. (2017). Propuesta de Estrategias de Habilidades Sociales basada en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, para Mejorar las Relaciones Interpersonales en las Estudiantes Universitarias de la Especialidad de Educación Inicial – Lemm – Fachse- Unprg-2017. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6153>

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

## ANEXOS

### *Anexo 1 Preguntas suministradas en la encuesta de tipo cuestionario*

<b>Dimensión cognitiva</b>					
	<b>Preguntas:</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Bueno</b>	<b>No Tan Bueno</b>	<b>Malo</b>
1	¿Como consideras que es tu nivel de conocimiento del idioma Inglés en términos de gramática, vocabulario y habilidades de comunicación?				
2	¿Qué tan buenas crees que son tus destrezas en el idioma Inglés en cuanto a comprensión auditiva, lectura, escritura y expresión oral?				
3	¿Cuán efectivos han sido los métodos de enseñanza utilizados en la asignatura de Inglés para tu aprendizaje?				
<b>Dimensión interpersonal</b>					
	<b>Preguntas:</b>	<b>Muy frecuentemente</b>	<b>Frecuentemente</b>	<b>Ocasionalmente</b>	<b>Nunca</b>
4	¿Con qué frecuencia has participado activamente en las clases de Inglés?				
5	¿Cuál es el nivel de interacción que tienes con tus compañeros y profesor durante las clases de Inglés?				
6	¿Qué tan frecuente ha sido tu colaboración con los compañeros en actividades grupales y proyectos en las clases de Inglés?				
<b>Dimensión emocional</b>					
	<b>Preguntas:</b>	<b>Mucho</b>	<b>Algo</b>	<b>Poca</b>	<b>Ninguna</b>
7	¿Hasta qué punto los contenidos impartidos en la asignatura de Inglés han generado en ti motivación para aprender?				
8	Durante este período académico ¿Cuál ha sido tu nivel de interés al desarrollar las actividades y completar los diferentes contenidos que forman parte de la asignatura de Inglés?				

9	En términos de resiliencia emocional (capacidad de un individuo para superar situaciones difíciles), ¿Indica que capacidad has tenido para superar los desafíos relacionados con los contenidos de la asignatura de Inglés?				
<b>Dimensión pedagógica</b>					
<b>Preguntas:</b>		<b>Han sido muy efectiva</b>	<b>Han sido efectiva</b>	<b>Han sido algo efectiva</b>	<b>No han sido efectivas</b>
10	¿Qué tan efectivas consideras que han sido las estrategias de enseñanza impartidas en la asignatura?				
11	¿Cuál es tu opinión sobre la planificación de la asignatura de Inglés, sientes que está bien estructurada y organizada para facilitar tu aprendizaje?				
12	¿Cómo han contribuido la ejecución de las actividades implementadas en las clases de Inglés a alcanzar tus objetivos de aprendizaje?				
13	¿Cómo sientes que han sido las evaluaciones aplicadas por el docente para medir tu progreso en el aprendizaje del idioma Inglés?				
<b>Dimensión tecnológica:</b>					
<b>Preguntas:</b>		<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>	<b>Ninguno</b>
14	¿Cuál ha sido el nivel de implementación de recursos tecnológicos por parte del docente al impartir las clases de Inglés?				
15	¿Cómo calificas tu nivel de habilidad tecnológica y experiencia previa en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del Inglés?				
<b>Dimensión planificación</b>					
<b>Preguntas:</b>		<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Algo</b>	<b>Nada</b>
16	¿Crees que la implementación de un aula virtual en Moodle mejorará tu aprendizaje del Inglés en comparación con las clases tradicionales?				

17	¿Qué tanto mejorarían los objetivos educativos establecidos para la asignatura de Inglés si se configurara un aula virtual que incluya elementos para la práctica de habilidades como el listening, writing, speaking y reading?				
<b>Dimensión ejecución</b>					
	<b>Preguntas:</b>	<b>Mucho</b>	<b>Algo</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
18	¿En qué medida considera usted que la implementación de actividades interactivas como: juegos educativos, y ejercicios prácticos en el aula virtual de Moodle contribuirá a la mejora su aprendizaje del idioma Inglés?				
19	¿La integración de recursos digitales como: videos, presentaciones interactivas y enlaces a sitios educativos, dentro del aula virtual incrementaría su nivel de comprensión en la asignatura de Inglés?				
20	¿Cree usted que la estructuración de los contenidos pertenecientes a la asignatura de Inglés en módulos secuenciales dentro de un aula virtual permitirá un aprendizaje más organizado?				
21	¿Qué tan necesario consideras que es incorporar pruebas en línea, evaluaciones formativas y sumativas, así como foros de discusión, en un aula virtual como elementos para medir tu rendimiento académico?				
<b>Dimensión evaluación</b>					
	<b>Pregunta:</b>	<b>Encuesta</b>	<b>Rubrica</b>	<b>Lista de cotejo</b>	<b>Cuestionario</b>
22	En el contexto de un aula virtual, desarrollada en Moodle para la enseñanza del idioma Inglés, ¿A través de que instrumento de evaluación te gustaría evaluar el rendimiento del aula?				

*Autor: Méndez Klevers*