



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA) PARA POTENCIAR LA
RETROALIMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL
CURSO DE 8VO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "KICHWAKUNAPAK AMAUTA YACHAI"**

**GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA) PARA
POTENCIAR LA RETROALIMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA
DE INGLÉS EN EL CURSO DE 8VO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

**GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA) PARA
POTENCIAR LA RETROALIMENTACIÓN DE LA
ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL CURSO DE 8VO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN**

**GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

VALAREZO CASTRO JORGE WASHINGTON

**MACHALA
2022**

TESIS GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY

por Jimmy Guerrero

Fecha de entrega: 08-mar-2023 06:51p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2032498843

Nombre del archivo: TESIS_GUERRERO_FIGUEROA_JIMMY_ANTHONY.pdf (1.85M)

Total de palabras: 8385

Total de caracteres: 44334

TESIS GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	1%
2	docplayer.es Fuente de Internet	1%
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	dspace.utpl.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	es.readkong.com Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.uan.edu.co Fuente de Internet	<1%
8	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%
9	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA POTENCIAR LA RETROALIMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



GUERRERO FIGUEROA JIMMY ANTHONY

0704804954

DEDICATORIA

En primer lugar, le agradezco a Dios por haberme brindado la sabiduría para poder hacer las cosas bien y poder culminar mis estudios, por otro lado, quiero dedicarle esta tesis a mi tía porque siempre me ha brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. Ella es la que con su cariño y ayuda me ha impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades.

Jimmy Anthony Guerrero Figueroa

AGRADECIMIENTO

Como todos los actos del universo, el agradecimiento de una tesis es un acto mágico. También cabría definirla como el modo más grato y más sensible de pronunciar un nombre. Yo le agradezco a mi tía por siempre apoyarme en mis estudios y en mis objetivos de vida y a mi abuela por nunca dejar que salga para la universidad sin un alimento.

Jimmy Anthony Guerrero Figueroa

RESUMEN

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA POTENCIAR LA RETROALIMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “KICHWAKUNAPAK AMAUTA YACHAI”

Autor: Jimmy Anthony Guerrero Figueroa

Tutor: Ing. Rosman José Paucar Córdova, Mgs

RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo en la institución educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai” ubicada en la ciudad de Machala provincia de El Oro, gracias a la colaboración por parte de la docente que brinda la asignatura de inglés y a los estudiantes de 8vo año de EGB del paralelo “A”. Los centros educativos se vieron presionados a cerrar sus puertas durante la duración de la pandemia del COVID-19, pasando de una educación presencial a una netamente virtual. Por lo que se realizaron capacitaciones dirigidas hacia los docentes, para que así ellos logren que los estudiantes comprendan y se involucren dentro del nuevo entorno educativo y a la misma vez vayan desarrollando habilidades con las que puedan afrontar a una nueva sociedad envuelta en las TIC.

De tal manera que el objetivo principal de esta investigación es identificar las ventajas de implementar un ambiente virtual de aprendizaje, para favorecer la retroalimentación y optimización de los contenidos en los estudiantes de 8vo EGB, con el fin de fortalecer los conocimientos adquiridos con antelación en la asignatura de inglés. Para esto se utilizaron los enfoques cualitativo y cuantitativo, lo que nos permitió aplicar instrumentos como el pretest y post test (entrevista y encuestas) dirigidos a una población establecida de 33 estudiantes de 8vo año EGB y a la docente de inglés.

Por otra parte, el desarrollo del prototipo fue realizado con la metodología PACIE, en virtud de que esta brinda características que colaboran en la construcción de un AVA, permitiendo de esta manera la implementación de varias herramientas, y así suplir las necesidades para aplicar el prototipo creado. Según el análisis y basándonos en los instrumentos de recolección de datos diseñados, se pudo identificar que la oferta implementada alcanzó resultados positivos para la aplicación del prototipo. Cabe recalcar que los estudiantes estuvieron muy atentos a las actividades, esto gracias a las herramientas interactivas integradas en el AVA, lo que les permitió interactuar y retroalimentar los conocimientos, cumpliendo así los objetivos propuestos en la investigación.

En resumen, la investigación obtuvo resultados favorables en donde se comprueba la efectividad del prototipo, además de la apreciación y aprobación por parte de la docente de la asignatura de inglés y de los estudiantes de 8vo año EGB, adicional a esto se identificaron algunas posibles mejoras en forma de recomendaciones para un futuro, con las que se busca mejorar el AVA.

Además, dentro del AVA se incluyeron recursos digitales, actividades en línea y presentaciones con los temas de clase establecidos en la planificación de la asignatura, dichos recursos fueron ubicados de tal forma que favorecieron al dinamismo e interactividad para que de esta forma los estudiantes puedan reforzar los conocimientos y de esta manera aprovechar al máximo la capacidad de las herramientas y recursos que facilitaron el diseño del prototipo. Entre las conclusiones se logró identificar que las herramientas digitales que fueron seleccionadas para llevar a cabo la retroalimentación de la asignatura, asistieron en gran medida al refuerzo de los conocimientos, lo que resultó favorable para la investigación.

PALABRAS CLAVE: PACIE, Retroalimentación, Implementar, TIC, Entorno educativo, AVA.

ABSTRACT

VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT TO ENHANCE THE FEEDBACK OF THE ENGLISH SUBJECT IN THE EIGHTH GRADE OF GENERAL BASIC EDUCATION AT THE EDUCATIONAL INSTITUTION "KICHWAKUNAPAK AMAUTA YACHAI".

Author: Jimmy Anthony Guerrero Figueroa

Tutor: Ing. Rosman José Paucar Córdova, Mgs.

ABSTRACT

The present investigation was carried out in the educational institution "Kichwakunapak Amauta Yachai" located in the city of Machala, province of El Oro, thanks to the collaboration of the teacher who teaches English and the students of the 8th year of EGB of parallel "A". The educational centers were pressured to close their doors for the duration of the COVID-19 pandemic, changing from a face-to-face education to a purely virtual one. For this reason, training sessions were held for teachers, so that they could help students understand and become involved in the new educational environment and at the same time develop skills with which they could face a new society involved in TIC.

In this way, the main objective of this research is to identify the advantages of implementing a virtual learning environment to promote feedback and optimization of content in 8th grade students, in order to strengthen the knowledge acquired in advance in the subject of English. For this purpose, qualitative and quantitative approaches were used, which allowed us to apply instruments such as pretest and post-test (interview and surveys) directed to an established population of 33 students of 8th year EGB and to the English teacher.

On the other hand, the development of the prototype was carried out with the PACIE methodology, since it provides characteristics that collaborate in the construction of an AVA, thus allowing the

implementation of several tools, and thus meet the needs to apply the prototype created. According to the analysis and based on the data collection instruments designed, it was possible to identify that the implemented offer achieved positive results for the application of the prototype. It should be emphasized that the students were very attentive to the activities, this thanks to the interactive tools integrated in the AVA, which allowed them to interact and provide feedback on the knowledge, thus fulfilling the objectives proposed in the research.

In abstract, the research obtained favorable results where the effectiveness of the prototype is proven, in addition to the appreciation and approval by the teacher of the English subject and the students of 8th grade EGB, in addition to this, some possible improvements were identified in the form of recommendations for the future, with which we seek to improve the AVA.

In addition, within the VPA, digital resources, online activities and presentations were included with the class topics established in the planning of the subject, these resources were placed in such a way that favored the dynamism and interactivity so that students could reinforce the knowledge and thus take full advantage of the capacity of the tools and resources that facilitated the design of the prototype. Among the conclusions, it was possible to identify that the digital tools that were selected to carry out the feedback of the subject, assisted to a great extent to the reinforcement of knowledge, which was favorable for the research.

KEY WORDS: PACIE, Feedback, Implement, TIC, Educational environment, AVA.

INDICE

CAPÍTULO I.....	17
1. Diagnóstico de necesidades y requerimientos.	17
1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	17
1.1.1 Planteamiento del problema	17
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	18
1.1.3 Problema central.....	19
1.1.4 Problemas complementarios.....	19
1.1.5 Objetivos de investigación.....	19
1.1.6 Población y muestra.....	19
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.....	20
1.1.8 Descripción de los participantes.....	21
1.1.9 Características de la investigación.	21
1.1.9.1 Enfoque de la investigación.	21
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.	22
1.1.9.3 Método de investigación.	22
1.2 Establecimiento de requerimientos.	23
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo a resolver.....	23
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	24
1.3.1 Marco referencial.	24
1.3.1.1 Referencias conceptuales.....	24

CAPÍTULO II	31
2. Desarrollo del prototipo.	31
2.1 Definición del prototipo.	31
2.2 Fundamentación teórica del prototipo.	31
2.3 Objetivos general y específicos del prototipo.	32
2.4 Diseño del ambiente virtual de aprendizaje.	33
2.5 Desarrollo del ambiente virtual de aprendizaje.	34
2.5.1 Herramientas de desarrollo	34
2.5.2 Descripción del ambiente virtual.	35
2.6 Experiencia I.	40
2.6.1 Planeación.	40
2.6.2 Experimentación.	41
2.6.3 Evaluación y Reflexión.	42
2.6.3.1 Evaluación.	42
2.6.3.2 Reflexión	44
2.7 Experiencia II.	44
2.7.1 Planeación.	44
2.7.2 Experimentación.	45
2.7.3 Evaluación y Reflexión.	45
2.7.3.1 Evaluación.	45
2.7.3.2 Reflexión.	45

CAPÍTULO III.....	46
3. Evaluación del prototipo.....	46
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II	46
3.1.1 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	50
3.2 Conclusiones.....	51
3.3 Recomendaciones.....	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	18
Figura 2.....	36
Figura 3.....	36
Figura 4.....	37
Figura 5.....	37
Figura 6.....	38
Figura 7.....	38
Figura 8.....	39
Figura 9.....	40
Figura 10.....	46
Figura 11.....	47
Figura 12.....	47
Figura 13.....	48
Figura 14.....	49
Figura 15.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	21
Tabla 2.....	42

INTRODUCCIÓN

Con el creciente auge que han tenido las Tecnologías de la Información y Comunicación se considera que la sociedad ha ido mejorando en el desempeño de sus labores ya sean estas personales o profesionales, generando así un gran impacto dentro de la civilización, y el ámbito educativo no es la excepción, puesto que también brindan un inmenso número de datos, lo que le da paso a la población de generar nuevos conceptos.

El trabajo que realiza el docente dentro de un aula de clase en pleno siglo XXI está fundamentado en el uso de las TIC, esto se debe a los excelentes resultados que se obtienen al implementarlas en el aula; como sabemos, son recursos que brindan un gran apoyo, así como versatilidad al momento de aplicarlos junto con algunas estrategias pedagógicas y didácticas, lo que garantiza que los estudiantes desarrollen un aprendizaje más significativo, además de innovar y transformar la sociedad en la que vivimos.

Hoy en día las TIC forman parte de cada sección que puede existir en una institución, esto, como consecuencia de la llegada de la educación en línea, debido a que es necesario el uso de aplicaciones de ofimática, plataformas, páginas web, multimedia dentro de un aula de clase y dentro de la institución en sí para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje (PEA).

Esta investigación está fundamentada en los conocimientos adquiridos a lo largo de toda una carrera de nivel superior que cuenta con 8 semestres, y tiene como objetivo brindar a la sociedad una herramienta que facilite y agilice la retroalimentación de las clases de inglés durante el periodo educativo de los estudiantes, por lo que se ofrecerá un ambiente virtual de aprendizaje, que posibilite a los estudiantes revisar material educativo y realizar actividades dinámicas, para de esta manera ofrecerles una experiencia diferente en el PEA durante las clases de la asignatura de Inglés en el curso de 8vo de Educación General Básica de la Institución Educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai” de la ciudad de Machala.

CAPÍTULO I

1. Diagnóstico de necesidades y requerimientos.

1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del problema

El tema de la emergencia sanitaria del Covid-19 ha sido un factor relevante dentro de la educación a nivel mundial porque ha demostrado que los materiales didácticos tradicionales son usados simplemente porque así se lo ha hecho a lo largo de la historia de la humanidad, lo que derivó en que durante y después de haber pasado por la pandemia; se hayan implementado diferentes herramientas para continuar con la educación desde casa en cada país del mundo, lo que ha ocasionado que cambiemos la forma de trabajar tanto de docentes, como la de aprender de los estudiantes; por lo cual pienso que el uso de nuevas herramientas digitales podría resultar favorable para la retroalimentación de una asignatura así como la el fortalecimiento de la misma. Al usar las TIC en el PEA se ha logrado que se establezcan de manera permanente la educación. De manera que el correcto uso de estas tecnologías produce un positivo efecto dominó dentro de los entornos educativos, al evidenciar una gran ayuda dentro del proceso educativo con los estudiantes.

Si, a los mismos materiales con lo que se ha enseñado y que se han utilizado durante siglos, les hacemos una pequeña modificación o los mostramos de una manera diferente, podremos lograr el objetivo de volver a tener la atención de los estudiantes nuevamente. Ahora imaginemos el impacto que tendría implementar dentro del proceso educativo materiales y estrategias didácticas nuevas de la mano de la innovación, y el sinnúmero de opciones que tendríamos gracias a internet y sus recursos como videos, blogs, páginas webs, plataformas educativas, AVA, juegos, etc. Todo esto a la mano de todo aquel que desee y tenga la intención de aprender de una manera diferente.

Fuente: <https://acortar.link/iJ3ezl>

1.1.3 Problema central.

¿Cómo mejorar y optimizar el proceso enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de un ambiente virtual de aprendizaje?

1.1.4 Problemas complementarios.

- ❖ ¿Cómo potenciar la retroalimentación de inglés a través de un AVA?
- ❖ ¿Cómo reaccionarán los estudiantes a esta nueva forma de fortalecer sus conocimientos mediante actividades en un AVA?

1.1.5 Objetivos de investigación.

Objetivo General

Identificar las ventajas de implementar un ambiente virtual de aprendizaje para la retroalimentación y optimización de la asignatura de Inglés en el curso de 8vo de Educación General Básica de la Institución Educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai”

Objetivos Específicos

- ❖ Adecuar el AVA para que los estudiantes tengan acceso a información que los motive a mejorar su nivel de comprensión de la asignatura.
- ❖ Enlazar diferentes herramientas didácticas al AVA para que asistan a los estudiantes en el fortalecimiento de sus conocimientos.
- ❖ Establecer una estrategia de recolección de datos dentro del AVA para conocer el nivel de agrado de los estudiantes con la herramienta presentada.

1.1.6 Población y muestra.

La población está delimitada por la totalidad de la Institución Educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai” y la muestra, por las Licenciadas Jenny Cuestas y Sonia Morales, además de los

estudiantes de 8vo de Educación General Básica de la ya mencionada institución, ubicada en la ciudad de Machala, dicha unidad pertenece a la coordinación zonal 07.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

En esta investigación se ha determinado un total de 33 estudiantes para población que pertenece al 8vo de Educación General Básica paralelo "A" de la asignatura de Inglés, misma que es impartida todos los días martes a partir de las 13:00 pm hasta las 14:20 pm y los días miércoles a partir de las 14:20 pm hasta las 15:40 pm.

Los elementos que se ocuparon y los asignados a formar nuestra población son:

1. La docente que da la cátedra de Inglés de 8vo de Educación General Básica paralelo "A" en la Institución Educativa "Kichwakunapak Amauta Yachai", durante el periodo lectivo 2022-2023.
2. Los estudiantes de 8vo de Educación General Básica paralelo "A" de la Institución Educativa "Kichwakunapak Amauta Yachai", del cantón Machala, periodo lectivo 2022-2023.

Contamos con 33 estudiantes que pertenecen a 8vo de Educación General Básica de la Institución Educativa "Kichwakunapak Amauta Yachai" del cantón Machala, periodo lectivo 2022-2023, por este motivo se tomó en cuenta la opinión de cada uno, a través de una encuesta con preguntas abiertas sobre el tema de las veces que obtienen bajas notas por la presentación de trabajos atrasados, mismo que sucede por confusiones de cuadernos o de carpetas.

A la docente de la asignatura se la invitó a una charla sobre el recibimiento de trabajos atrasados, con el fin de conocer las complicaciones de aún manejarse con métodos y materiales de enseñanza tradicionales. Además, se pudo reconocer cuáles podrían ser algunas posibles herramientas de apoyo para incorporar dentro del AVA con el objetivo de optimizar y dinamizar las clases.

1.1.8 Descripción de los participantes.

Para este apartado se han considerado a los estudiantes del 8vo EGB paralelo "A", de la Institución Educativa "Kichwakunapak Amauta Yachai" de la ciudad de Machala, los cuales están representados gráficamente a continuación.

Tabla 1

Distribución de la muestra

Hombres	14	Paralelo: "A"
Mujeres	19	
Total	33	

Nota: Esta tabla contiene el objeto de investigación y su población. Fuente: Creación Propia.

1.1.9 Características de la investigación.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación.

La presente investigación se desarrollará a través del uso de los enfoques cualitativo y cuantitativo.

(Urbina, 2020) menciona que por:

La realidad como construcción inventada que interesa a la investigación cualitativa, es producto de la perspectiva, de los instrumentos cognitivos y del lenguaje que permite percibir y comunicar a los sujetos, por lo que el conocer es un proceso de adaptación que organiza las experiencias de estos de un modo eficaz.

Con base en esto, se define que una investigación de enfoque cualitativo ayuda a generar cierto conocimiento con fundamentos en las experiencias adquiridas con el tiempo, lo que deriva en generar conceptos a través del conocimiento previo adquirido.

Por otro lado (Gadea, 2018) nos indica que una investigación con un enfoque de carácter cuantitativo:

Utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Teniendo este concepto claro, sabemos que gracias a este enfoque se puede tener una mayor agilidad al momento de gestionar los datos obtenidos, además de que podemos cuantificarlos y establecer gráficos y así lograr un correcto tratado de la información obtenida.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.

De acuerdo con los datos recogidos y a la implementación de un enfoque cualitativo y cuantitativo, se hizo uso de un alcance descriptivo, con el que se procedió a describir las características del suceso de estudio. Por lo que se ha determinado el uso de un AVA, para adaptarlo con estrategias pedagógicas, didácticas y actividades que colaborarán en la retroalimentación y eficiencia del aprendizaje por parte de los estudiantes.

La metodología cuantitativa-cualitativa (mixta) resulta ser un enfoque muy versátil el momento de involucrarlo en una investigación, debido a que permite recolectar y analizar datos; para posterior llegar a una integración y discusión de los resultados (Hernández y Torres, 2019).

Por esto, surgió la necesidad de hacer un análisis mediante una investigación de carácter descriptivo. Los indagadores pueden basarse en la observación, entrevistas o encuestas para recolectar datos sobre el nivel de pronunciación de los discentes y sobre la eficiencia del control de actividades, información que podría ser vital para establecer estrategias dirigidas a un mejor desarrollo del PEA.

1.1.9.3 Método de investigación.

Para conocer si en la investigación en desarrollo es factible la implementación de un AVA para reforzar el PEA, fue necesario establecer un antes y un después, por lo mismo se realizó una

encuesta (que fue aprobada por indagadores de la UTMACH) antes y después, para de esta forma conocer cuan conveniente es mantener cerca las TIC en la educación actual.

Durante la aplicación del método de investigación se optó por aplicar dos experiencias:

Experiencia I: Dar a conocer la herramienta con la docente para luego realizar una pequeña entrevista con el objetivo de determinar si es recomendable.

Experiencia II: Ejecutar el prototipo como estrategia pedagógica con los alumnos, para luego encuestarlos con el fin de conocer sus recomendaciones.

1.2 Establecimiento de requerimientos.

Para este paso, ocupamos de requerimientos fundamentales, agregando los objetos de estudio, para lo cual se necesitó de la actuación de la Institución Educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai”. En donde se usaron los recursos basados en las necesidades pedagógicas incluidas las técnicas del tema principal propuesto a investigar y de la asignatura.

Este proyecto está dirigido a la adaptación de un ambiente virtual que pueda ser soportado por los requerimientos relacionados con los objetivos establecidos y determinados con base al tema de investigación, estableciendo utilizar la herramienta tecnológica junto con las herramientas establecidas por el docente y los estudiantes dentro del aula.

1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo a resolver.

Requerimientos pedagógicos

- ❖ Plan de unidad didáctica de la asignatura.
- ❖ Crear materiales que fomenten la:
 - Comunicación y conciencia cultural
 - Lectura
 - Escritura

Requerimientos técnicos

Hardware:

- ❖ Conexión mínima a internet.

- ❖ Una computadora con:
 - Procesador INTEL o AMD.
 - Memoria RAM de 4GB o más.
 - Disco Duro o Solido de 100GB o más.
- ❖ Celular o Tablet.

Software:

- ❖ Sistema Operativo Windows 8/10/11
- ❖ Navegador web.
- ❖ Plataforma Mil Aulas.
- ❖ Un correo para crear la cuenta en Mil Aulas.
- ❖ Power Point
- ❖ Plataforma Liveworksheets.
- ❖ Plataforma Educa Play.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial.

1.3.1.1 Referencias conceptuales.

Se necesitó de una variedad de directrices y conceptos referenciales al tema para reforzar la investigación, así fue como se desarrolló el marco teórico basado en el uso de un AVA con la finalidad didáctica de fortalecer conocimientos.

TIC dentro de la educación.

Hoy en día utilizar internet nos resulta tan familiar, tanto que no es difícil pensar que el sistema educativo haya implementado nuevas formas de enseñar a través del uso de las TIC, teniendo en cuenta que, al implementarlos estos transforman de manera favorable el proceso educativo. Según lo que nos dice (Parra y Rengifo, 2021) asegura que “la internet ha pasado de ser un soporte de información o de suministro de contenidos a los usuarios, para convertirse en un soporte tecnológico donde los usuarios crean los contenidos y utilizan las herramientas en línea para hacer su trabajo”, queriendo decirnos que internet ha adquirido mucho valor dentro del campo educativo, tanto que ha llegado a ser indispensable.

Con base en la investigación de Novomisky et al., (2019) en donde nos indican que “nadie puede ignorar los desafíos y oportunidades que han generado las nuevas tecnologías sobre los modos de enseñar y aprender en las últimas décadas al transformar significativamente la manera de configurar, construir y difundir el conocimiento”(p. 232). Esto quiere decir que el auge de estas nuevas TIC se ha conseguido transformar significativamente el proceso de enseñanza, sabiendo que esto favorece a ambas caras del proceso, teniendo en cuenta que el docente puede autocapacitarse con herramientas digitales que pueda implementar en clases y los estudiantes pueden adquirir nuevas vías para fortalecer sus conocimientos.

Guzmán et al., (2021) nos dice que “un reto importante es estar pendiente de que entre lo pedagógico y lo tecnológico debe existir alianza y equilibrio. Ya que apoya la enseñanza tomando en cuenta el contexto, la audiencia y otros factores que afectan el proceso”, es decir, que no por el hecho de que tengamos los materiales tecnológicos a disposición, los podemos ocupar de la forma en que queramos, si no, que implica un correcto uso, además de que es necesario que las herramientas vayan de la mano con la edad de los estudiantes en donde se implementarán.

Ambientes virtuales de aprendizaje.

Actualmente los AVA son de gran apoyo para las instituciones educativas, porque siguen ofreciendo una gran variedad de opciones para que los discentes continúen con el proceso de aprendizaje en línea, además estos ambientes permiten que los estudiantes puedan adaptarse a su propio ritmo y nutrir sus conocimientos a su manera, considerando que tampoco es necesario que estén presentes en la institución para realizar las actividades.

Las pedagogías emergentes hacen su aparición en el escenario de los ambientes virtuales de aprendizaje en tiempos de gran incertidumbre. Las pedagogías emergentes apoyan el proceso educativo de las personas principalmente por medio de la promoción del aprendizaje continuo con tecnología y recursos educativos abiertos ante de grandes cantidades de datos y en escenarios de redes de comunicaciones (Ostos y Aparicio, 2020).

Las pedagogías emergentes que han surgido en estas últimas décadas han demostrado ser un apoyo para el PEA de los estudiantes, principalmente a través del uso de AVA y de recursos educativos abiertos.

Según la investigación de Zurita et al., (2020) se nos confirma que:

Últimamente, este tipo de sistemas han tenido un auge muy apresurado lo que ha generado un gran impacto en el PEA. Los Learning Management System son sistemas basados en Internet, que integran una amplia gama de herramientas pedagógicas y de administración de cursos. Tienen la capacidad de crear entornos virtuales de aprendizaje e incluso se utilizan para crear universidades virtuales en línea; teniendo el potencial para impulsar la educación de maneras imprevistas. (p. 34)

El desarrollo de estas nuevas metodologías para el aprendizaje ha sido propiciado por la necesidad de continuar con la educación desde casa, tomando en cuenta que el mundo se detuvo casi por un año, lo que obligó a las instituciones a mudarse a estos ambientes de aprendizaje.

Mil aulas.

(Barrios, 2021) en su investigación nos dice que “de igual manera, con la implementación de Mil Aulas en Moodle, se logra vincular de forma satisfactoria las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo con esto los niveles de aprendizaje de los estudiantes” (p. 7). Es decir, con el uso de un ambiente virtual como Mil Aulas para retroalimentar una asignatura, cualquiera que sea esta; se podría llegar a fortalecer los conocimientos adquiridos previamente, lo cual resulta favorable para los estudiantes, teniendo como conclusión que (González, 2019) brinda las herramientas adecuadas para reforzar los vínculos con las herramientas digitales y por ende optimizar el PEA.

Innovación educativa.

Sabiendo que el objetivo de la innovación es mejorar la sociedad, se debe tener en cuenta que esta tiene una inclinación humanista, empezando por el trabajo que se realiza dentro del área

educativa, por ende, esto incluye diversas alteraciones en la didáctica y pedagogía dentro del currículo educativo (Carrasco, 2020).

Lombillo et al., (2018) nos dice que “desde esta óptica se inserta como parte del análisis del resultado de investigación el concepto de innovación, definido como la transformación de conocimiento en nuevos productos y servicios”, es decir, que la innovación abarca una gran variedad de aspectos entre los cuales se encuentran los materiales que se usan para dinamizar una clase, lo que permite que el alumnado pueda adquirir los conocimientos de nuevas formas, por consiguiente construye sus propios conceptos y aprende a su ritmo.

A lo largo de la historia de la educación, para cumplir con la calidad requerida por esta aspiración, las escuelas, universidades y centros de investigación han introducido innovaciones educativas, a partir de las cuales se han instaurado y diversificado prácticas pedagógicas, estrategias educativas y didácticas, concepciones, modelos y métodos formativos, siempre en función de atemperarse a las nuevas dinámicas emergentes que se han ido generando en una sociedad compleja, dinámica y globalizada (Palacios et al., 2021).

Según Palacios la innovación educativa ha tomado demasiado impulso en las últimas décadas, pues la educación en todo el mundo se ha ido adaptando a todos los cambios tecnológicos que han ido surgiendo y se han incorporado teniendo buenos resultados, por lo que se ha tenido que globalizar.

Actividades lúdicas en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Las actividades realizadas a través del ludo han sido de gran apoyo a lo largo del tiempo, tanto así que incluso han sido ocupadas, de alguna u otra manera, para que la especie humana pueda sobrevivir, por consiguiente las civilizaciones han comenzado a darles un uso didáctico a dichas actividades, tal y como lo menciona (Vásquez y Pérez, 2020) “en relación a las estrategias lúdicas, el juego, desde hace mucho tiempo atrás, ha venido acompañando al ser humano en la

preparación de supervivencia y posteriormente empezó a utilizarse en el aprendizaje estudiantil” (p. 3).

Según la investigación realizada por (Aldana, 2022, p. 73) nos habla sobre el beneficio que nos brinda introducir actividades con un enfoque dinámico y dirigidas hacia el juego en los ambientes virtuales, pues estas inducen y ayudan a mejorar el nivel de motivación de los discentes en el PEA.

Vargas et al., (2021) nos dicen que “la producción de espacios en una zona donde la emocionalidad y la racionalidad mantengan una exigencia y una atención sin esfuerzo; de esta manera, el cerebro descansa y produce asociaciones cognitivas de alto nivel” (p. 7). Es decir que, si se generan espacios en donde los estudiantes desarrollen sus actividades sin esfuerzo alguno, lograrán alcanzar un nivel de comprensión mucho mayor, incluso si estas estrategias son usadas de la mano del internet, más específicamente en los AVA, es por esto que es necesario introducir nuevas herramientas digitales con elementos lúdicos para lograr lo antes mencionado.

Estado del arte de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación.

Importancia de los ambientes virtuales de aprendizaje en el PEA.

Este reciente modo de extensión de los conocimientos puede colaborar con la evolución del aula de clase, escasas durante el tiempo y privadas del acceso a los datos en algunas ocasiones a una élite social, a trascender a nuevos escenarios de aprendizaje ubicuos, conectivos, informales, y horizontales que pueden facilitar la inclusión digital de los más desfavorecidos. (Vázquez-Cano et al., 2018, p.366)

En una investigación realizada en una universidad en España nos hablan sobre los ambientes virtuales y nos comentan que estos han cobrado gran importancia últimamente, puesto que colaboran en gran magnitud en la optimización de las aulas, que hasta hace un tiempo atrás habían tenido un limitante en tiempo y espacio; hoy en día podemos dar fe de que estas herramientas digitales nos brindan nuevos escenarios, además de la facilidad para la correcta integración cada una de las personas que deseen acceder a la educación.

Ambientes virtuales en la enseñanza del idioma inglés.

En la investigación realizada por (González e Ibañez, 2019) en la Universidad de La Habana,

“José Antonio Echeverría” se obtuvieron los siguientes resultados:

3 (13%) especialistas permanecieron en el nivel bajo, 7 (30,4%) alcanzaron el nivel medio y 13 (56,5%) lograron colocarse en el nivel alto, lo que muestra que hubo una transformación positiva en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de los especialistas comerciales, en tanto lograron transitar hacia niveles superiores de dicha competencia, lo que pone de manifiesto la efectividad del curso diseñado e implementado. (p. 242)

A través de los resultados que se expresan en esta investigación, podemos deducir y afirmar que el correcto uso de los AVA nos permite mejorar en cierta medida nuestras habilidades en alguna área en específico, dependiendo del enfoque que tenga el ambiente virtual, además, en una de las conclusiones nos asegura que mediante el uso de las herramientas adecuadas se puede propiciar una mejora significativa de las cuatro habilidades que abarca el inglés.

Aprendizaje mediante actividades lúdicas.

(Gonçalves y Lima, 2020) en su investigación realizada en Colombia nos indican que:

Un entorno lúdico aprendizaje activo, según lo que se ha construido en el curso, basado en las actividades que se realizan parte de este informe, ayuda a que el estudiante se sienta a gusto para mejorar su capacidad de formar vínculos entre los contenidos presentados/las situaciones vividas y los conceptos, además de hacerlos más dispuestos a discutir y situaciones que han surgido durante las actividades de aprendizaje activo, aunque no dominen de conocimiento sobre ellos. (p. 53)

Por ende, el adquirir conocimientos de una manera entretenida ha resultado muy favorable en los últimos años, porque se logra el objetivo de que sean los estudiantes quienes construyen su propio conocimiento a través de las actividades lúdicas, puesto que dichas actividades los incentivan a discutir sobre algún tema y de esta manera asimilan nuevos conocimientos.

Retroalimentación de inglés a través de actividades lúdicas.

Se ha reconocido que el juego no solo es entretenimiento y distracción, sino que puede ser un instrumento poderoso de apoyo didáctico en el proceso educativo y que además contribuye con el desarrollo de una forma diferente de pensamiento, adquisición de nuevos conocimientos y actitudes. (Cedeño et al., 2021, p. 35)

Lo que nos quiere decir la indagación que se realizó en la Universidad Técnica de Manabí es, que la retroalimentación de inglés mediante el uso de actividades lúdicas permite a los estudiantes entretenerse realizándolas, puesto que estas los conllevan a realizar un sinnúmero de intentos en donde fallarán y acertarán, esto los motiva a aprender, además de mejorar su fluidez en el idioma; lo que deriva en la adquisición de nuevos conocimientos o el refuerzo de los mismos. Está claro que implementar este tipo de herramientas lúdicas ha resultado favorable, por lo que cada día se suman más instituciones educativas a la implementación de esta modalidad dentro de sus ambientes virtuales.

CAPÍTULO II

2. Desarrollo del prototipo.

2.1 Definición del prototipo.

Sabemos que el idioma más hablado alrededor del mundo y considerado universal es el inglés, lo que deriva en que podemos tener varias ventajas laborales a nuestro favor, si lo sabemos manejar de una manera adecuada. Para los estudiantes, lograr el correcto dominio de este nuevo idioma dentro del ámbito estudiantil, en la actualidad es un reto.

Mil aulas fue considerado con el objetivo de brindar un recurso pedagógico que apoye la motivación, para poder retroalimentar las clases de inglés mediante actividades lúdicas, la participación activa y la motivación por obtener el mejor puntaje dentro de las actividades le permitirá al estudiante obtener mejoras en sus habilidades del idioma.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo.

Las actividades lúdicas son una estrategia pedagógica básica, y más si son implementadas dentro de los ambientes virtuales, puesto que colaboran en la evolución de los contenidos educativos en actividades dinamizadas y entretenidas, potencializando así el proceso de enseñanza aprendizaje.

Si bien, muchos pedagogos son radicales con el tema del juego en el ámbito educativo, otros tantos, miran con interés la posibilidad de dinamizar el proceso de formación a través de estrategias educativas basadas en el juego y rescatan que en los entornos virtuales se requiere de la motivación y persuasión para orientar al estudiante y tratar de que él cumpla con sus actividades en pro de conseguir los objetivos o competencias de un determinado curso, en términos educativos no todo está dicho con las tecnologías, debemos aprender a usar y crear nuevas posibilidades (Solarte y Díaz, 2018).

Algunos profesionales de la educación opinan que mediante el uso de la lúdica en los ambientes virtuales se pueden lograr grandes avances en el aprendizaje de los estudiantes, ya que ven a

la lúdica como una vía para la dinamización de los conceptos por consiguiente pueden establecer estrategias pedagógicas basadas en juegos dentro de los ambientes virtuales para conseguir que los estudiantes complete de forma óptima sus actividades y así conseguir completar los objetivos que se ha planteado en algún curso determinado.

La lúdica, por lo general son actividades que invitan a la adquisición de saberes y a la creatividad, además de generar placer, diversión e incluso logra establecer un ambiente competitivo, lo que se considera como algo positivo, puesto que genera un aprendizaje constructivista el cual fortalece la construcción de sus propios conocimientos.

2.3 Objetivos general y específicos del prototipo.

Objetivo general.

- ❖ Adaptar un ambiente virtual de aprendizaje con actividades lúdicas para potenciar la retroalimentación de la asignatura de inglés en el curso de 8vo de Educación General Básica de la Institución Educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai”.

Objetivos específicos.

- ❖ Identificar las herramientas didácticas que usa la docente para motivar a sus estudiantes mediante una entrevista como recurso para obtener los datos.
- ❖ Acoplar el ambiente virtual de aprendizaje y establecer actividades lúdicas con el objetivo de fortalecer los conocimientos.
- ❖ Llevar a cabo el ambiente virtual como medio de seguimiento educativo para mejorar y reforzar las habilidades en el inglés.
- ❖ Establecer la utilidad del ambiente virtual Mil Aulas mediante una herramienta de evaluación.

2.4 Diseño del ambiente virtual de aprendizaje.

El ambiente virtual Mil Aulas se adaptó con recursos educativos y videos con la finalidad de que todos los estudiantes logren desarrollar su propio conocimiento mediante actividades lúdicas para alcanzar un aprendizaje significativo.

El estudiante debe cumplir con todas las actividades que están incluidas dentro del recurso para poder avanzar con las posteriores unidades.

Es válido abordar que para diseñar el curso dentro de Mil Aulas se empleó la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) la cual está basada en la modificación del rol docente para pasar a establecer una guía más eficiente, y de esta forma realizar un acompañamiento más práctico, esto, a través de las actividades implementadas en el ambiente virtual.

Se conoce que esta metodología fue creada por el ecuatoriano Pedro Camacho, centrada en un enfoque que buscaba ser un complemento durante el aprendizaje estudiantil, basado en la calidad humana y en la innovación de las estrategias didácticas.

Lo que determina que las nuevas herramientas tecnológicas desde su aparición se han convertido en materiales para ser utilizados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, debido a que ofrecen la capacidad de interacción entre los estudiantes, y docentes, donde no sólo se elaboran aprendizajes, sino que además se fortalece la secuencia de conocimientos (Cobos et al., 2020).

El objetivo de abordar esta metodología en la investigación es sacarle el máximo provecho a los beneficios que nos brindan las TIC y de esta forma obtener una mayor motivación a la hora de realizar las actividades, lo que se busca con esta metodología es que, además de generar conocimientos nuevos, se pueda reforzar los ya adquiridos con anticipación por el alumnado.

Según los autores (Vásquez et al., 2020) nos indican que la adaptación de un AVA es de gran importancia en el momento de querer generar una mayor efectividad con el aprendizaje de los estudiantes, pues el ambiente brinda una gran cantidad de opciones para modificarlo según el

objetivo que se busque con el mismo, el uso de esta metodología ha tomado fuerza luego de haber pasado por una pandemia mundial y parece indicar que va a establecerse indefinidamente. La metodología PACIE es sin duda la mejor para este tipo de proyectos, puesto que nos permite generar un ambiente controlado en el cual el discente se convierte en el protagonista al realizar las tareas.

2.5 Desarrollo del ambiente virtual de aprendizaje.

2.5.1 Herramientas de desarrollo

Las herramientas que han sido usadas para la preparación del AVA han sido principalmente y encabezando la lista Mil Aulas, seguida por las diferentes estrategias metodológicas como Power Point, Liveworksheet y Educaplay. La metodología PACIE fue tomada como guía para crear un ambiente virtual moldeable, en donde se propone al docente como un guía de las actividades, por lo que seleccioné la plataforma Mil Aulas como base para el desarrollo de la retroalimentación de la asignatura de inglés mediante la implementación de herramientas externas, debemos tener en cuenta que:

Se decide por el uso de la plataforma Mil aulas ya que, por sus aspectos de gratuidad, facilidad en el diseño y en el uso, la interacción y la posibilidad que ofrece para vincular variados recursos en diferentes formatos, se constituye en un excelente recurso desde el cual se puede implementar una propuesta pedagógica creativa, dinámica, flexible e innovadora en esa búsqueda en el logro de aprendizajes significativos. (Aguirre y Betancur, 2021, p. 66)

Una de las grandes ventajas de Mil Aulas es que es una herramienta gratuita y adaptable por lo que nos facilita el diseño y uso de las herramientas tanto internas como externas para la creación de las actividades, además de ofrecernos la posibilidad de vincular diferentes tipos de recursos; esto resulta muy útil a la hora de generar una oferta pedagógica innovadora, dinámica, creativa e interesante, puesto que favorece la obtención de aprendizajes significativos.

En los resultados de la investigación de (Espinoza y Gutiérrez, 2022) nos hablan sobre la segunda herramienta utilizada en la elaboración del prototipo y nos dicen que “cabe considerar, que dentro de las videoconferencias se manejan ciertos recursos o medios para enriquecer las sesiones de clases virtuales en donde el 53% de la población en estudio considera que las presentaciones en Microsoft PowerPoint son útiles”, lo que nos quiere decir es que las diapositivas creadas con la herramienta Power Point son de gran apoyo en el momento de impartir una clase, puesto que enriquecen la forma de percibirla.

Por otro lado, según una investigación realizada por (Garzón, 2020) en Ecuador; en sus conclusiones nos habla sobre que “el uso de la plataforma virtual Live Worksheets, ayudó a que la implementación se realice de forma dinámica y entretenida. El juego, fue el mayor motivador en el aprendizaje del idioma inglés para los aprendices”, resaltando que esta herramienta potenció el dinamismo y el entretenimiento a la hora de realizar la actividad propuesta, también cabe recalcar que favoreció la adquisición de conocimientos de los estudiantes, por lo que esto generó una mayor interpretación y entendimiento a la hora de trabajar con un idioma extranjero.

Según (Cruz, 2019) nos dice que “Educaplay es una plataforma educativa que permite a los docentes crear actividades multimedia con el objetivo de transmitir los contenidos de una manera dinámica y entretenida” (p. 36). Es por esto que incorporé esta herramienta dentro de mi ambiente virtual, puesto que educaplay nos brinda el soporte necesario al momento de impartir una clase, para que los estudiantes al finalizar la misma realicen las actividades de manera activa y dinámica.

2.5.2 Descripción del ambiente virtual

El curso creado dentro del ambiente virtual Mil Aulas para la retroalimentación de la asignatura de inglés con los estudiantes de 8vo año de EGB fue hecho basado en el formato que brinda la plataforma, el cual nos agilizó el diseño y la adaptación del curso, además de la implementación de los documentos y las actividades a través de sus opciones para añadir recursos.

Páginas

Para la creación de las páginas del ambiente virtual se ocupó el diseño básico del mismo y se lo adecuó, creando el curso de “Retroalimentación de la asignatura de inglés”.

Figura 2

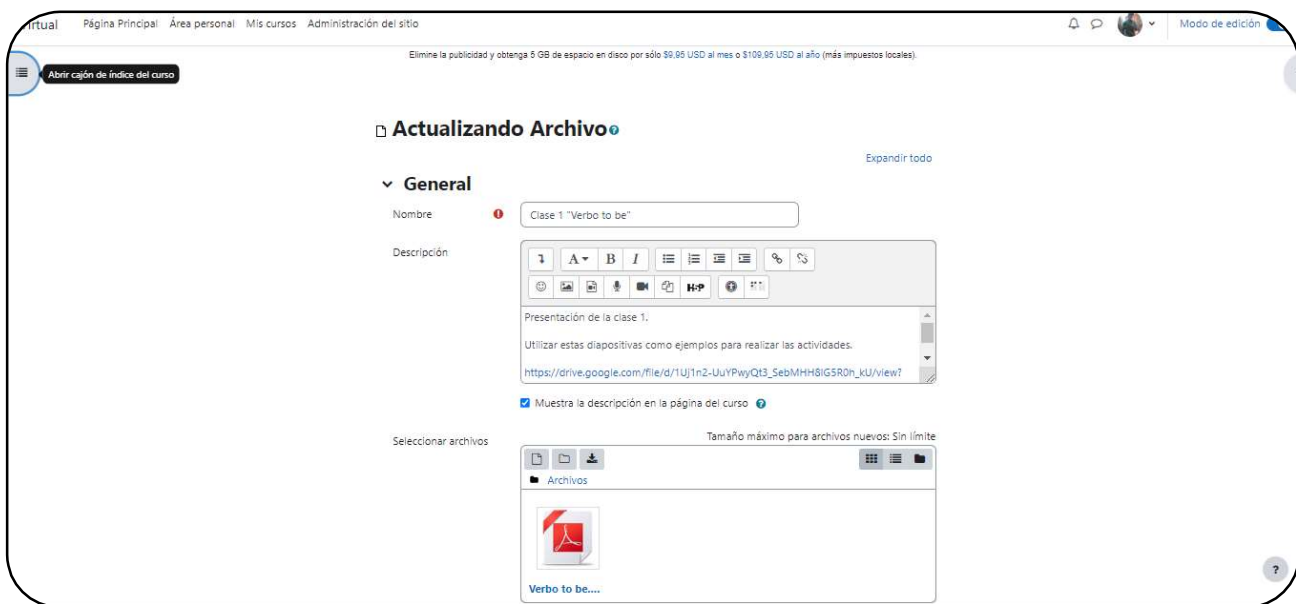
Presentación del curso. Ilustración de la página principal del ambiente virtual de aprendizaje Mil Aulas, con el curso creado con el tema “Retroalimentación de la asignatura de inglés”.



Fuente: Propia autoría.

Figura 3

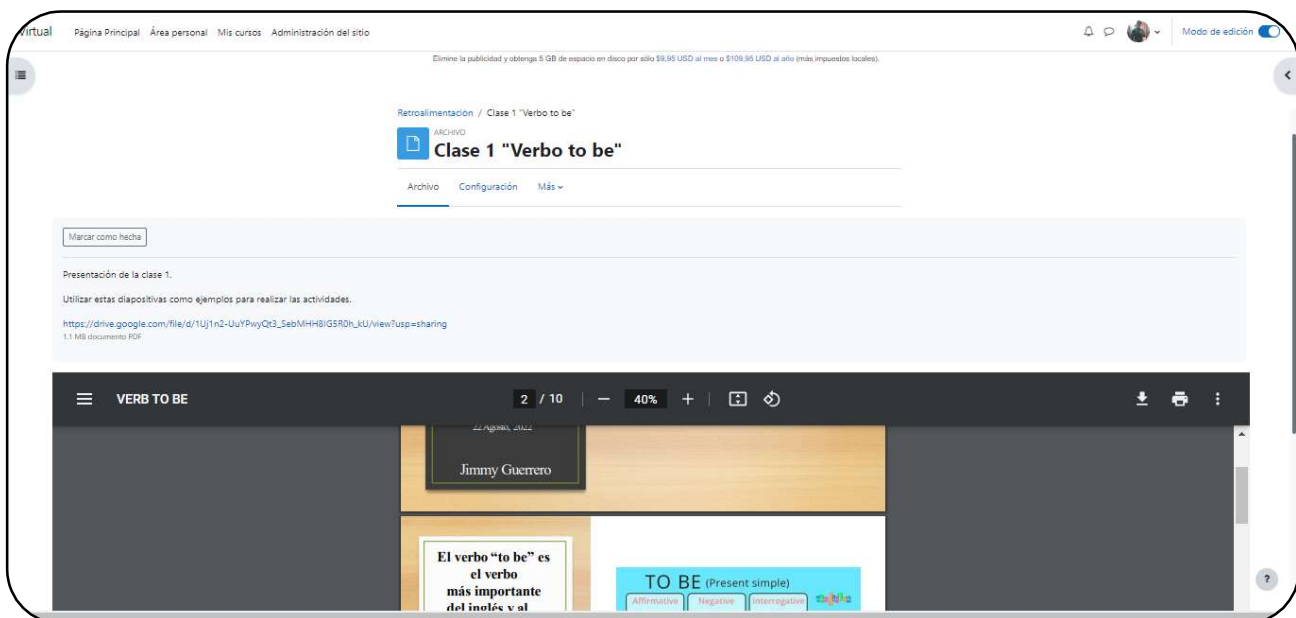
Colocación de una clase. Creación y subida del documento correspondiente a la primera clase.



Fuente: Propia autoría.

Figura 4

Vista de una clase. Vista de la presentación subida al ambiente virtual.



Fuente: Propia autoría.

Figura 5

Vista del recurso de la clase. Primera vista del curso y del material creado y subido a la plataforma.

The screenshot shows a course interface with a navigation menu on the left and a main content area. The main content area is titled "Retroalimentación de la asignatura de inglés" and contains a resource for "Clase 1 'Verbo to be'". The resource is a 1.1 MB PDF document. Below the document, there is a presentation slide titled "Presentación de la clase 1." with the text "Utilizar estas diapositivas como ejemplos para realizar las actividades." and a link to a Google Drive file: https://drive.google.com/file/d/1UJ1n2-UuYpWqQ3_SebMH8IG5R0h_kU/view?usp=sharing. At the bottom of the resource area, there is a button to "Añadir una actividad o un recurso".

Fuente: Propia autoría.

Figura 6

Creación de una actividad. Creación de una actividad relacionada con la primera clase

The screenshot shows a course interface with a navigation menu on the left and a main content area. The main content area is titled "Clase 1 'Verbo to be'" and contains a task for "Actualizando Tarea en Actividades". The task is in the "General" section and has the name "Clase 1 'Verbo to be'". The description of the task is: "Realizar la actividad propuesta con la herramienta Educaplay, la actividad está basada en la clase número 1 usando el verbo to be. Luego hacerle captura a la hoja con la puntuación y subirla en formato pdf aquí." and a link to an Educaplay resource: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2308232-~verbo_to_be.html. There is a checkbox to "Muestra la descripción en la página del curso" which is checked.

Fuente: Propia autoría.

Figura 7

Vista de una actividad. Vista de la actividad creada y subida a la plataforma.

The screenshot shows the user interface of the Educaplay platform. On the left, there is a sidebar menu with a tree structure of classes and activities. The main content area displays the details of a task titled "Clase 1 'Verbo to be'". The task includes a "Marcar como hecha" button, a "TAREA" icon, and a list of tabs: "Tarea", "Configuración", "Calificación avanzada", and "Más". The task details show the opening and closing dates, a description of the activity, and a link to the activity page. At the bottom, there is a "Sumario de calificaciones" section with a table showing "No mostrado a los" and "No".

Fuente: Propia autoría.

Figura 8

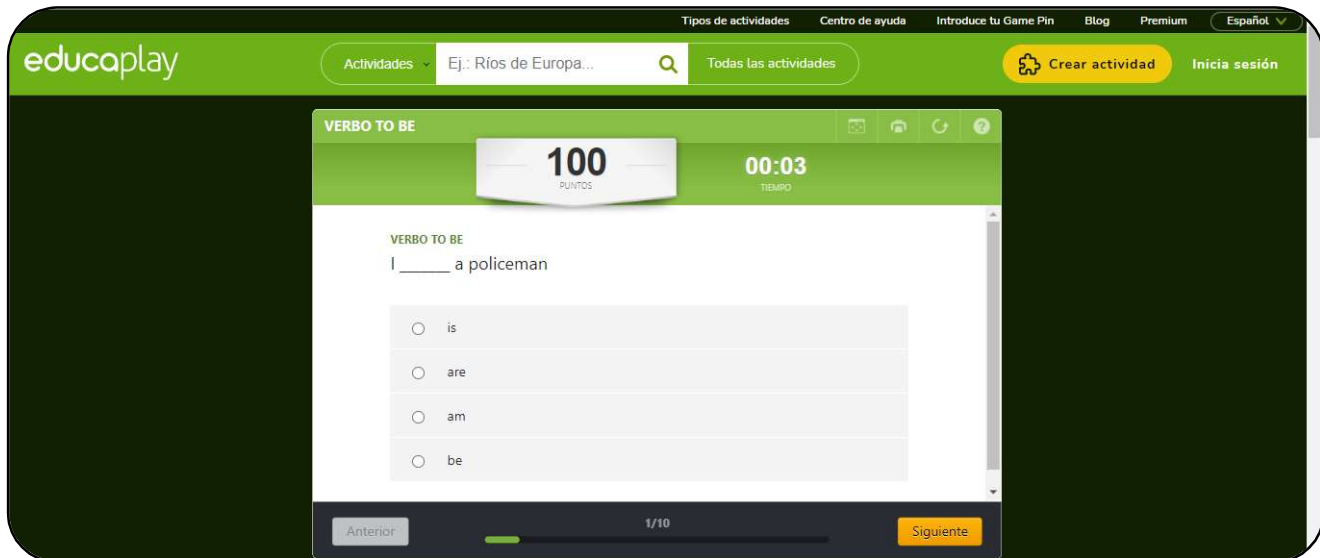
Vista del ambiente con una actividad. Primera vista del curso y de las actividades creadas y subidas a la plataforma.

The screenshot shows the course view on the Educaplay platform. The sidebar menu is visible on the left, showing a tree structure of classes and activities. The main content area displays the course details, including a "Añadir secciones" button and a list of activities. The activity "Clase 1 'Verbo to be'" is highlighted, showing its details, including the "TAREA" icon, "Marcar como hecha" button, opening and closing dates, description, and link. At the bottom, there is a "Añadir una actividad o un recurso" button.

Fuente: Propia autoría.

Figura 9

Vista de una actividad en Educaplay. Vista de la actividad propuesta para retroalimentar la primera clase de la asignatura de inglés de la unidad 5, mediante la herramienta Educaplay.



Fuente: Propia autoría.

De esta manera es como integré los contenidos de la asignatura de inglés para que resulten más dinámicos a la hora de reforzarlos, por otro lado, también se puede evidenciar como desarrollé materiales didácticos como las diapositivas y las actividades dentro del curso creado en el ambiente virtual de Mil Aulas con el mismo objetivo de fortalecer los conocimientos.

2.6 Experiencia I.

2.6.1 Planeación.

Una vez creado el prototipo del ambiente virtual, se programó una primera interacción junto con las autoridades directivas y la Lcda. Jenny Cuestas, docente del 8vo año de EGB de la Institución Educativa “Kicwakunapak Amauta Yachai” ubicada en la ciudad de Machala, con la fecha establecida para el día martes 20 de diciembre del 2022; esta primera interacción estuvo mediada por un instrumento de recolección de datos, dicho instrumento fue una entrevista dirigida hacia la docente con 6 preguntas enfocadas en los AVA; se planeó dar a conocer el funcionamiento, la

forma de crear y retroalimentar los temas de la asignatura de inglés, además de demostrarle la gran variedad de aplicaciones que podría tener el prototipo, según la cantidad y calidad del material integrado dentro del AVA, teniendo en cuenta que este prototipo está dispuesto para posibles mejoras, este procedimiento se efectuó mediante el uso de una laptop, videos instruccionales e internet para lograr una mayor comprensión del prototipo, para lo que se necesitó de un periodo de tiempo de 45 minutos, los cuales estaban distribuidos de la siguiente manera:

Explicación del prototipo: 20 minutos.

Manejo del prototipo por parte de la docente: 15 minutos.

Aplicación del instrumento de recolección de datos (entrevista): 10 minutos.

2.6.2 Experimentación.

A través de una reunión en la institución donde labora la docente fue como se explicó el desarrollo y los objetivos por los que fue diseñado el prototipo.

Se realizó un recorrido por cada opción que brinda el ambiente virtual, acompañado de una explicación en donde se resaltaban algunas de las diferentes ventajas que nos brinda el recurso creado dentro del ambiente virtual "Mil Aulas" mismas que están enfocadas al objetivo de retroalimentar una asignatura.

La docente tuvo el tiempo necesario para adentrarse en el recurso y comprobar el sencillo uso de la plataforma, por consiguiente, se determinó que las actividades se llevaron a cabo según la planeación y no hubo ningún contratiempo. Además de que se cumplieron los tiempos establecidos para la explicación, demostración y manejo del prototipo.

Como paso final se realizó una pequeña entrevista dirigida hacia la docente, la cual nos permitió recolectar información sobre su conocimiento de los ambientes virtuales y su experiencia con

base a la demostración del prototipo, con la que se determinó que no hubo cambios para el prototipo y que se cumplió con las expectativas de la docente hacia el prototipo.

2.6.3 Evaluación y Reflexión.

2.6.3.1 Evaluación

Con el fin de conocer el nivel de aceptación del ambiente virtual diseñado en “Mil Aulas” en la experiencia I, se le realizó una pequeña entrevista de 6 preguntas creada en un documento de Word a la docente.

Tabla 2

Resultados de aplicar el instrumento de evaluación “Experiencia I”

N°	PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS
1	¿Cuenta usted con algún tipo de conocimiento de lo que significa “Ambientes Virtuales de Aprendizaje o AVA”?	Sí, claro que sí.	Esta respuesta me brindó una mayor libertad para hablarle y mostrarle los recursos con los que cuenta el ambiente virtual.
2	¿Según la herramienta presentada, cree haber comprendido mejor el uso de un ambiente virtual de aprendizaje?	Claro, en la actualidad los docentes debemos estar a la par de la tecnología ya que esta es una herramienta muy necesaria para que el estudiante pueda reforzar lo que ha aprendido en clase.	La respuesta indica que si tiene los conocimientos necesarios para manejar y usar el ambiente virtual de aprendizaje.

3	<p>¿Con qué tipo de dispositivos informáticos cuenta usted en su hogar, para el desarrollo de actividades en un AVA?</p>	<p>Dispone de una computadora, impresora y un celular.</p>	<p>Según estos datos puedo deducir que la docente cuenta con los materiales necesarios para controlar el recurso diseñado en “Mil Aulas”.</p>
4	<p>¿Considera usted que la implementación de un AVA resultaría favorable para la retroalimentación de los conocimientos de la clase?</p>	<p>Muy favorable y útil, de hecho, nosotros mantenemos un grupo en WhatsApp en donde se envía un link para que los niños mediante jueguitos o ejercicios puedan realizar actividades.</p>	<p>Para la docente si resulta útil el utilizar un ambiente virtual para retroalimentar su asignatura después de clases.</p>
5	<p>Para usted, ¿Le resultó agradable el uso de un ambiente virtual de aprendizaje?</p>	<p>Claro que sí, es muy útil ya que el estudiante puede repetir las veces que sean necesarias para poder reforzar el conocimiento.</p>	<p>Según las opciones mostradas del ambiente virtual, la docente supo confirmar que la herramienta le resultó agradable y útil para retroalimentar y reforzar la asignatura.</p>
6	<p>Según la experiencia adquirida, ¿Usted implementaría el uso de un AVA para retroalimentar el</p>	<p>Sí, me encantaría seguirlo utilizando porque de hecho ellos pueden reforzar con videos musicales, ejercicios en línea en donde ellos obtienen una puntuación y</p>	<p>En esta última pregunta la docente supo indicar que sí utilizaría el ambiente virtual, lo que resulta favorable para la aplicación del recurso.</p>

	conocimiento de los estudiantes?	así refuerzan los conocimientos que han adquirido en clases.	
--	---	--	--

Nota: Tabla de resultados de la entrevista aplicada a la docente de la asignatura de inglés del 8vo año de EGB en la Experiencia I.

Fuente: Elaboración Propia.

2.6.3.2 Reflexión

Después de haber analizado de manera general todas las respuestas a las preguntas planteadas en la entrevista durante la ejecución de la experiencia I, se logró determinar que la docente cuenta con los implementos tecnológicos y pedagógicos necesarios, además de las destrezas y capacidades necesarias para un correcto uso del AVA diseñado en “Mil Aulas”, en resumen el recurso fue valorado de manera favorable para realizar una correcta retroalimentación de la asignatura, gracias a los diferentes beneficios que este nos brinda, además de su rápido y sencillo uso.

2.7 Experiencia II.

2.7.1 Planeación.

Para el desarrollo de esta segunda interacción se coordinó con la docente, el brindarme unos minutos antes de finalizar su clase para realizar junto con los estudiantes un pequeño pretest en donde mediría los conocimientos que ellos tenían sobre un AVA y posterior a eso indicarles cómo realizar correctamente su ingreso al ambiente virtual, además de indicarles cómo ejecutar el ingreso a las actividades para realizarlas y así poder determinar el nivel de factibilidad del prototipo, este proceso se llevó a cabo durante los días martes 17 y 24 de enero del 2023 durante las horas de la asignatura de inglés que son a partir de las 14:20 pm hasta las 15:40 pm en la Institución Educativa “Kichwakunapak Amauta Yachai” de la ciudad de Machala.

2.7.2 Experimentación.

La experimentación de esta segunda experiencia se pudo llevar a cabo gracias al tiempo brindado por la docente al iniciar la clase, en donde los estudiantes en una primera instancia contestaron el pre test y luego procedieron a observar la explicación del prototipo, luego de la explicación ellos comprendieron la forma de interactuar con el AVA; una vez realizada la explicación se procedió a darles un tiempo determinado para que realicen las actividades dentro del prototipo generado en Mil Aulas.

Luego del tiempo establecido para que los chicos desarrollen las actividades se realizó un pequeño foro para conocer que tal les pareció el prototipo y las actividades colocadas dentro de este, todo esto con el objetivo de interpretar que tan relacionados estaban con los contenidos dados por la docente con anterioridad.

Para concluir, luego de realizadas las actividades establecidas dentro del curso en Mil Aulas se procedió a implementar un pequeño instrumento para recolectar datos, que en este caso fue una encuesta post test con 6 preguntas integradas, con la finalidad de conocer el nivel de agrado del material integrado dentro del prototipo para colaborar en el proceso de retroalimentación de la asignatura de inglés, según la perspectiva de cada estudiante.

2.7.3 Evaluación y Reflexión.

2.7.3.1 Evaluación

Para reconocer el nivel de eficiencia del curso generado en Mil Aulas en esta segunda experiencia se realizó una encuesta diseñada en un documento de texto de Word con 6 preguntas dirigidas a los estudiantes.

2.7.3.2 Reflexión.

Luego de aplicada la experiencia adquirida por los estudiantes, se aplicó el instrumento creado para recolectar los datos, y así medir el rango de aceptación que tuvo el prototipo, además de

que conozcan las ventajas que este les brinda en su PEA de la asignatura de inglés. A partir de aquí se alcanzó a determinar el agrado de los estudiantes con el uso de prototipo.

CAPÍTULO III.

3. Evaluación del prototipo.

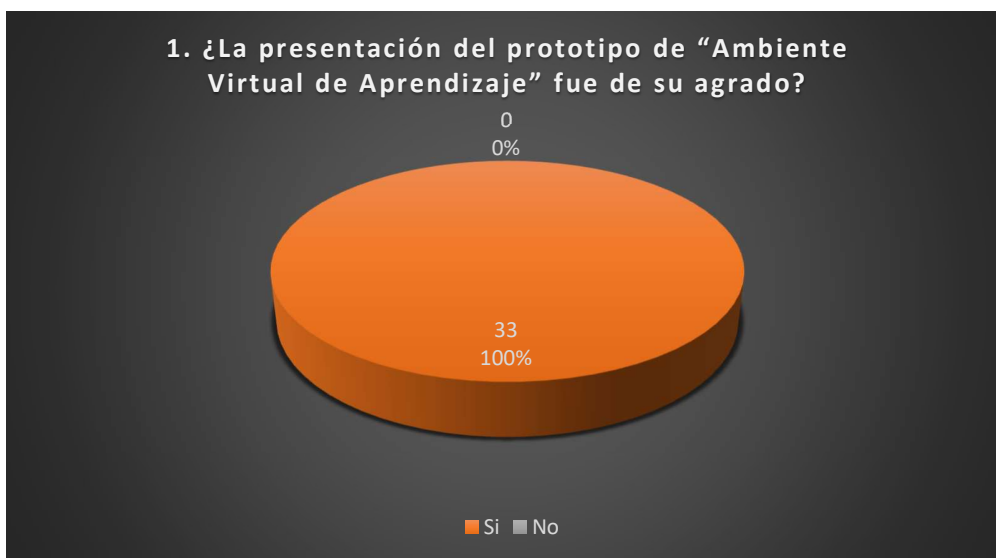
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II

Luego de realizar la experiencia II, se llevó a cabo la aplicación del instrumento de recolección de datos (encuesta) con el propósito de recolectar los datos que se necesitan para conocer el punto de vista de cada uno de ellos, luego de haber experimentado con el prototipo desarrollado.

En este momento se presentarán los datos que arrojó la encuesta realizada a los discentes luego de aplicada la experiencia II.

Figura 10

Resultado de la pregunta 1



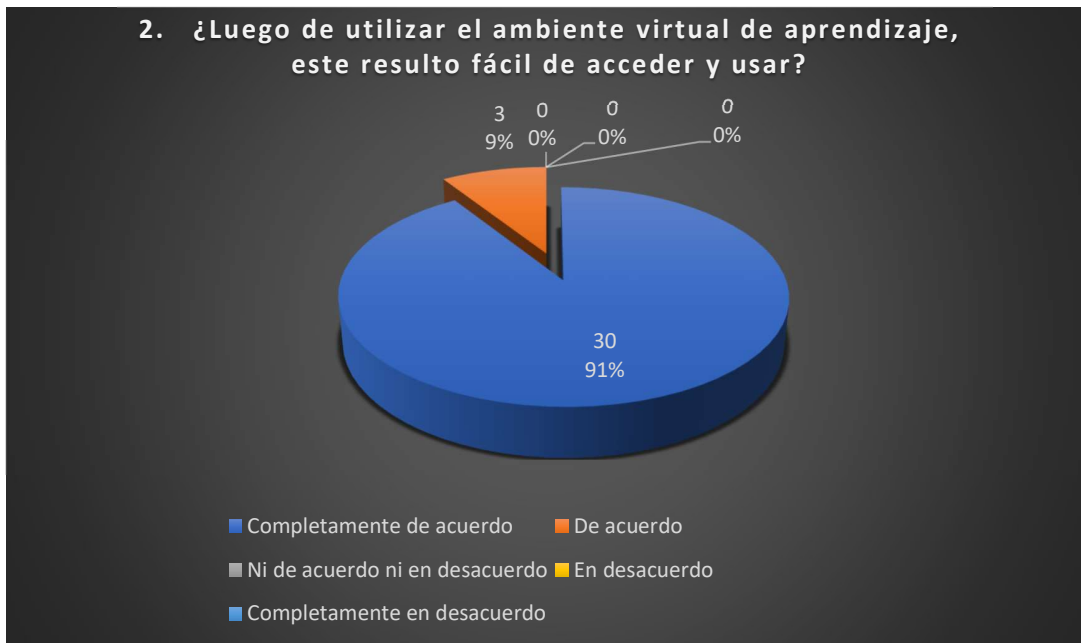
Nota: Gráfico estadístico de la pregunta 1 con representación de los resultados obtenidos

Fuente. Encuesta

Análisis: Según los valores obtenidos en la pregunta 1 se logró demostrar que al 100% de la población de estudio, es decir, a los 33 estudiantes les agradó el AVA para desarrollar actividades de retroalimentación en la asignatura de inglés.

Figura 11

Resultado de la pregunta 2



Nota: Gráfico estadístico de la pregunta 2 con representación de los resultados obtenidos

Fuente. Encuesta

Análisis: Según los valores obtenidos en la pregunta 2 se pudo analizar que el 91% (30 estudiantes) estuvo totalmente de acuerdo con que el AVA resultó ser de fácil acceso y uso; mientras que el 9% (3 estudiantes) restante solamente está de acuerdo.

Figura 12

Resultados de la pregunta 3



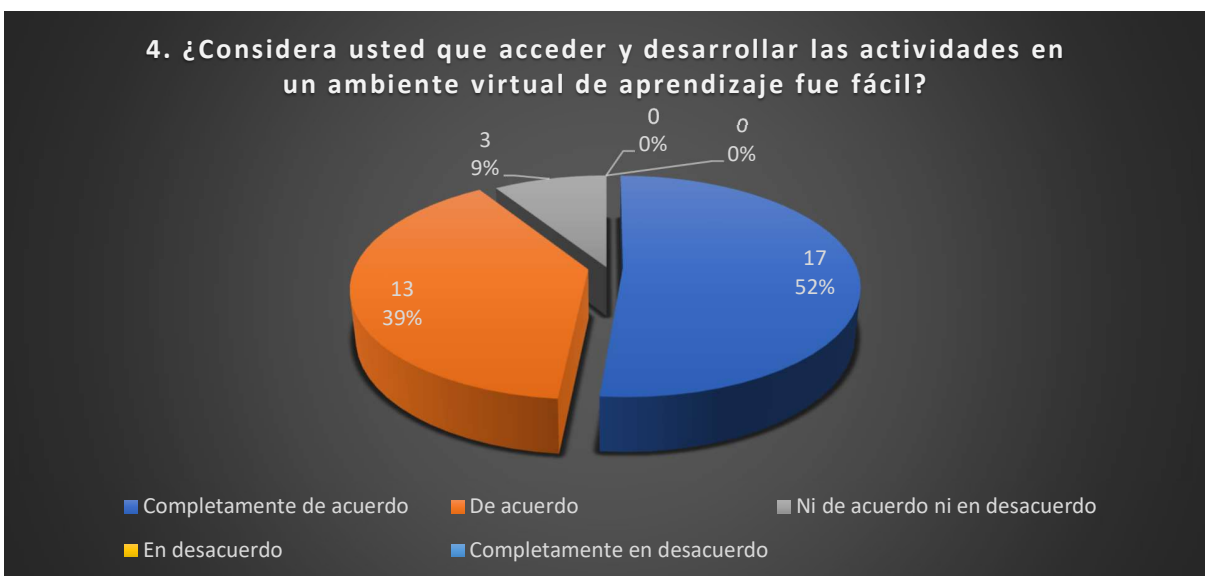
Nota: Gráfico estadístico de la pregunta 3 con representación de los resultados obtenidos

Fuente. Encuesta

Análisis: Según los valores que se obtuvieron en la pregunta 3 se pudo identificar que existe una gran valoración con respecto al prototipo, siendo así, que un 85% (28 estudiantes) está completamente de acuerdo con que el AVA es fácil de manejar, un 9% (3 estudiantes) indica que está de acuerdo y un 6% (2 estudiantes) dice que ni de acuerdo ni en desacuerdo con esto.

Figura 13

Resultados de la pregunta 4



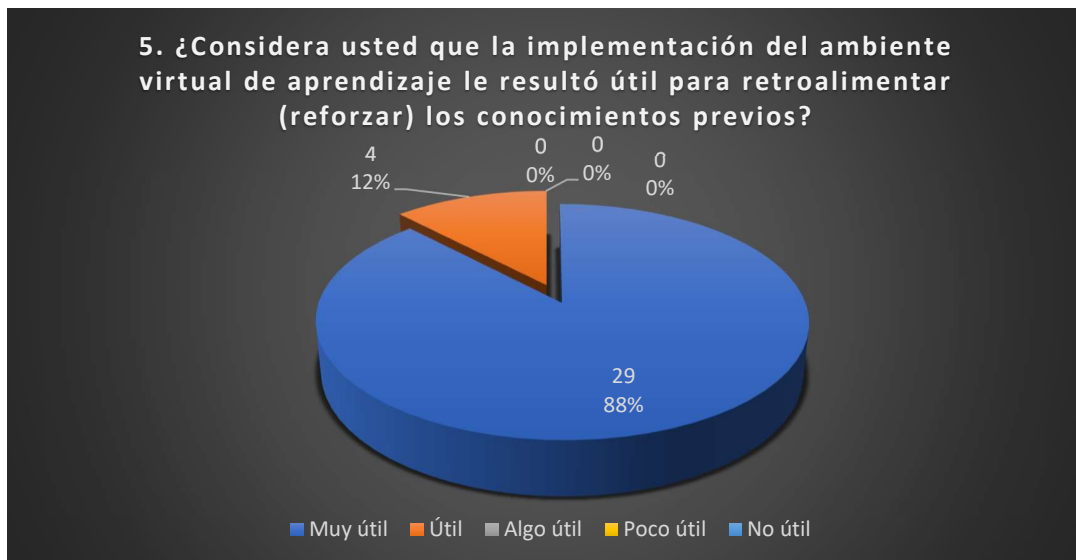
Nota: Gráfico estadístico de la pregunta 4 con representación de los resultados obtenidos

Fuente. Encuesta

Análisis: Según los valores que se obtuvieron en la pregunta 4 se pudo identificar que existe una valoración favorable hacia el prototipo, siendo que, un 52% (17 estudiantes) está completamente de acuerdo con que el AVA es fácil de acceder y realizar las actividades, un 39% (13 estudiantes) indica que está de acuerdo y un 9% (3 estudiantes) dice que ni de acuerdo ni en desacuerdo con lo mencionado.

Figura 14

Resultados de la pregunta 5



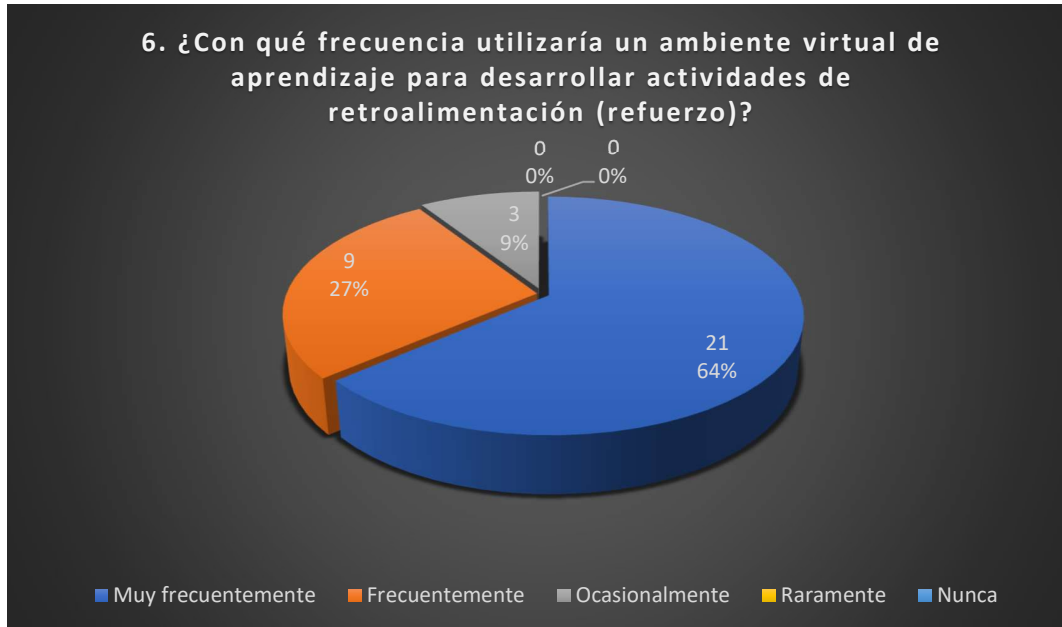
Nota: Gráfico estadístico de la pregunta 5 con representación de los resultados obtenidos

Fuente. Encuesta

Análisis: Según los valores que se obtuvieron en la pregunta 5 se pudo identificar que existe una aceptación del prototipo por parte de la mayoría de los participantes, siendo que, un 88% (29 estudiantes) indica que el prototipo es muy útil y cumple con el objetivo de retroalimentar los conocimientos adquiridos en la asignatura de inglés, y un 12% (4 estudiantes) solamente indica que es útil.

Figura 15

Resultados de la pregunta 6



Nota: Gráfico estadístico de la pregunta 6 con representación de los resultados obtenidos

Fuente. Encuesta

Análisis: Según los valores que recolectados en la pregunta 6 se logró identificar que los estudiantes estuvieron de acuerdo con utilizar un AVA, tanto que, un 64% (21 estudiantes) indicó que desearían hacer uso del prototipo y trabajar con actividades de retroalimentación de la asignatura de inglés muy frecuentemente, un 27% (9 estudiantes) solamente indica que frecuentemente, y un 9% (3 estudiantes) dijeron que ocasionalmente.

3.1.1 Propuestas futuras de mejora del prototipo.

Con base a los datos recogidos mediante de la encuesta, se identificaron las siguientes recomendaciones:

- ❖ Agregar mayor cantidad de contenido textual o visual.
- ❖ Incluir videos explicativos.
- ❖ Incorporar más herramientas digitales.

3.2 Conclusiones.

En resumen, se logró identificar las ventajas de implementar un AVA para retroalimentar las clases de inglés, mediante el desarrollo de los objetivos planteados, los mismos que concluyen lo siguiente:

- ❖ Los recursos implementados en el ambiente virtual de aprendizaje, resultaron ser los necesarios para que los discentes mejoren su nivel de comprensión de la asignatura, así mismo colaboraron en la motivación de los mismos, gracias al fácil acceso y manejo del prototipo.
- ❖ Las herramientas digitales elegidas para llevar a cabo el proceso de retroalimentación de la asignatura de inglés, asistieron en gran medida al fortalecimiento de los conocimientos adquiridos previamente por los estudiantes, lo que resulta ser favorable para su PEA.
- ❖ Los instrumentos implementados para medir el rango de satisfacción del prototipo y su desarrollo durante la clase fueron una entrevista y una encuesta, mediante las cuales se logró identificar resultados favorables para la investigación y su aplicación.

3.3 Recomendaciones

- ❖ Implementar un mayor número de contenidos, ya sean: textuales o visuales, esto, con el fin de optimizar un poco la apariencia y experiencia de trabajar con un ambiente virtual de aprendizaje.
- ❖ Agregar videos explicativos dentro del AVA para lograr un mejor entendimiento de los temas brindados, con esto se busca optimizar el refuerzo de los conocimientos adquiridos previamente.
- ❖ Incluir más herramientas digitales para el proceso de retroalimentación, mismas que puedan ser fáciles de trabajar, esto con el fin de dinamizar aún más el proceso de retroalimentación de la asignatura de inglés, además de manejar un mayor número de herramientas digitales para trabajar las actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, D. Y. G., & Betancur, L. A. C. (2021). Desarrollo de Competencias Lectoras de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Sevilla mediante la Incorporación e Implementación de Diversos Recursos Educativos Digitales en la Plataforma Mil Aulas. *Universidad de Cartagena*, 66.
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14531/Diana_Aguirre_Luis_Cano.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aldana, L. L. A. (2022). Un análisis bibliométrico sobre el uso de la gamificación para la prevención de la deserción en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. *UNAD*, 73.
https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/educ_sentipensante/article/view/6257/5859
- Barrios, B. E. H. (2021). APLICACIÓN DE MIL AULAS BAJO EL ENTORNO MOODLE PARA MEJORAR LA COMPRESION LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACION MEDIA. *UDES*, 7. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6328>
- Carrasco, O. A. R. A. D. V. E. K. T. M. S. J. Z. Q. F. (2020). El liderazgo transformacional desde la perspectiva de la pedagogía humanista. *Scielo*.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86262020000100237
- Cedeño, M. A. P., Vélez, K. G. C., Vélez, K. M. C., Lara, D. L. L., & García, N. D. M. (2021). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí. *Cognosis*, 35.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download/3646/4384/>
- Cobos, J. C. V. V. P. S. G. L. M. J. N. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Scielo*.
<http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390->

86262020000100139&script=sci_arttext

Cruz, G. D. G. (2019). Incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton, en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado, de la Institución Educativa Fiscal "Amazonas", durante el año lectivo 2018-2019, en el Distrito Metropolitano. *Universidad Central Del Ecuador*, 36.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18459>

Espinoza, C. C. J. L. G. (2022). Percepciones de estudiantes sobre el uso de la videoconferencia durante las clases virtuales a nivel universitario, en tiempos de COVID-19. *Scielo*. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032022000100054&script=sci_arttext)

[94032022000100054&script=sci_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032022000100054&script=sci_arttext)

Gadea, K. D. S. W. F. G. S. V. Q. (2018). Rompiendo Barreras en la Investigación. *Repositorio Institucional de La Universidad de Huelva*, 169.

<http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/15178>

Garzón, F. A. M. (2020). Implementación de estrategias para la enseñanza del idioma inglés desde la plataforma Live Worksheets para niños de primer año de educación básica. *Universidad Casa Grande*, 29.

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2746/1/Tesis2908GARi.pdf>

Gonçalves, F. C. N. I., & Lima, L. C. S. de M. (2020). Aprendizado ativo nas relações internacionais: um estudo empírico sobre o papel do lúdico no processo de aprendizagem. *Oasis*, 35. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/531/53165178004/53165178004.pdf>

González, M. del C. B. R. D. I. F. (2019). Los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés. *Referencia Pedagógica*, 7, 242. <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/187/210>

- Guzmán, B. S. C. R. R. (2021). Innovaciones educativas y la tecnología educativa en la UPEL-IPC. *Scielo*. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000100136&lang=es
- Lina Parra Bernal, K. R. R. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC. *Scielo*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032021000200237&lang=es
- Lombillo, I. J. N. A. T. B. P. (2018). La innovación educativa en el uso de los medios de enseñanza: una propuesta de solución que incluye las TIC. *Scielo*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142018000300012&lang=es
- Melo-Solarte, D. S. ., & Díaz, P. A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Scielo*, 29. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci_arttext
- Ortiz, O. L. O. O. Y. A. G. (2020). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA*. <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/25/20>
- Palacios, M. L. N. A. T. L. A. D. A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Scielo*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134
- Sebastián Novomisky, Gladys Manccini, Gisela Assinnato, A. C. (2019). Las TIC en la educación: análisis en una universidad argentina. *Redalyc*, 232. <https://www.redalyc.org/journal/5706/570661491011/570661491011.pdf>
- Torres, C. P. M. R. H.-S. (2019). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA. *Universidad de Celaya*.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTAS-libre.pdf?1606028883=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTAS.pdf&Expires=1675992930&Signature=VghY0ahVVeyWMp9tH4Fxo

Urbina, E. C. (2020). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *APPLIED SCIENCES DENTISTRY*.

<https://ieya.uv.cl/index.php/asid/article/download/2574/2500>

Vargas Garduño, M. de L. L. H., & Ángeles Eugenia; Lara González, L. E. (2021). Educación para la paz desde el enfoque intercultural mediante la pedagogía lúdica. *Redalyc*, 7.

Vásquez, G. O. A. P. R. J. F. M. J. F. I. F. E. J. P. (2020). Educación virtual en tiempos del covid-19 desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí del cantón Jipijapa. *Polo Del Conocimiento*, 804–805.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1852/3606>

Vásquez Vásquez, Grimaldina Asunciona; Pérez Azahuanche, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *Redalyc*, 3.

<https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150029/521662150029.pdf>

Vázquez-Cano, E. E. L. M. A. H. M. P. (2018). Los nuevos entornos virtuales de aprendizaje permanente (MOOC). Un estudio diacrónico del estudiantado de la Universidad Pablo de Olavide. *Edmetic*, 366. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6382217>

Zurita Cruz, Carlos Eduardo; Zaldívar Colado, Aníbal; Sifuentes Ocegueda, A. T. V., & Escobedo, R. M. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Redalyc*, 34. <https://www.redalyc.org/journal/279/27964922003/27964922003.pdf>

INDICE

INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I	17
1. Diagnóstico de necesidades y requerimientos.	17
1.1 Ámbito de aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	17
1.1.1 Planteamiento del problema	17
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	18
1.1.3 Problema central.	19
1.1.4 Problemas complementarios.	19
1.1.5 Objetivos de investigación.	19
1.1.6 Población y muestra.	19
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	20
1.1.8 Descripción de los participantes.	21
1.1.9 Características de la investigación.	21
1.1.9.1 Enfoque de la investigación.	21
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.	22
1.1.9.3 Método de investigación.	22
1.2 Establecimiento de requerimientos.	23
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo a resolver.	23
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	24
1.3.1 Marco referencial.	24
1.3.1.1 Referencias conceptuales.	24

CAPÍTULO II	31
2. Desarrollo del prototipo.	31
2.1 Definición del prototipo.	31
2.2 Fundamentación teórica del prototipo.	31
2.3 Objetivos general y específicos del prototipo.	32
2.4 Diseño del ambiente virtual de aprendizaje.	33
2.5 Desarrollo del ambiente virtual de aprendizaje.	34
2.5.1 Herramientas de desarrollo	34
2.5.2 Descripción del ambiente virtual.....	35
2.6 Experiencia I.....	40
2.6.1 Planeación.	40
2.6.2 Experimentación.	41
2.6.3 Evaluación y Reflexión.....	42
2.6.3.1 Evaluación.....	42
2.6.3.2 Reflexión	44
2.7 Experiencia II.....	44
2.7.1 Planeación.	44
2.7.2 Experimentación.	45
2.7.3 Evaluación y Reflexión.....	45
2.7.3.1 Evaluación.....	45
2.7.3.2 Reflexión.	45

CAPÍTULO III.....	46
3. Evaluación del prototipo.....	46
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II.....	46
3.1.1 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	50
3.2 Conclusiones.....	51
3.3 Recomendaciones.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS.....	60
<i>Anexo 1</i>	60
<i>Anexo 2</i>	60
<i>Anexo 3</i>	61
<i>Anexo 4</i>	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	18
Figura 2.....	36
Figura 3.....	36
Figura 4.....	37
Figura 5.....	37
Figura 6.....	38
Figura 7.....	38
Figura 8.....	39
Figura 9.....	40
Figura 10.....	46
Figura 11.....	47
Figura 12.....	47
Figura 13.....	48
Figura 14.....	49
Figura 15.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	21
Tabla 2.....	42

ANEXOS

Anexo 1

Socialización del prototipo con la docente de la asignatura de inglés.

Figura de Anexo 1, evidencia de la experiencia I.



Fuente: Elaboración propia

Anexo 2

Instrumento de recolección de datos aplicado a la docente de la asignatura de inglés.

Figura de anexo 2, evidencia de la experiencia I.



ENTREVISTA

Objetivo: Recolectar información sobre el conocimiento y manejo adecuado de ambientes virtuales de aprendizaje, para retroalimentar la asignatura.

1. ¿Cuenta usted con algún tipo de conocimiento de lo que significa "Ambientes Virtuales de Aprendizaje o AVA"?

2. ¿Según la herramienta presentada, cree haber comprendido mejor el uso de un ambiente virtual de aprendizaje?

3. ¿Con qué tipo de dispositivos informáticos cuenta usted en su hogar, para el desarrollo de actividades en un AVA?

4. ¿Considera usted que la implementación de un AVA resultaría favorable para la retroalimentación de los conocimientos de la clase?

5. Para usted ¿Le resultó agradable el uso de un ambiente virtual de aprendizaje?

6. Según la experiencia adquirida, ¿Usted implementaría el uso de un AVA para retroalimentar el conocimiento de los estudiantes?

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3

Socialización del prototipo con los estudiantes en la segunda experiencia.

Figura de anexo 3, evidencia de la experiencia II.



Fuente: Elaboración propia

Anexo 4

Aplicación del instrumento de recolección de datos a los estudiantes

Figura de anexo 4, evidencia de la experiencia II.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
CALIDAD, PERTINENCIA Y CALIDEZ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Ambientes virtuales de aprendizaje: Cognitiva, organizativa, emocional (Lupinta, 2021).

Retroalimentación: Pedagógica, profesional, digital, investigación (Vega, 2021)

Escala: Simple y de Likert

Criterio de evaluación: Acuerdo, importancia, relevancia, frecuencia.

Nivel: Alto

POST TEST

1. ¿La presentación del prototipo de "Ambiente Virtual de Aprendizaje" fue de su agrado?
 Sí
 No
2. ¿Luego de utilizar el ambiente virtual de aprendizaje, este resultado fácil de acceder y usar?
 Completamente de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Completamente en desacuerdo
3. Según lo demostrado con el ambiente virtual, ¿cree fácil el poder manejarlo?
 Completamente de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Completamente en desacuerdo

4. ¿Considera usted que acceder y desarrollar las actividades en un ambiente virtual de aprendizaje fue fácil?
 Completamente de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Completamente en desacuerdo

5. ¿Considera usted que la implementación del ambiente virtual de aprendizaje le resultó útil para retroalimentar (reforzar) los conocimientos previos?
 Muy útil
 Útil
 Algo útil
 Poco útil
 No útil

6. ¿Con qué frecuencia utilizaría un ambiente virtual de aprendizaje para desarrollar actividades de retroalimentación (refuerzo)?
 Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

Fuente: Elaboración propia.