



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

### ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

#### MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

#### PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

---

**Título del proyecto:**

Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés.

**Línea de Investigación:**

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo.

**Campo amplio de conocimiento:**

Educación

**Autor/a:**

Benítez Cañizares Verónica Paulina

**Tutor/a:**

Mg. Baldeón Egas Paúl Francisco  
PhD. Bustillos Peña Mayra Alejandra

Quito – Ecuador

2021

## APROBACIÓN DEL TUTOR



Nosotros, Mg. Paúl Baldeón y PhD. Mayra Bustillos con C.I: 100280781-4 y 096361893-9 en nuestra calidad de Tutores del proyecto de investigación titulado: Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés.

Elaborado por: Lcda. Verónica Benítez, de C.I: 172096904-5, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, nos permitimos declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo aprobamos en todas sus partes.

Quito D.M., septiembre de 2021

---

**Firma**

## Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
INFORMACIÓN GENERAL .....	1
Contextualización del tema.....	1
Pregunta Problémica .....	2
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
Beneficiarios directos:.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	3
1.2. Problema a resolver.....	13
1.3. Proceso de investigación .....	14
1.4. Vinculación con la sociedad.....	30
1.5. Indicadores de resultados .....	30
CAPÍTULO II: PROPUESTA .....	31
2.1. Fundamentos teóricos aplicados .....	31
2.2. Descripción de la propuesta .....	32
2.3. Matriz de articulación.....	58
CONCLUSIONES.....	68
RECOMENDACIONES.....	69
BIBLIOGRAFÍA.....	70
ANEXOS.....	72

## Índice de tablas

Tabla 1. Estrategias y estilos de aprendizaje .....	7
Tabla 2. Investigaciones Previas .....	9
Tabla 3. Población Institución Educativa Fiscal Guayllabamba.....	15
Tabla 4. Métodos y técnicas de investigación .....	17
Tabla 5. Resultados de la Entrevista .....	29
Tabla 6. Comparativo de Sistemas Gestores de Aprendizaje .....	33
Tabla 7. Matriz de articulación - Subtema 1 .....	58
Tabla 8. Matriz de articulación - Subtema 2 .....	60
Tabla 9. Matriz de articulación - Subtema 3 .....	62
Tabla 10. Perfil de especialistas.....	65

## Índice de figuras

Figura 1: Herramientas web 2.0 en la Educación .....	11
Figura 2: Resultados - Pregunta 1.....	19
Figura 3: Resultados - Pregunta 2.....	20
Figura 4: Resultados - Pregunta 3.....	21
Figura 5: Resultados - Pregunta 4.....	22
Figura 6: Resultados - Pregunta 5.....	23
Figura 7: Resultados - Pregunta 6.....	24
Figura 8: Resultados - Pregunta 7.....	25
Figura 9: Resultados - Pregunta 8.....	26
Figura 10: Resultados - Pregunta 9.....	27
Figura 11: Resultados - Pregunta 10.....	28
Figura 12: Articulación Modelo Pedagógico mediado por TIC.....	32
Figura 13: Estructura General del Aula Virtual .....	34
Figura 14: Bloque Cero .....	35
Figura 15: Bloque Cero - Sub Bloques .....	36
Figura 16: Sub Bloques - Secciones .....	36
Figura 17: Bloque Académico No. 1 .....	37
Figura 18: Fase de Experiencia - Primer Bloque Académico.....	38
Figura 19: Experiencia 1 - Secciones.....	38
Figura 20: Fase de Reflexión - Primer Bloque Académico .....	39
Figura 21: Reflexión 1 - Secciones .....	39
Figura 22: Fase de Conceptualización - Primer Bloque Académico .....	40
Figura 23: Conceptualización 1 - Secciones.....	40
Figura 24: Fase de Aplicación - Primer Bloque Académico.....	41
Figura 25: Aplicación 1 - Secciones.....	41
Figura 26: Bloque Académico No. 2 .....	42
Figura 27: Fase de Experiencia - Segundo Bloque Académico.....	43
Figura 28: <i>Experiencia 2 - Secciones</i> .....	43
Figura 29: Fase de Reflexión - Segundo Bloque Académico .....	44
Figura 30: Reflexión 2 - Secciones .....	44
Figura 31: Fase de Conceptualización - Segundo Bloque Académico .....	45
Figura 32: Conceptualización 2 - Secciones.....	45

Figura 33: Fase de Aplicación - Segundo Bloque Académico.....	46
Figura 34: Aplicación 2 - Secciones.....	46
Figura 35: Bloque Académico No. 3 .....	47
Figura 36: Fase de Experiencia - Tercer Bloque Académico .....	48
Figura 37: Experiencia 3 - Secciones.....	48
Figura 38: Fase de Reflexión - Tercer Bloque Académico .....	49
Figura 39: Reflexión 3 - Secciones .....	49
Figura 40: Fase de Conceptualización - Tercer Bloque Académico.....	50
Figura 41: Conceptualización 3 - Secciones .....	50
Figura 42: Fase de Aplicación - Tercer Bloque Académico .....	51
Figura 43: Aplicación 3 - Secciones.....	51
Figura 44: Bloque de Cierre .....	52
Figura 45: Bloque de cierre - Secciones.....	52
Figura 46: Bloque Plus .....	53
Figura 47: Diseño Instruccional - ADDIE .....	53
Figura 48: Herramientas Web 2.0 .....	55
Figura 49: Recursos de MOODLE.....	56
Figura 50: Actividades de MOODLE.....	57
Figura 51: Resultado de valoración de especialistas .....	66

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

En la actualidad la enseñanza del idioma inglés en el mundo ha dejado de ser una opción y se ha convertido en una necesidad, permitiendo la correcta comunicación entre diferentes naciones a nivel global, llegando a convertirse en una Lingua Franca.

Es relevante acotar la importancia que tiene el aprender una segunda lengua, y por tal motivo con la llegada de la pandemia y la Emergencia Sanitaria decretada en el año 2020, ha sido un reto para el ámbito Educativo cambiar las aulas de clase y en si la educación tradicional por entornos virtuales de aprendizaje. “Ha sido un año de incertidumbre, escenarios dinámicos y de procesos acelerados. Volver a reflexionar a distancia sobre lo sucedido durante el 2020 nos permite comprender mejor lo ocurrido, y nos debería ayudar a tomar mejores decisiones a futuro”. (UNESCO, 2021). La Educación tuvo un giro de 180 grados, cambiando el escenario de estudio a uno mucho más digitalizado, haciendo uso de herramientas tecnológicas que permitieron llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés y sobre todo brindaron un gran aporte en la comunicación entre docentes y estudiantes.

En ese mismo contexto, el Ministerio de Educación frente a esta problemática implementó nuevas estrategias metodológicas en el currículo nacional, creando un Plan Educativo adecuado para la emergencia sanitaria que estamos viviendo.

El Plan Educativo COVID-19 tiene la intención de proveer herramientas pedagógicas, metodológicas, psicoemocionales y psicosociales, que fomenten y fortalezcan la construcción de un modelo educativo adaptable y contextualizado, que responda a las diversas necesidades del territorio nacional y permita garantizar el derecho a la educación en medio de la crisis. (Educación, 2020)

Por ello, la propuesta del Ministerio de Educación tiene una gran acogida a nivel nacional, sin embargo, hay que reconocer que la enseñanza del inglés involucra el desarrollo de habilidades y destrezas tanto académicas como culturales, dando más énfasis a la interacción social.

Por consiguiente, se ha evidenciado que los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba, situada en el Distrito Metropolitano de Quito, presentan una gran falencia en el aprendizaje del idioma inglés, por tal motivo se busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando que el aprendizaje de una segunda lengua debe ser mucho más interactiva y de esta manera poder brindar una Educación de calidad. En este contexto surge la siguiente problemática.

### **Pregunta Problemática**

¿Cómo contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés, a través de un aula virtual en Moodle, en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba?

### **Objetivo general**

Implementar un aula virtual 4.0 en MOODLE que contribuya al proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba en el año 2021.

### **Objetivos específicos**

- Contextualizar los fundamentos teóricos, pedagógicos y tecnológicos sobre la creación de un aula virtual 4.0 para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.
- Diagnosticar la funcionalidad del aula virtual 4.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en décimo año de Educación General Básica.
- Diseñar un aula virtual 4.0 para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.
- Valorar a través de criterio de especialistas un aula virtual 4.0 para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

### **Beneficiarios directos:**

Los beneficiarios del proyecto son todos los estudiantes de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba, quienes han demostrado tener gran interés en el aprendizaje de una segunda lengua, y con la implementación del aula virtual ellos podrán interactuar y poner en práctica todos sus conocimientos.

El proyecto está enfocado directamente a 165 estudiantes del décimo año de Educación General Básica, los cuales se encuentran matriculados legalmente y distribuidos en 5 paralelos de aproximadamente 33 alumnos cada paralelo.



## CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### 1.1. Contextualización general del estado del arte

#### **Teorías del Aprendizaje**

En la actualidad hemos palpado la necesidad de aplicar varias teorías de aprendizaje en la labor docente que realizamos día a día, con el propósito de que las mismas faciliten desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del siglo XXI de la manera más adecuada.

La presente investigación se ha fundamentado a través de diferentes teorías de aprendizaje, tomando en consideración que un entorno virtual motiva el aprendizaje autónomo, y resalta el desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas que deben estar presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

En consecuencia, el estudio de la presente investigación está orientada en dos teorías que permiten el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que se ha tomado en consideración al Constructivismo en la parte didáctica y pedagógica y al Conectivismo en la parte virtual.

#### **Constructivismo**

Para empezar, resaltamos uno de los principales precursores del Constructivismo como Jean Piaget. “El aprendizaje es el proceso mediante el cual el sujeto construye su propia definición de los objetos que percibe al interactuar con el mundo que lo rodea” (Arias, Merino, & Peralvo, 2017) La adquisición de una segunda lengua se desarrolla mediante, conocimientos que fueron adquiridos anteriormente para luego reforzarlos con actividades colectivas, utilizando el entorno virtual para compartir ideas e ir creando el conocimiento.

El Constructivismo también toma gran relevancia con las aportaciones sobre un aprendizaje significativo. “Para Ausbel (1982) el desarrollo es individual, no se da en la personalidad [...] la transformación está dada en la estructura cognitiva del sujeto. El desarrollo personal no debe ser el centro del aprendizaje y la educación” (Niev & Martínez, 2019). Tomando en cuenta que el aprendizaje de una segunda lengua es un proceso social, mediado por la comunicación e interacción entre un grupo de personas, se pretende fomentar la enseñanza del inglés en base a las experiencias de cada participante, organizando grupos de estudio virtuales como debates, casas abiertas o paneles con la participación y colaboración de todos los docentes y estudiantes que conforman el aula virtual.

#### **Conectivismo**

Encontramos al conectivismo como un elemento fundamental en la era digitalizada que estamos viviendo, “El conectivismo tiene como idea central que el conocimiento se distribuye a

través de una red de conexiones y, por lo tanto, el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y atravesar esas redes” (Solorzano & Garcia, 2016, p. 103). Cabe destacar a George Siemens, el cual considera que la tecnología crea posibilidades para el aprendizaje, promoviendo la adquisición de conocimientos basados en diferentes fuentes. El objetivo principal de incluir a la teoría del conectivismo dentro de la enseñanza del idioma inglés, es involucrar a los estudiantes y que sean partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma más innovadora, promoviendo experiencias y conocimientos más significativos.

### **Metodologías de aprendizaje**

La presente investigación se centra en la planificación, organización y construcción de conocimientos y valores que el docente proyecta en su entorno virtual mediante la metodología ERCA y PACIE. Además, se elabora un Diseño Instruccional que permite establecer una estructura más organizada y eficaz dentro del aula virtual.

### **ERCA**

En la actualidad, ERCA es una de las metodologías más aplicadas por las Instituciones educativas, ya que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, mediante la implementación de cuatro fases fundamentales.

La técnica ERCA (experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación), permite a los estudiantes explorar, cuestionar, dudar y criticar sus propias percepciones y extraer sus propios significados de estas experiencias, y los docentes comprender a sus alumnos desde sus propios puntos de vista para mejorar la efectividad de la enseñanza (Collahuazo, 2013)

**Experiencia:** Es la recopilación de conocimientos empíricos adquiridos por los estudiantes a través de diferentes recursos de aprendizaje.

**Reflexión:** Es el proceso en el cual, los docentes y estudiantes consideran lo aprendido y desarrollan el tema por medio de lecturas, videos, gráficos o en situaciones de la vida real.

**Conceptualización:** Es la exposición de los nuevos conocimientos e información por medio de ilustraciones, resúmenes, organizadores gráficos, etc.

**Aplicación:** Es la comprobación de los conocimientos adquiridos, los cuales se componen de experiencias anteriores y nuevas.

Con la implementación de la metodología ERCA en el aula virtual, se pretende que el estudiante mediante la utilización de sus propias experiencias y vivencias, desarrolle nuevos conocimientos para así llevarlos a la práctica, tal como lo afirma la teoría de Jean Piaget.

## **PACIE**

Al mismo tiempo, la metodología PACIE faculta la incorporación de las TIC como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje con un esquema más pedagógico. “PACIE es considerada como la metodología aplicada a un entorno virtual de aprendizaje el cual permite contribuir a alcanzar objetivos de enseñanza aprendizaje por medio de la integración de las TIC de manera gradual” (Vilatuña, 2020) La presente metodología se encuentra conformada por 5 fases.

**Presencia:** Es el aspecto visual que los docentes transmiten a sus estudiantes.

**Alcance:** En esta fase se deben fijar objetivos en torno a información, comunicación, interacción y soporte. Presenta elementos fundamentales como el Académico, Experimental y Tutorial.

**Capacitación:** Esta fase es orientada a los docentes en donde se encuentra como usar, gestionar y operar los recursos tecnológicos.

**Integración:** En la presente fase se proporciona al aula virtual de Interacción, motivación y experiencias.

**E-learning:** Aquí se genera el aprendizaje por medio de la interacción con ayuda de la tecnología

Cabe destacar que la Metodología PACIE brinda un enfoque tecno pedagógico, es decir más organizado y sistematizado, dando apertura a un acompañamiento más significativo dentro del aula virtual.

### **Diseño Instruccional**

En relación con el presente trabajo de investigación, se destaca uno de los diseños instruccionales más utilizados en el ámbito educativo como es ADDIE.

“El Modelo ADDIE es una esquematización que permite observar las fases de cualquier tipo de actividad educativa, en esta se busca analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar una interfaz de objetivo escolar” (Pozo, 2021). El cual cuenta con las siguientes etapas:

**Analizar:** Dentro de esta etapa se detalla los antecedentes, el análisis de la problemática, el análisis de la audiencia y sobre todo a quien va dirigido. Es conveniente destacar que en esta fase se relacionan todos los componentes prácticos de un modelo pedagógico tales como las estrategias.

**Diseñar:** Esta etapa se fundamenta con el trabajo realizado en el análisis, y con ello se elabora la planificación de las estrategias. Es otras palabras, en esta fase se diseñan todas las estrategias plasmadas en el documento oficial.

**Desarrollar:** Aquí se construyen todos los recursos multimedia 2.0, 3.0 y 4.0 que se van a utilizar dentro de la asignatura. Es decir, la incorporación de las TIC tanto hardware y software.

**Implementar:** En este trayecto del Diseño Instruccional, se permite el acceso a todos los estudiantes. En otras palabras, se analiza el impacto que tiene el curso que se está desarrollando a través de productos creados anteriormente.

**Evaluar:** En este punto se evalúa si el curso está alcanzando los resultados esperados. Se valora el desempeño o impacto del curso mediante encuestas, entrevistas, etc. Es decir, se verifica el alcance de los resultados de aprendizaje.

A partir del modelo Instruccional ADDIE, se pretende enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, estructurando el aula virtual de una manera más sistémica y organizada.

### **Estrategias de enseñanza-aprendizaje mediadas por TIC**

#### **Estrategias tecno – educativas**

Sin duda alguna la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha tenido una gran acogida en el ámbito académico. Dentro de este marco, el uso de estrategias tecno-pedagógicas han permitido al docente planificar sus clases de una manera más dinámica e interactiva, facilitando la adquisición de conocimientos por parte del estudiantado.

En el siglo XXI se ha comprobado que, no todas las personas aprenden de la misma manera, en este contexto se ha considerado diferentes estrategias de acuerdo a los siguientes estilos de aprendizaje:

**Visual:** Ocurre cuando se piensa en imágenes y a su vez son relacionadas con ideas y conceptos. Para este estilo de aprendizaje favorecen estrategias como mapas mentales, mapas conceptuales, videos, cuadros sinópticos y esquemas.

**Auditivo:** Sucede cuando una persona tiende a recordar mejor la información siguiendo y rememorando una expresión oral. Entre las estrategias más recomendadas tenemos las canciones, los dictados y en sí las explicaciones orales.

**Kinestésico:** Acontece cuando aprendemos con más facilidad al movernos o al tocar cosas. Este sistema es una combinación del auditivo y el visual, pero tiende a generar un aprendizaje mucho más profundizado y difícil de olvidar. Ocupa todos los canales sensoriales. Entre las estrategias más comunes tenemos las actividades prácticas, los juegos educativos y los experimentos.

Por consiguiente, se presenta la siguiente tabla con las estrategias de aprendizaje más relevantes dentro del aula virtual, tomando en consideración el estilo de aprendizaje que presentan los estudiantes en la actualidad.

**Tabla 1.**  
*Estrategias y estilos de aprendizaje*

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	ESTILO DE APRENDIZAJE
<b>Lluvia de ideas:</b> Es una estrategia colaborativa, la cual permite la aportación de ideas de todos los estudiantes. Dichas ideas se las analiza en grupo y se escogen las más relevantes.	<b>Aprendizaje Visual</b>
<b>Mapa mental:</b> Es un esquema en el cual se puede plasmar palabras, frases o en si ideas que se desarrollan alrededor de un tema puntual.	<b>Aprendizaje Visual</b>
<b>Lámina / foto mural:</b> Es la exhibición de varia fotografías, láminas o caricaturas, que se presentan con el objetivo de que el estudiante identifique la temática que se pretende desarrollar.	<b>Aprendizaje Visual</b>
<b>Exposición digital:</b> Es la presentación de un tema en concreto, el cual puede ser desarrollado de forma individual o grupal, haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas.	<b>Aprendizaje Auditivo</b>
<b>Debate:</b> Es la exposición de varias posturas o ideas entre un grupo determinado de personas, en donde se exponen diferentes argumentos con el objetivo de encontrar soluciones.	<b>Aprendizaje Auditivo</b>

---

**Cuenta cuentos:** Se basa en presentación de canciones o cuentos auditivos, en donde el estudiante adquiere la información, y la va recreando en su mente mediante la imaginación.

**Aprendizaje**  
**Auditivo**

**Simulación:** Es una estrategia que permite retroalimentar y fortalecer un tema en específico, mediante la imitación o réplica de contenidos anteriormente adquiridos.

**Aprendizaje**  
**Kinestésico**

**Preguntas y Premios:** Es una estrategia muy utilizada en chats o foros, en donde el primer estudiante que responda de manera correcta tendrá un incentivo cuantitativo.

**Aprendizaje**  
**Kinestésico**

**Competencia:** Esta estrategia se lleva con el propósito de fortalecer los conocimientos adquiridos, con el uso herramientas tecnológicas como Kahoot, Quizizz, entre otros.

**Aprendizaje**  
**Kinestésico**

**Fuente:** Elaboración propia.

Como resultado se obtiene que, dentro de las habilidades del siglo XXI existe una gran cantidad de estrategias de aprendizaje, que apoyan en un gran porcentaje al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés y sobre todo favorecen al estilo de aprendizaje que presenta cada estudiante. Por ende, podemos resaltar que es una fortaleza que posee el aula virtual.

### **Investigaciones previas**

En el presente trabajo se ha tomado en consideración varias investigaciones que han aportado de manera significativa a nuestro tema de investigación, ratificando y apoyando la factibilidad de la misma.

A continuación, se presenta una tabla de contenidos con todos los antecedentes o investigaciones previas, que se utilizaron como base y sustento del presente proyecto de investigación. Cabe señalar que se recopiló toda la información necesaria dando prioridad la Universidad Tecnológica Israel.

**Tabla 2.**  
*Investigaciones Previas*

TEMA	AUTOR	AÑO	INSTITUCIÓN	APORTE
Aula virtual MOODLE para el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Kichwa de séptimo año de Educación General Básica.	Carmen de Lourdes Perugachi Pichamba	2020	Universidad Tecnológica Israel <a href="http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2658/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-130.pdf">http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2658/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-130.pdf</a>	Aporta con la ejecución del aula virtual en Moodle para el proceso de enseñanza aprendizaje de otra idioma.
Actividades de aprendizaje con herramientas web para fortalecer el idioma inglés para estudiantes de séptimo año.	Sonia Karina Guanoquiza Catota	2020	Universidad Tecnológica Israel <a href="http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2410/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-035.pdf">http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2410/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-035.pdf</a>	Aporta con la implementación de herramientas web como apoyo al aprendizaje del idioma inglés.
Incidencia de la aplicación de la técnica ERCA en el rendimiento escolar de los niños de tercer año de Educación Básica de la escuela "28 de septiembre" de Ibarra.	Zoila Rinna Collahuaso Estupiñan	2013	Universidad Tecnológica Equinoccial <a href="https://docplayer.es/61746557-Universidad-tecnologica-equinoccial-sistema-de-educacion-a-distancia-carrera-ciencia-de-la-educacion.html">https://docplayer.es/61746557-Universidad-tecnologica-equinoccial-sistema-de-educacion-a-distancia-carrera-ciencia-de-la-educacion.html</a>	Aporta la aplicación de la metodología ERCA en el rendimiento escolar de los estudiantes.
Estrategias tecno-educativas de Educación Física en situaciones de fuerza mayor mediante una plataforma virtual.	Ana Maribel Ahtty Morejón	2020	Universidad Tecnológica Israel <a href="http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2576/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-068.pdf">http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2576/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-068.pdf</a>	Aporta con la incorporación de estrategias tecno-pedagógicas dentro de un entorno virtual.

**Fuente:** Elaboración propia.

Dentro de este orden de ideas podemos corroborar la efectividad de implementar un aula virtual 4.0 en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, tomando como referencia que son varios los antecedentes que demuestran la viabilidad de la propuesta.

### **Tecnologías de la Información y Comunicación**

En la actualidad las Tecnologías de la Información y comunicación también conocidas como TIC, se han convertido en el soporte fundamental para un sin número de actividades a nivel mundial. “Las TIC facilitan de una parte, el trabajo colaborativo a través de la comunicación sincrónica o asincrónica entre los miembros de un grupo de investigación o entre grupos a nivel nacional o internacional.” (Arbeláez, 2014, p. 998).

Sin lugar a duda, la incorporación de las TIC en el ámbito educativo ha crecido favorablemente en los últimos 2 años, permitiendo que la educación continúe a pesar de la Emergencia Sanitaria que se vive a causa del Covid 19. Hoy por hoy, encontramos un sin número de herramientas que aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua y sobre todo hay que recalcar que han contribuido en la interacción y comunicación de toda la comunidad educativa.

### **Web 2.0**

La web 2.0 o también llamada “Web Social” es el conjunto de sitios web que aportan a la distribución de información en la red informática a nivel global.

La Web 2.0 puede ser considerada como una fuente de aprendizaje. En la literatura se relaciona con el concepto de e-learning 2.0, donde los alumnos utilizan los medios Web 2.0, software social, wikis, weblogs o RSS, en actividades de aprendizaje colaborativo para producir de forma autónoma sus propios contenidos y usarlos para sus objetivos de aprendizaje. (Michalon et al, 2017, p. 192)

Año tras año, día tras día, son más los beneficios que encontramos en la web 2.0. En la actualidad tiene una gran conexión con el ámbito académico, ya que permite la incorporación de herramientas tecnológicas, las cuales han sido un gran aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

### **Herramientas Web 2.0**

Se las considera como la agrupación de diferentes aplicaciones y programas multimedia, con el propósito de diseñar o compartir contenidos a través de un usuario Web 2.0. Uno de los



beneficios más relevantes es que facilita la interacción en plataformas digitales como por ejemplo Moodle.

En la actualidad podemos encontrar un sinnúmero de herramientas tecnológicas 2.0 que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, transformando la educación tradicional, en una mucho más interactiva, acorde a los estilos de aprendizaje que los estudiantes presentan en el siglo XXI.

A continuación, se presenta la siguiente figura que muestra una gran variedad de Herramientas Web 2.0 utilizadas en la educación.



**Figura 1:** Herramientas web 2.0 en la Educación

**Fuente:** <http://juanfratic.blogspot.com/2017/01/herramientas-web-20-en-educacion.html>

### **Gamificación**

Es una técnica muy utilizada por los docentes del siglo XXI con el propósito de fortalecer los conocimientos a través de juegos. “La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable” (Liberio, 2019, p. 394).

Con el apoyo de la gamificación el docente puede llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, de una manera más dinámica, fortaleciendo los conocimientos adquiridos de una forma muy divertida y porque no decir competitiva.

### **Web 3.0**

La Web 3.0, comenzó a ser operativa desde el año 2010, dando un gran aporte a la era digital en la que nos encontramos.

La Web 3.0 se la reconoce como la Web Semántica. Se trata de una nueva Web que intenta realizar un filtrado automático y preciso de la información, permitiendo que la estructura sintáctica de la información que reside en la Web sea entendible por las propias máquinas (Benseny, 2020, p. 756)

En resumen, la Web 3.0 permite la conexión de aplicaciones web con el fin de enriquecer la experiencia de los usuarios. Es apropiado señalar que la presente investigación presenta un tipo de web 3.0, ya que se pretende anexar las herramientas web 2.0 en un entorno virtual de aprendizaje, dando como resultado una web semántica.

### **Web 4.0**

La Web 4.0 es una red abierta, comúnmente conocida como web móvil, la cual permite mejorar las experiencias de los usuarios, facultando una interacción mucho más completa y personalizada.

La web 4.0 permite la computación cognitiva. A través de potentes ordenadores se almacenan en la nube y procesan los datos, peticiones, etc. permitiendo, no sólo que cualquier dispositivo con conexión a internet nos ayude a aprovecharnos de ellos, sino también sirviendo cada uno de nosotros como suministradores de datos a las máquinas (Latorre, 2018, p. 7)

Por consiguiente, podemos decir que la educación 4.0 se centra en las competencias y habilidades del siglo XXI, por ejemplo: la autodirección, la autoevaluación y sobre todo el trabajo colaborativo.

### **MOODLE**

En la actualidad encontramos una gran variedad de entornos virtuales en el mercado, pero uno de los más utilizados y reconocidos a nivel mundial es MOODLE, ya que posee extraordinarios beneficios que facilita llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua de una forma más interactiva.

Se trata de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) —en inglés, LMS (Learning Management System)— o paquete integrado que contiene las herramientas y los recursos necesarios para crear un curso a través de la red,

dando la posibilidad de proponer ejercicios interactivos y no interactivos y de realizar un seguimiento de la actividad del alumno en la plataforma (Peña, 2014, p. 915).

Es importante señalar que, una de las características más relevantes de MOODLE es que facilita la incorporación de contenidos multimedia, convirtiendo el aula virtual en un entorno más interactivo y social, tomando en cuenta que el docente tiene la facultad de personalizarlo a su manera, haciendo uso de una gran variedad de herramientas tecnológicas que existen en la actualidad.

### **Proceso enseñanza-aprendizaje**

Con relación a la transmisión de conocimientos generales y específicos del idioma inglés, se emplea el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de esta manera apoyar al conocimiento científico de la asignatura.

El proceso de enseñanza-aprendizaje conforma una unidad que tiene como propósito y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, aunque lo sigue dirigiendo el docente, para favorecer el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimiento, habilidades y valores; el tipo de intervención que este tenga está sujeta al paradigma con el que se identifica (Abreu, Barrera, Breijo, & Bonilla, 2018, p. 611)

Con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, se puede inferir que el estudiante es el principal protagonista, ya que es el encargado de intercambiar puntos de vista y reflexionar acerca de temas concretos dentro del aula, y el docente es considerado como el facilitador de todos los conocimientos.

### **1.2. Problema a resolver**

Es importante acotar que el problema inicia con la llegada de la Pandemia mundial que se vive a causa del Covid 19, tomando en consideración que nunca estuvimos preparados para enfrentar una educación tan digitalizada como la que se vive en la Actualidad.

En tal sentido podemos señalar que, la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba, presenta debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, ya que, al ser una Institución de la zona rural, no todos los estudiantes cuentan con equipos tecnológicos de alta gama o de conectividad para ingresar diariamente a las clases sincrónicas, perdiendo el interés por la asignatura y peor aún, la motivación por aprender.

### **1.3. Proceso de investigación**

#### **Enfoque de investigación**

El presente proyecto está fundamentado con un enfoque mixto, lo que quiere decir que se integrará tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo, con el propósito de obtener resultados más claros y exactos.

**Cualitativo:** Dentro de este enfoque se examina las cualidades tanto positivas como negativas que los estudiantes muestran diariamente al momento de aprender, estos factores son de gran importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua.

**Cuantitativo:** Este enfoque es de vital importancia, ya que se trabajará mediante una encuesta, la cual nos proporcionará los datos numéricos que necesitamos, y estos a su vez serán sometidos a una comprobación estadística, para la obtención de resultados claros y específicos plasmados en gráficos de porcentaje o tablas estadísticas.

#### **Tipos de investigación**

##### **Investigación Descriptiva**

Para contribuir con el proceso de investigación, se trabajará con la investigación descriptiva “Exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado. Aquí se observa y se registra, o se pregunta y se registra. Describe el fenómeno sin introducir modificaciones” (Rojas, 2015, p. 7). La investigación descriptiva conlleva un gran aporte en nuestro proyecto, ya que nos permite analizar las características de todos los elementos que intervienen en el problema de investigación, con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Institución.

##### **Población y muestra**

Para el presente proyecto de investigación se tomarán los siguientes datos de población y muestra.

**Población:** Estará conformada por los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba. Por lo tanto, contaremos con una población de 165 estudiantes y 2 docentes del área de inglés que trabajan en la jornada vespertina.

**Unidades de estudio:** El siguiente estudio de investigación está conformado por los estudiantes de décimo año de Educación General Básica y el jefe del área de inglés, de la sección vespertina de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba de Quito.

**Muestra:** Se tomará como muestra intencional a 5 estudiantes de cada paralelo, tomando en cuenta que en la actualidad existen 5 paralelos, contamos con un total de 25 estudiantes de décimo año de EGB y un docente de inglés que a su vez es el jefe del área de la jornada vespertina de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba, esto nos permitirá analizar el desempeño, comportamiento, comentarios y preferencias de cada estudiante, docente y autoridad.

**Tabla 3.**  
*Población Institución Educativa Fiscal Guayllabamba*

UNIVERSO	POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	165	25
Docentes	2	1
<b>TOTAL</b>	<b>167</b>	<b>26</b>

**Fuente:** Elaboración propia.

### **Métodos de investigación**

Este trabajo de titulación fue elaborado tomando muy en cuenta los siguientes métodos de investigación.

#### **Método Empírico**

Este método nos permite exaltar las relaciones fundamentales de nuestro objeto de investigación.

Es considerado un método muy importante para la comprensión de los hechos y la formulación de hipótesis. Este se apoya en la medición, experimentación y realidad que se pretende conocer.

#### **Método Teórico**

Este método nos permite desarrollar un análisis preliminar de toda la información. Con la ayuda del método teórico se obtiene la verificación y comprobación de las concepciones teóricas. Es decir, este nos permite descubrir cualidades y relaciones de un objeto de estudio prácticamente es imposible distinguir a simple vista.

## **Método Estadístico**

Con el apoyo del método estadístico se organizarán todos los datos recopilados, para luego presentarlos de una manera más ordenada con la ayuda de gráficos.

## **Técnicas de investigación**

En la actualidad existen un sinnúmero de técnicas de investigación, y en la presente investigación se ha considerado utilizar las técnicas de la encuesta, la cual será aplicada a los estudiantes y la entrevista al jefe del área de inglés de la Institución.

## **Encuesta**

Con relación a la obtención de datos cuantitativos se ha planteado utilizar la encuesta como técnica de investigación.

Es muy importante resaltar que “La encuesta es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado” (Chagoya, 2008). El cuestionario que se pretende aplicar llevará preguntas muy claras y sencillas, con el propósito de que los estudiantes proporcionen respuestas confiables.

## **Entrevista**

Para complementar nuestro enfoque mixto, y obtención de datos cualitativos, se empleará la técnica de la entrevista.

“La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar” (Díaz, Torruco, & Varela, 2013, p. 163). Este tipo de técnica es de gran ayuda, especialmente en los estudios descriptivos de la presente investigación, dando apertura a la recolección de datos de una manera más verídica y eficaz.

## **Instrumentos de investigación**

Tomando en consideración que las técnicas a aplicar serán la encuesta y la entrevista, se ha tomado en cuenta como instrumento de investigación al cuestionario.

Dentro de este orden de ideas se expone que el cuestionario “Es un proceso estructurado de recogida de información a través de la cumplimentación de una serie de preguntas” (García, Alfaro, Hernández, & Molina, 2006, p. 232)

En el enfoque cuantitativo, se utilizará como instrumento un cuestionario, el cual será elaborado con la herramienta Google Forms. Por otro lado, la entrevista se la desarrollará vía Zoom, permitiendo de esta manera lograr la obtención de resultados más concretos y sobre todo que aporten la información necesaria que se requiere, para llevar a cabo la propuesta de investigación.

#### **Criterios de especialistas**

Se lo empleará para comprobar la calidad y efectividad de los resultados de investigación, tanto en su concepción teórica como en su aplicación en la práctica social.

A continuación, se muestra la presenta tabla en donde se resume el proceso de investigación.

**Tabla 4.**  
*Métodos y técnicas de investigación*

<b>ENFOQUE</b>	<b>MÉTODO</b>	<b>TÉCNICA</b>	<b>DIRIGIDO A</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>INDICADOR A VALORAR</b>
Cuantitativo	Teórico	Encuesta	Estudiantes	Diagnosticar la adquisición de habilidades y destrezas básicas para el desarrollo de tiempos verbales del idioma inglés.	Uso adecuado de los recursos TIC.  Factibilidad tecnológica en el hogar
Cualitativo	Empírico	Entrevista	Jefe de área	Diagnosticar la situación actual sobre el uso de herramientas TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.	Uso adecuado de recursos TIC.  Factibilidad tecnológica en la Institución

**Fuente:** Elaboración Propia

Dentro de este orden de ideas, se pretende clarificar el diseño o estructura de nuestra investigación, partiendo desde el enfoque mixto cuantitativo - cualitativo, y dando concordancia en todas sus instancias, hasta finalizar con la recolección de datos con la ayuda de instrumentos de investigación.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Con la finalidad de obtener la información requerida y dar paso a la propuesta de investigación, se ha elaborado los siguientes instrumentos de recolección de datos de acuerdo al enfoque cuantitativo y cualitativo.

Primeramente, se creó un banco de preguntas con diez literales en Google Forms, y con el objetivo de alcanzar datos más precisos, se colocó opciones de selección múltiple tomando en cuenta el siguiente rango:

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

De esta manera el estudiante podrá escoger la opción que considere más adecuada de acuerdo a su realidad, y a su vez proporcione la información que se requiere para dar continuidad con el presente proyecto de titulación.

Por otra parte, se elaboró un listado de cinco preguntas abiertas para realizar la entrevista, la cual se efectuará mediante una reunión por ZOOM, en la cual podremos conocer la opinión del jefe de área de la asignatura.

Cada instrumento contiene en la parte superior el objetivo a alcanzar y las respectivas indicaciones para evitar posibles confusiones.

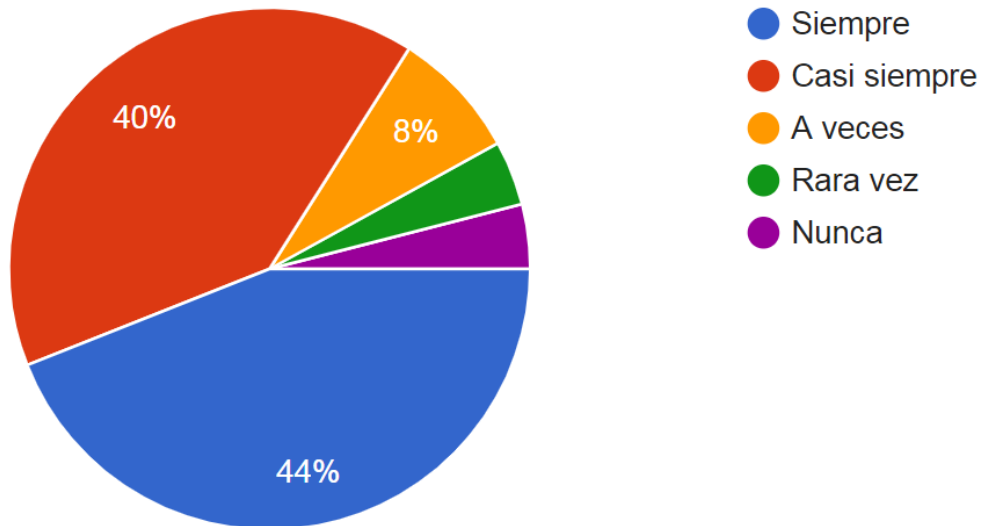
A continuación, se detalla el análisis e interpretación de los datos obtenidos en la encuesta, la cual fue aplicada a 25 estudiantes de décimo año de Educación General Básica y de igual manera el resumen de la entrevista al jefe de área de inglés de la jornada vespertina de la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba.



## Resultados de encuestas dirigidas a estudiantes

### Pregunta 1:

¿Usa plataformas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje?



**Figura 2:** Resultados - Pregunta 1  
**Fuente:** Elaboración propia

### Análisis

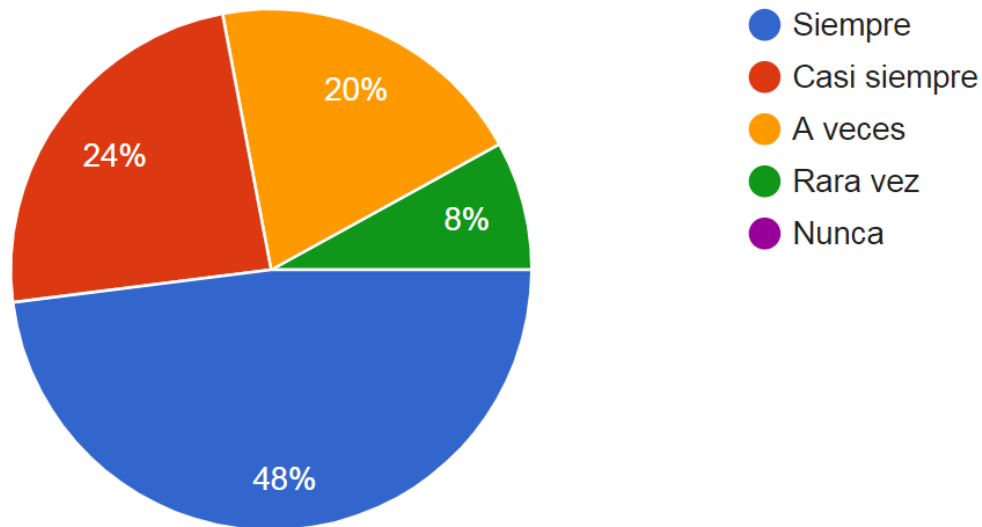
En la siguiente figura se puede apreciar que el 44% de los estudiantes siempre utilizan plataformas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje, el 40% casi siempre lo hace, el 8% a veces, y finalmente el 4% corresponde a las escalas de rara vez y nunca.

### Interpretación

De acuerdo a los datos que se pueden apreciar en la figura 2, se puede visualizar que más del 50% de los estudiantes de décimo año utilizan frecuentemente plataformas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando que 11 estudiantes siempre las utilizan, 10 estudiantes las utilizan casi siempre, y un reducido número de estudiantes no las utilizan a menudo, con un total de 2 personas que las utilizan a veces y tan solo 1 estudiante la utiliza rara vez y nunca.

**Pregunta 2:**

¿Considera que las herramientas tecnológicas favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?



**Figura 3:** Resultados - Pregunta 2  
*Fuente:* Elaboración propia

**Análisis**

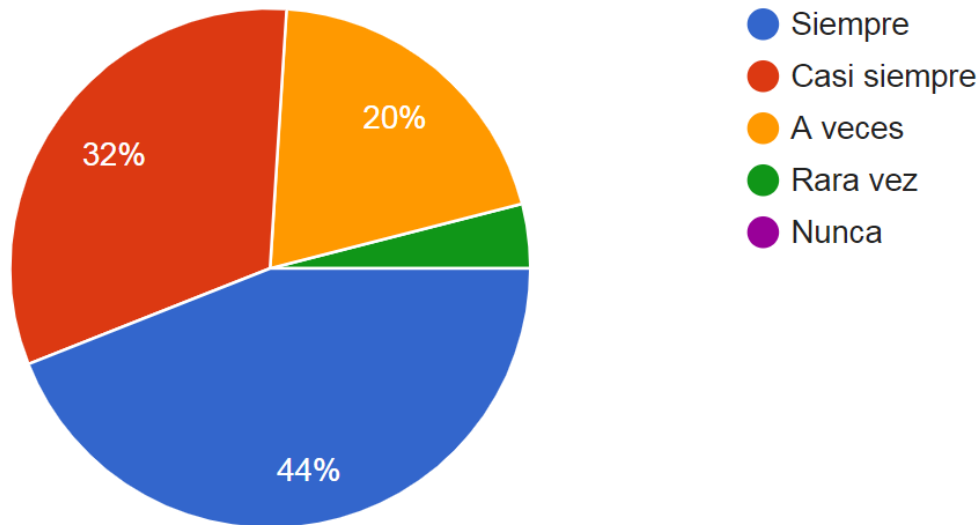
Con respecto al siguiente gráfico se puede visualizar que el 48% de estudiantes consideran que las herramientas tecnológicas favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mientras que el 24% estiman que casi siempre, el 20% a veces, el 8% rara vez y no existe porcentaje con la opción nunca.

**Interpretación:**

En relación al gráfico se puede interpretar que existe un gran porcentaje de estudiantes que consideran que las herramientas tecnológicas favorecen al proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, tomando en cuenta que aproximadamente el 50% tienen una respuesta positiva, y un grupo reducido de estudiantes piensan que no es algo fundamental al momento de impartir otra lengua.

**Pregunta 3:**

¿El docente utiliza recursos informáticos en sus clases?



**Figura 4:** Resultados - Pregunta 3  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

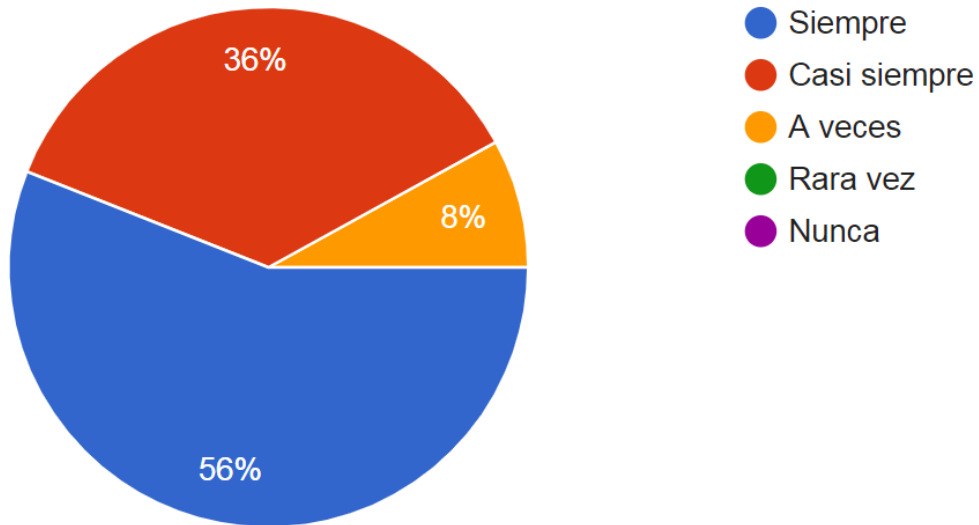
Con relación a lo expuesto en la figura 4, se puede apreciar que el 44% de los docentes siempre utilizan recursos informáticos en sus clases, el 32% lo realizan casi siempre, el 20% a veces y tan solo el 4% lo realiza rara vez.

**Interpretación:**

Como se puede observar en la figura no. 4, los resultados demuestran que existe un gran porcentaje de docentes que siempre y casi siempre hacen uso de los recursos informáticos en clase, mientras que un rango muy pequeño de aproximadamente 6 personas de 25 encuestadas, indican que los docentes no utilizan a menudo estos recursos, con lo cual podemos resumir que la mayoría de docentes los consideran importantes y por tal motivo los utilizan en sus clases diarias.

**Pregunta 4:**

¿Considera motivador el uso de herramientas digitales para aprender el idioma inglés?



**Figura 5:** Resultados - Pregunta 4  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

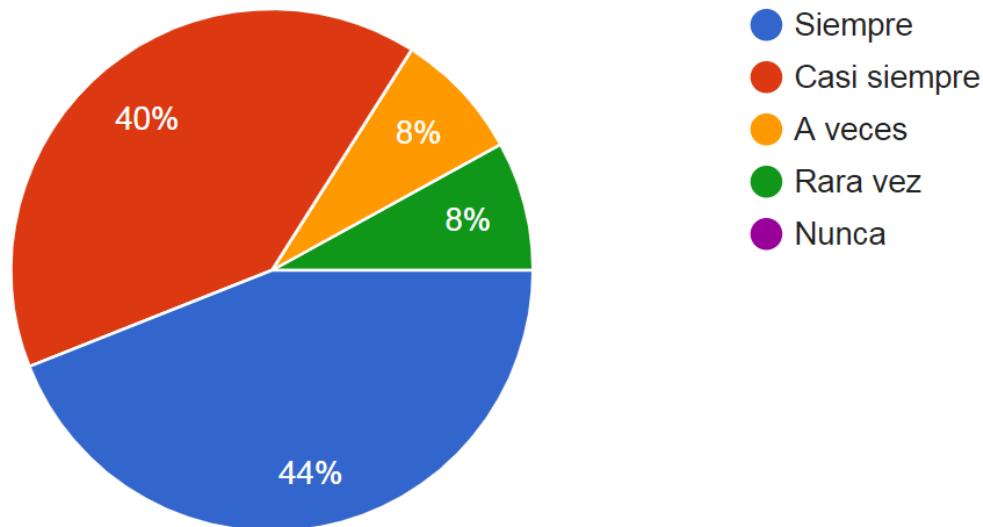
Al observar la figura 5 podemos encontrar que el 56% de los estudiantes encuestados piensan que, si es motivador utilizar herramientas digitales para aprender el idioma inglés, el 36% afirman que casi siempre y el 8% a veces.

**Interpretación:**

En la figura 5 se evidencia que existe una gran cantidad de estudiantes que consideran motivador el uso de herramientas digitales para aprender el idioma inglés, de igual manera encontramos un gran porcentaje de estudiantes que opinan que casi siempre, y como se puede apreciar es un grupo muy reducido de estudiantes, exactamente 2 alumnos que creen que en momento lo encuentran motivador. Resumiendo, que el uso de herramientas digitales si están apoyando al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

**Pregunta 5:**

¿El docente aplica estrategias didácticas que apoyen a la metodología aplicada?



**Figura 6:** Resultados - Pregunta 5  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

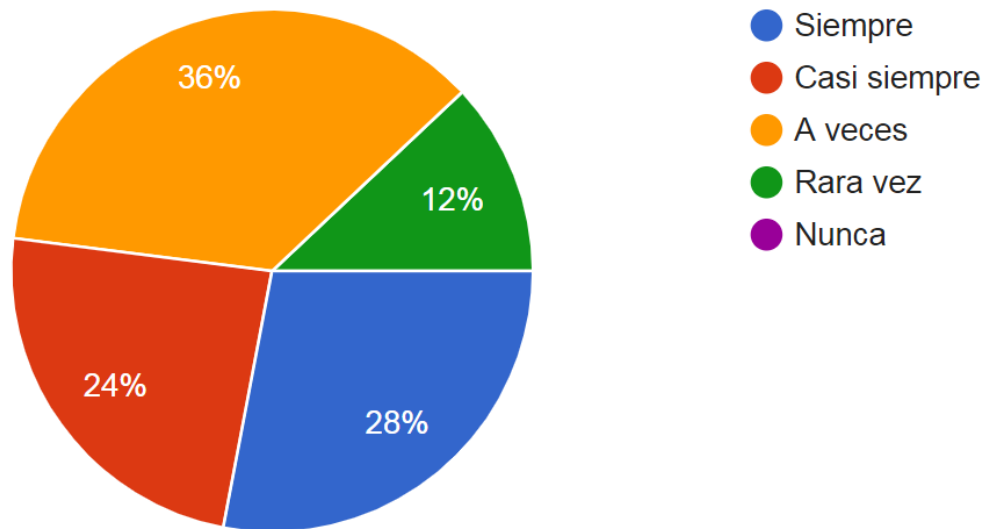
Con respecto a la figura 6, se pudo obtener como resultados que el 44% de los estudiantes afirman que el docente aplica estrategias didácticas que apoyen a la metodología aplicada, el 40% casi siempre, el 8% a veces, y el otro 8% rara vez.

**Interpretación:**

En relación al anterior grupo de ideas, podemos identificar la mayoría de los estudiantes, exactamente 11 de ellos expresan que el docente si aplica estrategias didácticas que apoyen la metodología, de igual manera existe un porcentaje muy algo de 10 estudiantes que mencionan que casi siempre el docente cumple con esta actividad, y tan solo 2 personas indican que a veces o rara vez el docente lo realiza. Concretando con este grupo de ideas, los docentes del siglo XXI si aplican este tipo de estrategias en la mayoría de sus clases.

**Pregunta 6:**

¿Con qué frecuencia utiliza actividades en línea para retroalimentar los conocimientos adquiridos?



**Figura 7:** Resultados - Pregunta 6  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

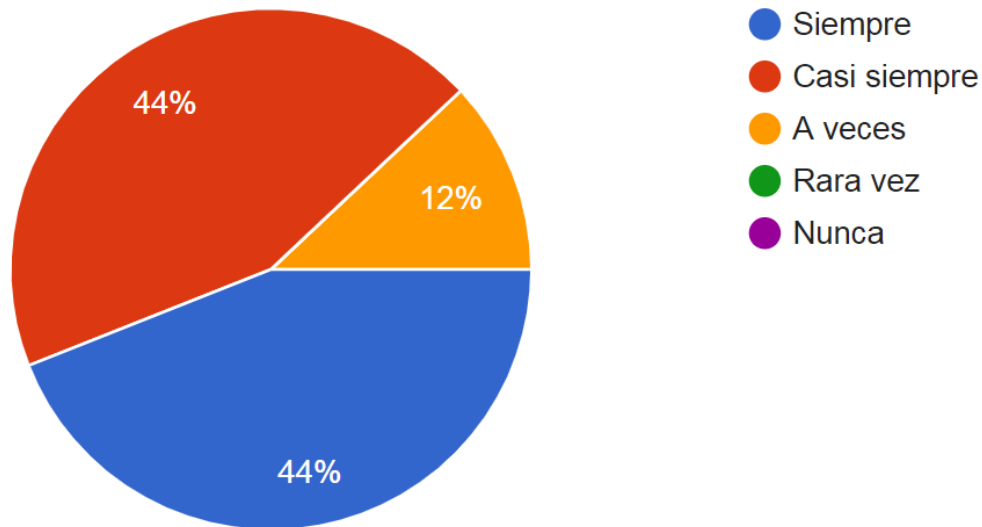
En la figura 7 se detallan los siguientes resultados. El 28% de los estudiantes indican que siempre utilizan actividades en línea para retroalimentar los conocimientos adquiridos, el 24% a veces, el 36% a veces y el 12% rara vez.

**Interpretación:**

Con relación a lo expuesto anteriormente, podemos agregar que no todos los estudiantes tienen el hábito de retroalimentar sus conocimientos, observando que 7 personas lo hacen habitualmente, 6 personas lo realizan, pero no es tan frecuente, 3 personas lo realizan rara vez, y el mayor porcentaje de estudiantes los realizan a veces. Concluyendo que no todos los estudiantes fortalecen sus conocimientos mediante la retroalimentación.

**Pregunta 7:**

¿Considera que el uso de Gamificación mejora la atención en clase?



**Figura 8:** Resultados - Pregunta 7  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

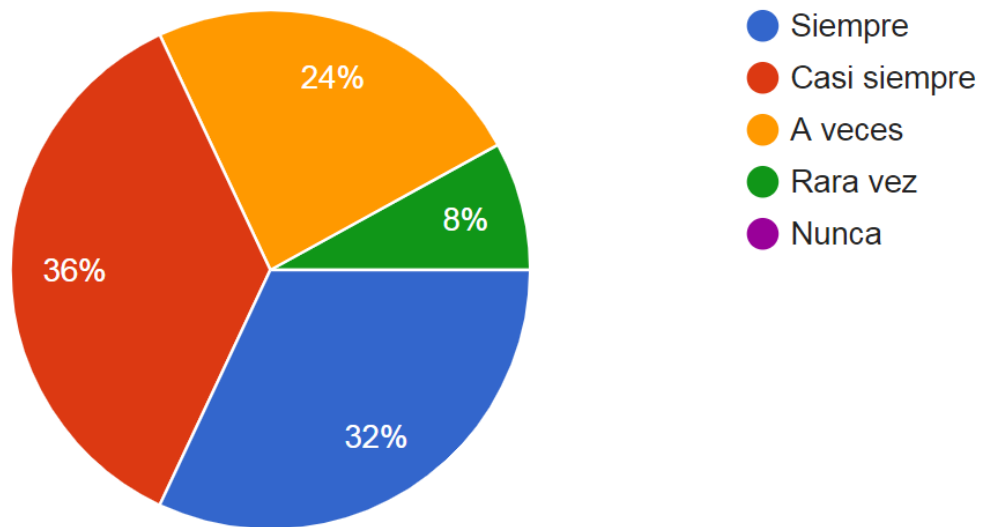
En la figura 8 resaltan los siguientes datos. Con relación al uso de Gamificación para mejorar la atención en clase, el 44% consideran que, si sirve de apoyo, el otro 44% decreta que casi siempre y finalmente tan solo el 12% opinan que a veces.

**Interpretación:**

De acuerdo a los datos obtenidos, se puede observar que existe un empate en dos de las opciones de respuesta, resaltando que la Gamificación sí mejora la atención de los estudiantes en clases y 3 personas consideran que esto ocurre algunas veces. Concretando que la Gamificación es una buena estrategia de aprendizaje para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, ya que los estudiantes se sienten motivados de participar en estas actividades y sobre todo mejora su atención.

**Pregunta 8:**

¿Considera una ventaja para el proceso de enseñanza-aprendizaje el utilizar la plataforma MOODLE?



**Figura 9:** Resultados - Pregunta 8  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

De los 25 estudiantes encuestados se puede apreciar que, el 32% menciona que la plataforma MOODLE si es una ventaja para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 36% considera casi siempre, el 24% a veces, y el 8% rara vez.

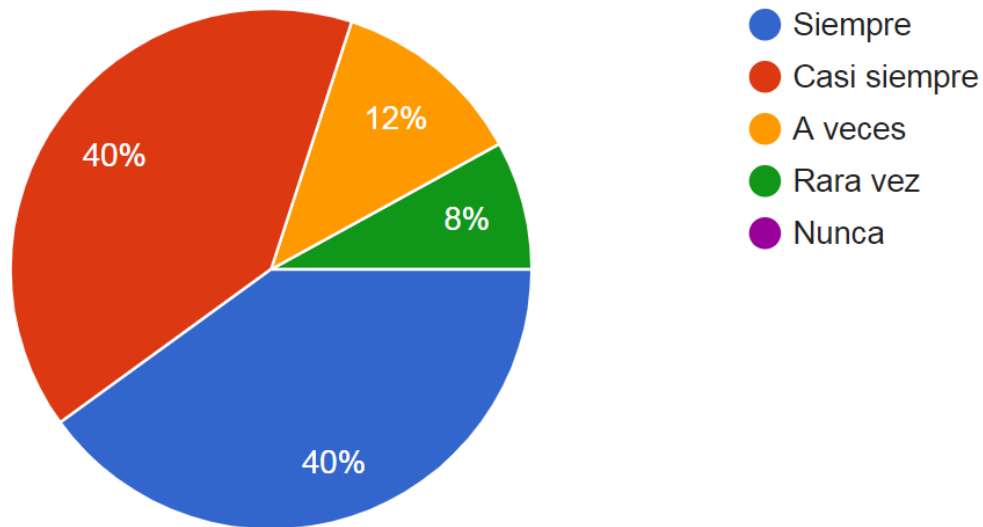
**Interpretación:**

Al analizar los datos obtenidos, se puede interpretar que una gran cantidad de estudiantes consideran que la plataforma MOODLE es una ventaja para el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, y un grupo muy reducido de 2 personas tienen una opinión negativa. Resumiendo, la plataforma MOODLE es considerada como un entorno de aprendizaje muy factible, resaltando que brinda muchos beneficios en el ámbito académico.



**Pregunta 9:**

¿Considera que las estrategias tecno-educativas que se utilizan en la actualidad, satisfacen las necesidades para aprender el idioma inglés?



**Figura 10:** Resultados - Pregunta 9  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

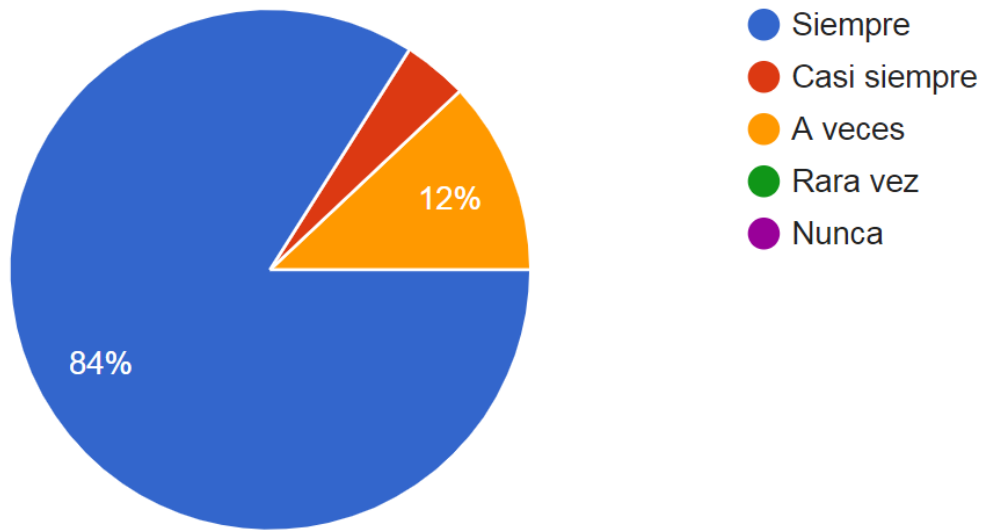
Del 100% de los estudiantes encuestados, se identifica que el 40% de ellos piensa que las estrategias tecno-educativas que se utilizan en la actualidad, satisfacen las necesidades para aprender el idioma inglés, el otro 40% considera que casi siempre, el 12% a veces y el 8% rara vez.

**Interpretación:**

Según los resultados plasmados en la figura 10, podemos indicar que existe una gran mayoría de estudiantes que consideran que las estrategias tecno-educativas satisfacen las necesidades para aprender el idioma inglés, y un grupo muy reducido de exactamente 2 personas, apuntan una respuesta negativa. Dando como resultado que este tipo de estrategias son muy funcionales dentro de la etapa de conceptualización de la clase, permitiendo que los estudiantes adquieran los conocimientos de una manera más interactiva.

**Pregunta 10:**

¿Le gustaría fortalecer los conocimientos adquiridos en el idioma inglés mediante juegos, simuladores o videos interactivos?



**Figura 11:** Resultados - Pregunta 10  
**Fuente:** Elaboración propia

**Análisis**

Al mirar la figura 11, los porcentajes nos muestran que el 84% de los estudiantes les gustaría fortalecer sus conocimientos adquiridos en el idioma inglés mediante juegos, simuladores o videos interactivos, el 4% opinan que Casi siempre y el 12% a veces.

**Interpretación:**

Finalmente, en la figura 11 se puede apreciar claramente que los estudiantes están muy interesados en fortalecer sus conocimientos utilizando juegos, simuladores y juegos interactivos, y es justificable tomando en cuenta la edad de los estudiantes, que oscila entre los 14 y 16 años. Un grupo muy pequeño de 3 estudiantes colocaron a veces, considerando como una respuesta afirmativa y de esta manera concluyendo que este tipo de actividades son un gran apoyo en nuestra labor diaria.

## Resultados de entrevista dirigida al jefe de área

**Nombre del encuestado:** Lcda. Geovanna Balseca.

**Cargo en la Institución:** Jefe de área en la asignatura de inglés.

**Años de experiencia:** 4 años.

Con relación a la entrevista aplicada al jefe de área, se presenta la siguiente tabla de contenidos con los resultados obtenidos.

**Tabla 5.**  
*Resultados de la Entrevista*

PREGUNTA	RESPUESTAS
1. ¿Considera usted que el uso de entornos virtuales facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?	Sí, porque dentro de ellas se puede integrar varios recursos didácticos que apoyan a la consolidación de conocimientos adquiridos.
2. ¿Utiliza alguna plataforma virtual en su proceso de enseñanza aprendizaje?	Sí, utilizo la plataforma Classroom pero únicamente para la recepción de tareas.
3. ¿Cree usted que las herramientas digitales favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje, del idioma inglés?	Sí, porque con su aplicación se pueden crear muchas actividades y así enseñar con mayor facilidad.
4. ¿Aplica usted estrategias tecno-educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?	Sí, porque se ha evidenciado que los estudiantes se motivan con las diferentes estrategias que se utiliza en clase.
5. ¿Conoce los beneficios que presenta la plataforma MOODLE?	Sí, MOODLE permite ingresar videos, simuladores y juegos interactivos, que llaman la atención del estudiante y los motivan.

**Fuente:** Elaboración Propia

De acuerdo a las ideas expuestas, se puede confirmar la viabilidad de la propuesta, ya que tanto los docentes como los estudiantes prefieren trabajar de esta manera más interactiva.

#### **1.4. Vinculación con la sociedad**

La presente investigación brindará un valor agregado a la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba, con la implementación de un aula virtual 4.0 en Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés. Debe señalarse que, la incorporación del aula virtual brinda beneficios para toda la comunidad educativa, incluyendo a profesores, estudiantes y padres de familia, tomando en cuenta que en la actualidad continuamos trabajando con la modalidad virtual.

Uno de los principales pilares que tiene la Institución es la comunicación, por ello el aula virtual se convierte en el entorno perfecto para permanecer en constante interacción con el estudiantado y con los padres de familia. Además, apoya el trabajo colaborativo que se manifiesta en el siglo XXI.

#### **1.5. Indicadores de resultados**

Con lo que respecta a los indicadores de resultados, se utilizará los siguientes indicadores, los cuales permitirán la medición o valoración de resultados de la presente propuesta.

- Articulación de los componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC.
- Articulación de la web semántica 3.0 en el aula virtual.
- El aula virtual 4.0 consta está conformada con todas las actividades y recursos tecno-educativas necesarios para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- El sitio web interactivo cumple con todas las expectativas necesarias para edad de los estudiantes, tomando en cuenta que radican entre 14 y 15 años de edad.
- El aula virtual cumple con todas las características necesarias para poder llevar acabo la enseñanza en una modalidad híbrida.
- Los contenidos se encuentran detallados e incorporados según el currículo del Ministerio de Educación del Ecuador.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El siguiente proyecto de investigación está articulado en un Modelo Pedagógico mediado por TIC. En tal sentido se fundamenta teóricamente los siguientes componentes teórico, metodológico, práctico y TIC.

**Componente teórico:** Es de vital importancia nombrar a dos grandes representantes del Constructivismo como Jean Piaget, quien promulgo el aprendizaje basado en la experiencia del ser humano y la teoría de David Ausubel quien apporto con la importancia del aprendizaje significativo tomando en consideración 3 elementos importantes como la motivación, la auto regulación y el interés. De la misma forma el Conectivismo aporta significativamente con la teoría de Siemens, en donde se demuestra que el aprendizaje se lo puede desarrollar de manera autónoma, teniendo presente que nos encontramos en una era mucho más digitalizada e interactiva.

**Componente metodológico:** Con respecto a este componente es importante acotar que la Metodología ERCA apoya significativamente el proceso de la clase, ya que permite que esta sea más interactiva y sobre todo promueva la comunicación entre docente y estudiante. Además, es la metodología más utilizada dentro del ámbito fiscal y de hecho es empleada en la Institución Educativa Fiscal Guayllabamba. Por otra parte, se destaca PACIE, ya que permite estructurar el aula virtual de una manera más organizada y eficaz, facilitando al estudiante la construcción de los conocimientos y retroalimentar los que se consideren necesarios.

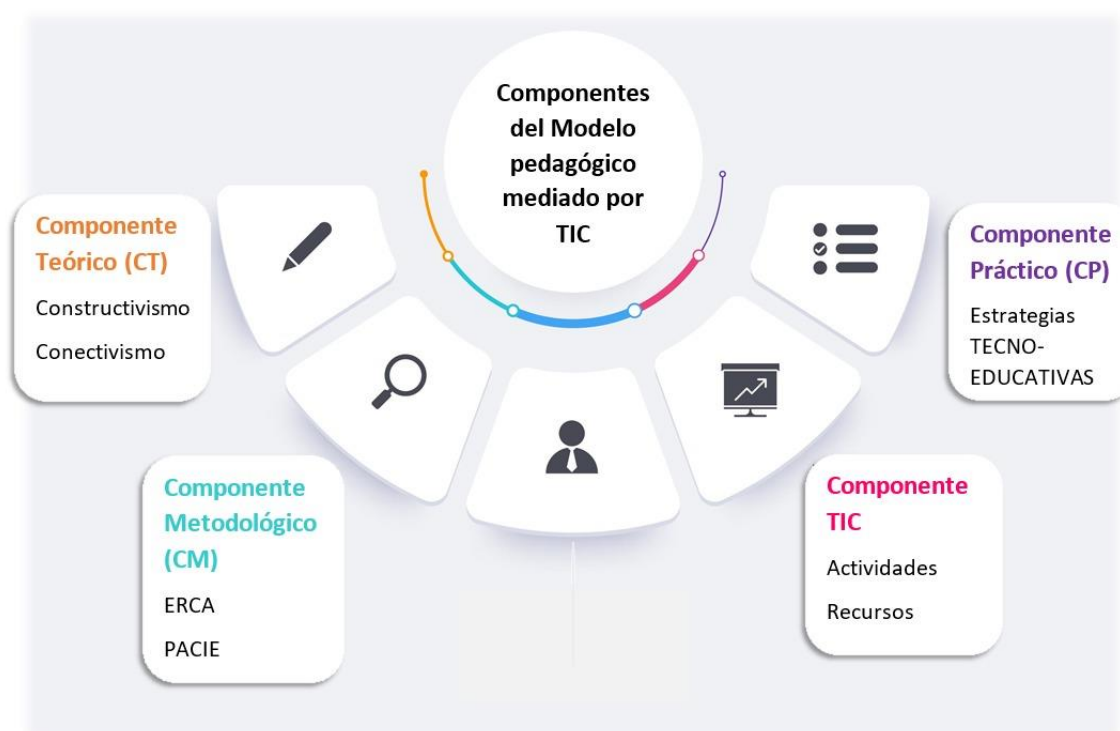
Con el propósito de agregar un plus, se ha considerado la implementación de un Diseño Instruccional que favorezca el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula virtual. En este sentido se ha tomado en consideración el modelo ADDIE, ya que este posibilita la presentación de la información de un manera más clara y precisa, apoyando al aprendizaje significativo del estudiante y además ahorrando tiempo tanto para el docente, como para el estudiante.

**Componente práctico:** En efecto, dentro del componente práctico se pretende emplear estrategias tecno – educativas, que permitan ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de la mejor manera, considerando las características de los estudiantes del siglo XXI. En este sentido se despliegan varios estilos de aprendizaje tales como: visual, auditivo y kinestésico.

**Componente TIC:** Se puede señalar que el componente TIC es un elemento de gran importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, ya que permite que los estudiantes tengan acceso al contenido mediante los recursos y sobre todo cuenta con actividades que facilitan notablemente la adquisición de conocimientos.

Desde una perspectiva más general, se presenta la articulación de los cuatro componentes que forman parte del modelo pedagógico mediado por TIC, en donde constan todos los aspectos necesarios para el desarrollo de una educación más significativa e interactiva que se requiere en siglo XXI y sobretodo de calidad.

### ARTICULACIÓN – MODELO PEDAGÓGICO MEDIADO POR TIC.



**Figura 12:** Articulación Modelo Pedagógico mediado por TIC  
**Fuente:** Elaboración propia

#### 2.2. Descripción de la propuesta

El presente trabajo de investigación propone diseñar un aula virtual 4.0 que contribuya al proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés. Por tal motivo, se ha considerado que Moodle es la plataforma más adecuada para los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, ya que satisface todas las necesidades que se requiere para enseñar una segunda lengua.

Con el propósito de seleccionar la plataforma más adecuada, se realizó un exhaustivo análisis de cuatro plataformas, basándonos en las características más importantes y relevantes que posee cada una de ellas, tal como se detalla a continuación en la tabla de contenidos.

**Tabla 6.**  
*Comparativo de Sistemas Gestores de Aprendizaje*

CARACTERÍSTICAS	MOODLE	EDMODO	MICROSOFT TEAMS	GOOGLE CLASSROOM
Interfaz moderna. Fácil de usar.	✓	✓	✓	✓
Estructura de contenidos por módulos.	✓	✓	✓	✓
Visualización de actividades y calificaciones.	✓	✓	✓	✓
Calificación automática	✓	✓	✓	✓
Aplicaciones móviles.	✓	✓	✓	✓
Actividades sincrónicas y asincrónicas.	✓	✓	✓	○
Implementación de herramientas colaborativas.	✓	✓	✓	○
Articulación semántica 3.0	✓	✓	○	○
Generador de rúbrica de evaluación.	✓	✓	○	○
Test automatizados con retroalimentación.	✓	○	○	○
Mensajería de aprendizaje	✓	○	○	○

**Fuente:** Elaboración propia

En relación a los datos obtenidos, se confirma que la plataforma Moodle es la opción más viable para desarrollar el presente proyecto, ya que, en comparación con las otras plataformas, esta es la más completa y sobre todo la más funcional.

#### a. Estructura general

Para definir la estructura del aula virtual se ha tomado en cuenta las metodologías ERCA y PACIE, con la finalidad de distinguir de mejor manera todos los recursos y actividades que se proponen plantear en la misma.

Por consiguiente, se presenta el siguiente organizador gráfico en donde se explica la distribución de todos los bloques que conforman el aula virtual. Cabe recalcar que se encuentra traducido al idioma inglés, promoviendo el aprendizaje de nuevo vocabulario en cada bloque.

### ESTRUCTURA GENERAL DEL AULA VIRTUAL EN MOODLE



**Figura 13:** Estructura General del Aula Virtual  
**Fuente:** Elaboración propia

Visto de esta forma, la estructura del aula virtual se encuentra totalmente organizada de manera que, tanto el docente como el estudiante puedan desarrollar todas las actividades propuestas de una manera sincronizada y eficaz.



## b. Explicación del aporte

La presente aula virtual 4.0 en MOODLE, busca desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, con un sinnúmero de actividades y recursos distribuidos en 6 bloques, los cuales han sido nombrados y traducidos al idioma inglés de la siguiente manera:

- Bloque No. 1** → Zero Block.
- Bloque No. 2 - 3 - 4** → Academic Block.
- Bloque No. 5** → Closing Block.
- Bloque No. 6** → Plus Block.

Por consiguiente, se detalla la estructura y contenido del aula virtual de acuerdo a cada uno de sus bloques:

### Zero Block

El objetivo principal del “Zero Block” es brindar a los estudiantes toda la información necesaria en la asignatura de inglés. En este espacio se presenta una pequeña bienvenida y el horario de clases.

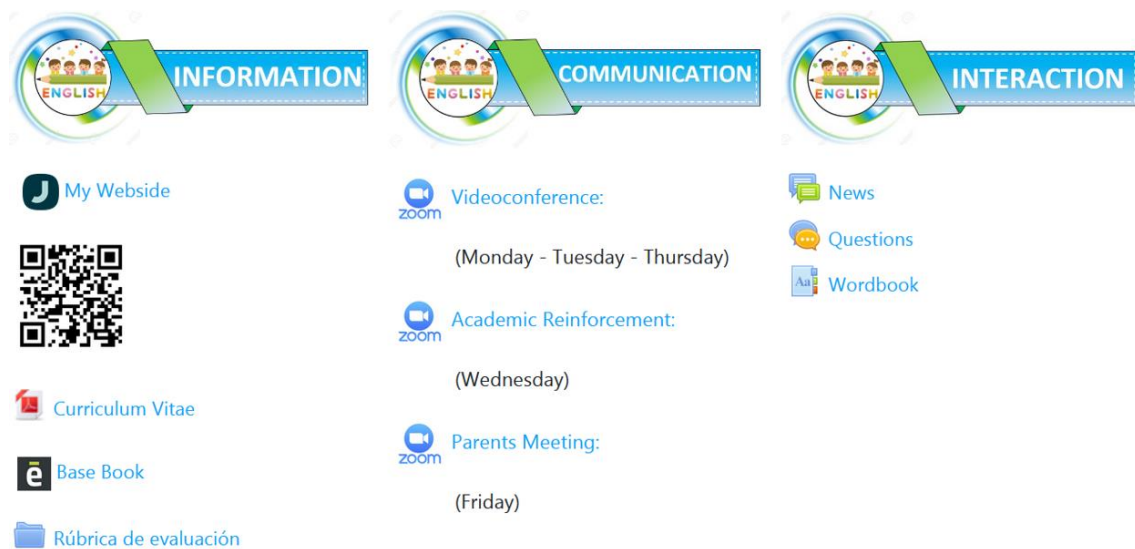
SCHEDULE	DAYS	HOUR
Video Conference	Monday - Tuesday - Thursday	14:30 - 15:10
Academic Reinforcement	Wednesday	17:30 - 18-10
Parents Meeting	Friday	17:30 - 18-10

**Figura 14:** Bloque Cero  
**Fuente:** Elaboración propia

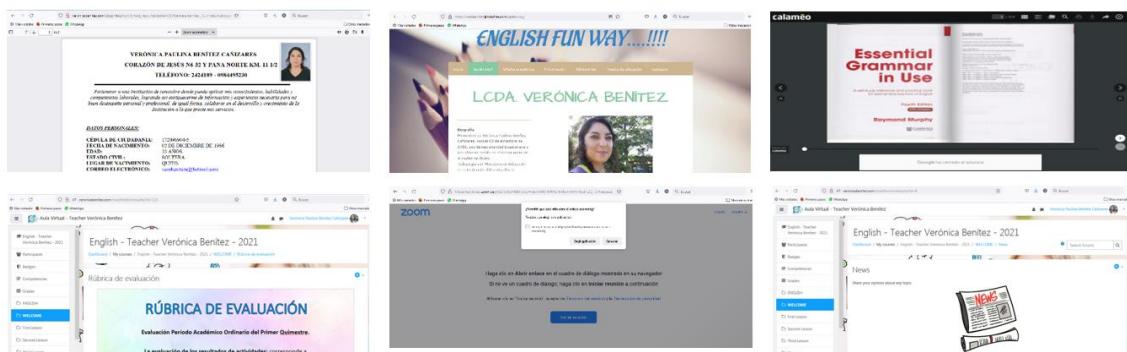
El “Zero Block” por ser un bloque informativo, contiene los siguientes sub-bloques:

- **Information:** Esta sección incluye la presentación del docente, el libro base con el que se va a trabajar y la rúbrica de evaluación.
- **Communication:** En esta parte se encuentran todos los enlaces de zoom, a los cuales los estudiantes y padres de familia deberán ingresar, según la necesidad.
- **Interaction:** Este sub-bloque contiene Foro de preguntas, para que los estudiantes puedan solventar cualquier duda y un Glosario, donde cada uno debe registrar el nuevo vocabulario aprendido.

Dentro de los cuales se encuentran inmersos los componentes de la Metodología PACIE: Presencia, alcance, capacitación, integración y el estudio e-learning.



**Figura 15: Bloque Cero - Sub Bloques**  
Fuente: Elaboración propia



**Figura 16: Sub Bloques - Secciones**  
Fuente: Elaboración propia

## Academic Block

Cada Bloque Académico se encuentra conformado por diferentes sub-temas de acuerdo a la planificación aprobada por la institución.

En cada uno de los bloques se va a exponer los contenidos, objetivos y todos los componentes que conforman la Metodología ERCA: Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación.

### Academic Block #1

El primer bloque académico está estructurado de una manera organizada, comenzando con el nombre de la lección, en este caso corresponde al subtema es “Simple Present” y se encuentra ubicado en la parte superior – central del aula virtual.

A continuación, se detalla los contenidos de la clase, el objetivo que se aspira alcanzar y la metodología que se pretende desarrollar en cada clase, tal cual como se muestra en las siguientes figuras.

The screenshot displays a web browser window with the URL `veronicabenitez.com/course/view.php?id=2&section=2`. The page title is 'Aula Virtual - Teacher Verónica Benítez'. The main content area features a central graphic titled 'Present Simple' with 'Grammar tips' below it. To the left, there is a sidebar menu with options like 'English - Teacher', 'Participantes', 'Insignias', 'Competencias', 'Calificaciones', 'ENGLISH', 'WELCOME', 'First Lesson' (highlighted), 'Second Lesson', 'Third Lesson', 'Closing', 'Plus', 'Área personal', 'Inicio del sitio', and 'Calendario'. Below the main graphic, there are two sections: 'CONTENTS' with a bulleted list: 'Vocabulary.', 'Conjugation of the verbs.', 'Structures.', and 'Exercises.'; and 'OBJECTIVE'.

**Figura 17: Bloque Académico No. 1**  
**Fuente: Elaboración propia**

## Academic Block 1: Experience

Damos inicio con el componente metodológico, resaltando la metodología ERCA, la cual es utilizada en la Institución, de tal manera se apertura con la fase de la Experiencia, en donde se presenta dos videos recopilado de Youtube y un podcast de Soundcloud.

El primer video es de carácter motivacional, con el propósito de que los estudiantes se animen y participen de mejor manera dentro del entorno virtual, y el segundo video corresponde a la parte pedagógica, en el cual se muestra una introducción del tema que se va a desarrollar y se complementa con un podcast con ejemplos relacionados a la temática.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - E	CP: VV- RA	TIC: R - R
------------------	--------------	------------	------------

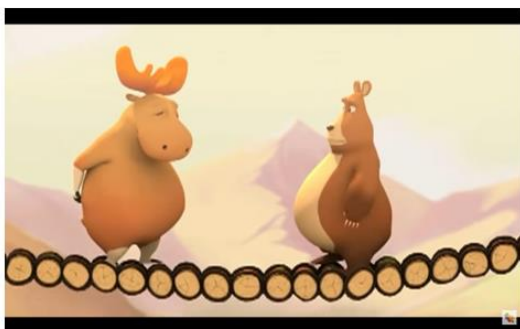
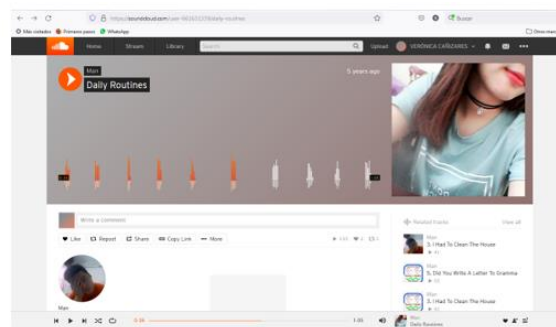
 Motivational Video: The Bridge

 Video: Daily Routines

 Listening - Daily Routines' examples



**Figura 18:** Fase de Experiencia - Primer Bloque Académico  
**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 19:** Experiencia 1 - Secciones  
**Fuente:** Elaboración propia

## Academic Block 1: Reflexion

En este espacio se pretende exponer comentarios relacionados a los videos presentados en la experiencia. Además, contiene una actividad de gamificación para que los estudiantes puedan mejorar su atención y mostrar conocimientos adquiridos en el video de introducción de la clase.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - R	CP: C - LLI - II	TIC: I - OG - S
------------------	--------------	------------------	-----------------

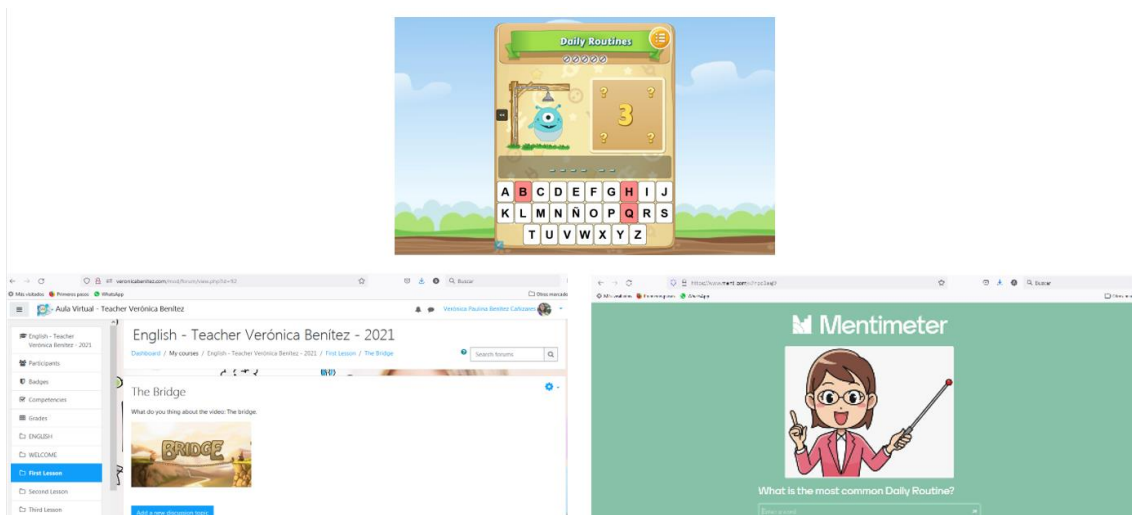


The voting code is **29047084**



PIN: **235050**


**Figura 20:** Fase de Reflexión - Primer Bloque Académico  
**Fuente:** Elaboración propia









**Figura 21:** Reflexión 1 - Secciones  
**Fuente:** Elaboración propia

## Academic Block 1: Conceptualization

En este espacio se presenta el contenido del tema mediante varios recursos y actividades como: videos, archivos, organizadores gráficos, presentaciones y un video interactivo para reforzar el aprendizaje en clase.

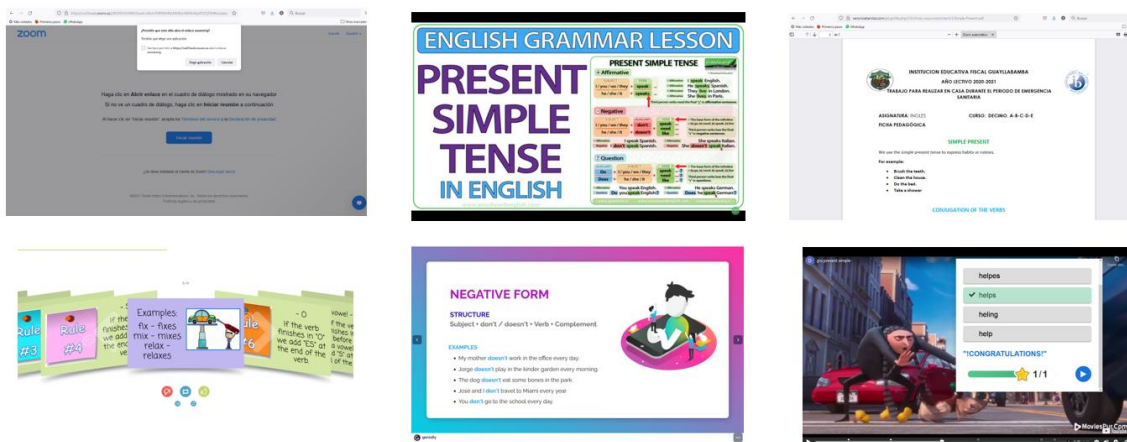


CT-CONS-CONEC	M-ERCA-C	CP: EX - VV - RDO - LLI - RDI - VI	TIC: I - R - R - OG - P - S
---------------	----------	------------------------------------	-----------------------------

-  Videoconference
-  Video: Simple Present Grammar.
-  Help: Simple Present
-  Rules Conjugation
-  Simple Present Grammar.
-  video interactivo

**Figura 22:** Fase de Conceptualización - Primer Bloque Académico

**Fuente:** Elaboración propia




**Figura 23:** Conceptualización 1 - Secciones

**Fuente:** Elaboración propia






## Academic Block 1: Enforcement

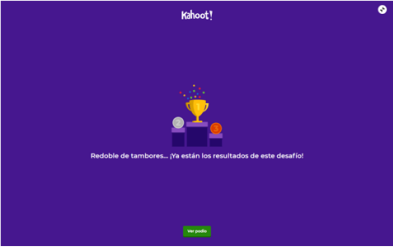
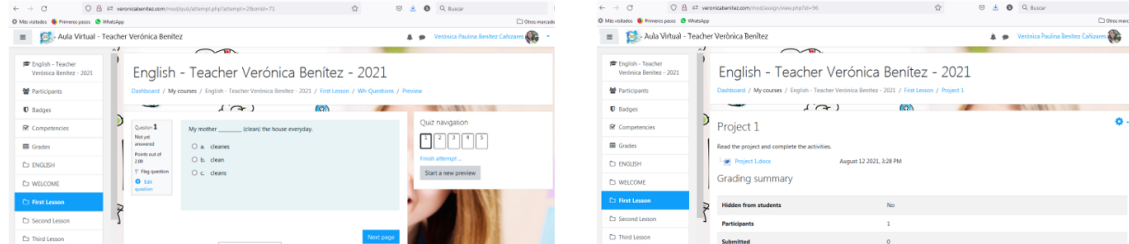
En esta sección se demuestra todos los saberes adquiridos por parte de los estudiantes. El trabajo será de forma personal, en donde cada estudiante deberá participar en simuladores, resolver banco de preguntas y realizar la tarea propuesta por el docente.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - A	CP: RC - BP - T	TIC: S - E - E
------------------	--------------	-----------------	----------------

-  Simple Present - Yes/No Questions
-  Wh-Questions
-  Project 1

**Figura 24:** Fase de Aplicación - Primer Bloque Académico  
Fuente: Elaboración propia

**Figura 25:** Aplicación 1 - Secciones  
Fuente: Elaboración propia

## Academic Block #2

Para continuar con el orden de ideas expresadas anteriormente, damos apertura al segundo bloque académico, en el cual se presentan un sinnúmero de actividades y recursos de una manera muy estructurada, con el propósito de brindar una mejor interacción entre el docente y los estudiantes.

Principalmente se muestra el nombre de la lección, la cual corresponde a “Simple Past” el cual se encuentra centrado en la parte superior del aula. A continuación, vamos a encontrar dos sub-bloques, que corresponden a los contenidos que se van a desarrollar en la presente lección y sobre todo el objetivo de la clase.

En resumen, se presenta la siguiente figura, la cual muestra las partes introductorias de la segunda lección del aula virtual, en donde los estudiantes pueden conocer los aspectos generales que se pretende trabajar en esta sección.

The screenshot shows a virtual classroom interface. At the top, there is a navigation bar with 'Más visitados', 'Primeros pasos', and 'WhatsApp'. Below this, the main content area is titled 'ACADEMIC BLOCK'. The central graphic features a girl reading a book, surrounded by educational icons like a lightbulb, a pencil, and a ruler, with the text 'ENGLISH past simple'. Below the graphic, there are two sections: 'CONTENTS' and 'OBJECTIVE'. The 'CONTENTS' section lists: 'Vocabulary.', 'Regular and Irregular verbs.', 'Structure.', and 'Exercises.'. The 'OBJECTIVE' section is partially visible. A sidebar on the left shows a navigation menu with 'Second Lesson' selected. The top navigation bar includes 'Más visitados', 'Primeros pasos', and 'WhatsApp'.

**Figura 26:** Bloque Académico No. 2  
**Fuente:** Elaboración propia






## Academic Block 2: Experience

Tomando en cuenta la metodología ERCA, damos inicio a la segunda lección con la Experiencia, en donde los estudiantes podrán revisar dos videos obtenidos de Youtube y un audio mp3 de Soundcloud.

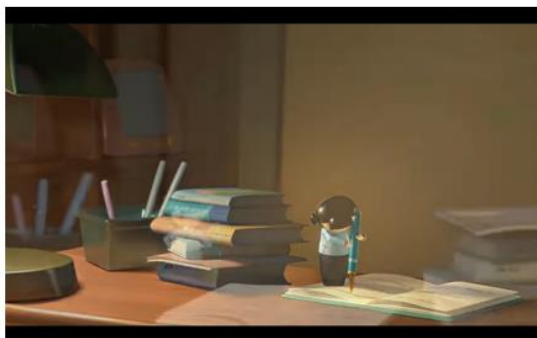
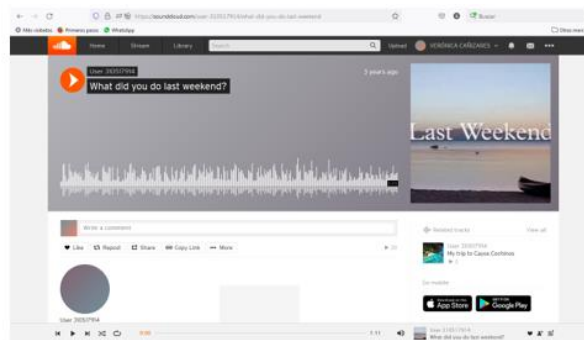
Uno de ellos es un video motivacional, en donde muestra el valor del esfuerzo y la importancia de ponerlo en práctica, el siguiente video nos muestra un tipo de introducción del tema, en donde se presentan situaciones que ocurrieron en el pasado y la manera correcta de mencionarlas en el idioma inglés, y finalmente un podcast relacionado al tema de la lección.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - E	CP: VV- RA	TIC: R - R
------------------	--------------	------------	------------

-  Motivational Video: The value of daily effort.
-  Video: What did you do yesterday?
-  Listening - What did you do last weekend?

**Figura 27:** Fase de Experiencia - Segundo Bloque Académico  
**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 28:** Experiencia 2 - Secciones  
**Fuente:** Elaboración propia

## Academic Block 2: Reflexion

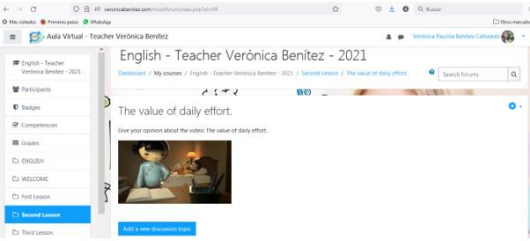
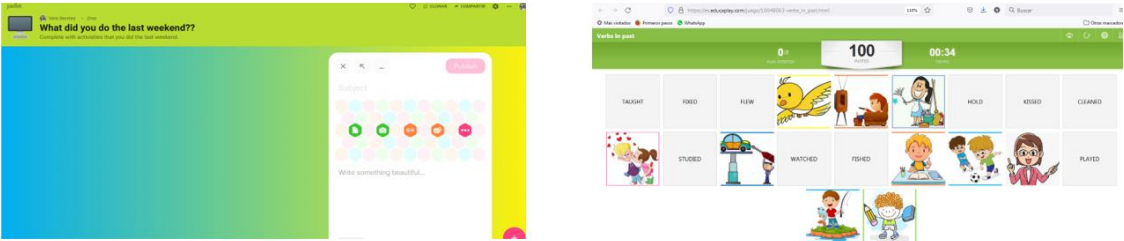
En esta sección los estudiantes pueden interactuar con ideas o comentarios acerca de los videos revisados anteriormente en la experiencia, y reforzar sus conocimientos mediante juegos interactivos.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - R	CP: C - LLI - JI	TIC: I - OG - S
------------------	--------------	------------------	-----------------

 The value of daily effort.   
 What did you do the last weekend?   
  
 Verbs in past.


**Figura 29: Fase de Reflexión - Segundo Bloque Académico**  
Fuente: Elaboración propia





**Figura 30: Reflexión 2 - Secciones**  
Fuente: Elaboración propia

## Academic Block 2: Conceptualization

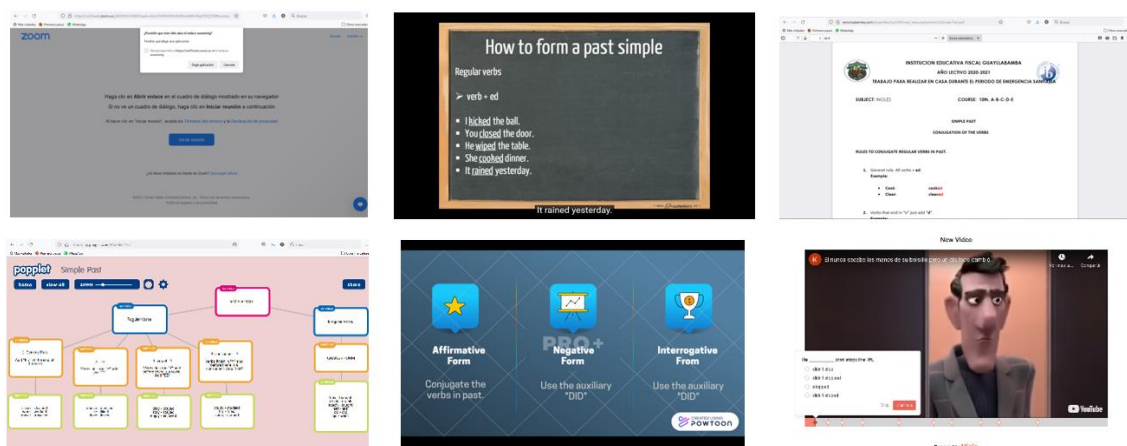
En esta parte el docente realiza la exposición del tema a toda la clase. Se ha considerado el uso de varias herramientas dando prioridad al estilo de aprendizaje que presenta cada estudiante en la actualidad.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - C	CP: EX - VV - RDO - LLI - RDI - VI	TIC: I - R - R - OG - P - S
------------------	--------------	------------------------------------	-----------------------------

-  Videoconference
-  Video: Simple Past Grammar.
-  Help: Simple Past Grammar
-  Regular e irregular Verbs
-  Simple Past - Structures
-  Interactive Video: Simple Past.

**Figura 31:** Fase de Conceptualización - Segundo Bloque Académico  
Fuente: Elaboración propia



The collage includes several educational materials:

- A Zoom meeting interface with instructions in Spanish.
- A slide titled "How to form a past simple" showing the rule "verb + ed" and examples: "I kicked the ball.", "You closed the door.", "He wiped the table.", "She cooked dinner.", "It rained yesterday."
- A worksheet from "INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA CRYSTALABAMA" with exercises for forming the past simple.
- A flowchart from "poptart" detailing the formation of the past simple for regular and irregular verbs.
- A slide from "PowerToon" explaining the three forms: Affirmative Form (Conjugate the verbs in past.), Negative Form (Use the auxiliary "DID"), and Interrogative Form (Use the auxiliary "DID").
- A video player showing a character from "Vizia" with a quiz question: "He ... the window of the house ... yesterday." with options: A) did, B) did do, C) did not, D) did not do.

**Figura 32:** Conceptualización 2 - Secciones  
Fuente: Elaboración propia

## Academic Block 2: Enforcement

En esta sección se pone a prueba todas las destrezas y habilidades adquiridas durante este período, en donde de manera dinámica los estudiantes pueden ir desarrollando actividades que le permitirán demostrar los conocimientos obtenidos.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - A	CP: RC - BP - I	TIC: S - E - E
------------------	--------------	-----------------	----------------

 Simple Past: Regular and irregular verbs.



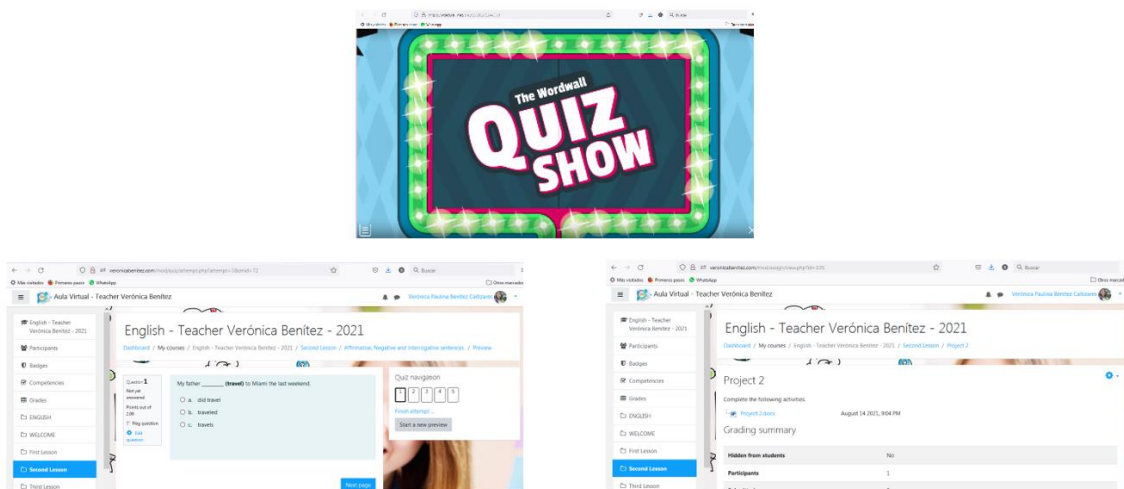
 Affirmative, Negative and interrogative sentences.



 Project 2



**Figura 33:** Fase de Aplicación - Segundo Bloque Académico  
**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 34:** Aplicación 2 - Secciones  
**Fuente:** Elaboración propia

### Academic Block #3

Con el mismo orden de ideas, se exhibe el tercer Bloque Académico, con el nombre de “Present Perfect”.

Es necesario resaltar que, el siguiente escenario es el último bloque académico, en el cual podemos observar el tema de la lección en la parte superior, y a continuación se presenta todos los contenidos y el objetivo de la clase. Permitiendo que el estudiante conozca la temática que se llevará a cabo y se pueda empapar con la información necesaria para empezar exitosamente el último bloque académico.

Para continuar con el recorrido del bloque 3, se muestra las siguientes figuras, con el objetivo de visualizar todas las actividades y los recursos que se utilizaron para completar esta sección, cabe señalar que todas las estrategias que se realizaron, se encuentran distribuidas y estructuradas correctamente según la metodología ERCA y con el apoyo del diseño instruccional ADDIE.

The screenshot shows a web browser displaying a virtual classroom page. The browser address bar shows the URL: [veronicabenitez.com/course/view.php?id=2&section=4](http://veronicabenitez.com/course/view.php?id=2&section=4). The page title is "Aula Virtual - Teacher Verónica Benítez". The main content area features a large graphic with the text "ACADEMIC BLOCK" at the top, followed by "Present Perfect Simple" and "Grammar tips". Below this, there are sections for "CONTENTS" and "OBJECTIVE". The "CONTENTS" section lists: Vocabulary, Past Participle verbs, Structure, and Exercises. The "OBJECTIVE" section is currently empty. On the left side, there is a sidebar menu with various options: English - Teacher Verónica Benítez - 2021, Participantes, Insignias, Competencias, Calificaciones, ENGLISH, WELCOME, First Lesson, Second Lesson, Third Lesson (highlighted), Closing, Plus, Área personal, Inicio del sitio, and Calendario. The top right corner shows the user's name: Verónica Paulina Benítez Cañizares.

**Figura 35: Bloque Académico No. 3**  
**Fuente: Elaboración propia**

### Academic Block 3: Experience


En líneas generales podemos aportar que, la experiencia es la primera fase de la metodología ERCA, en donde se pretende compartir varios videos descargados con anterioridad desde Youtube y un audio de Soundcloud.

Damos apertura a la tercera sección con un video motivacional, el cual nos muestra mediante un cortometraje cómo llegar al éxito. Mientras tanto el segundo video nos presenta un preámbulo del tema que se complementa con una conversación reproducida en mp3.



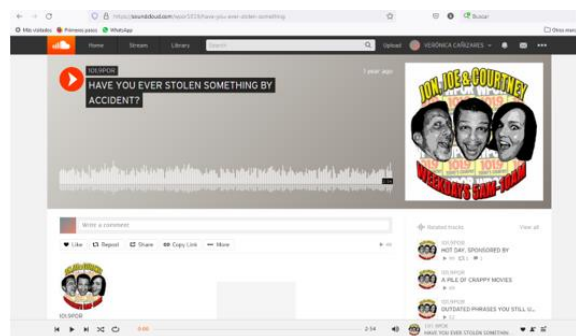
CT: CONS - CONEC	M: ERCA - E	CP: VV- RA	TIC: R - R
------------------	-------------	------------	------------

 Motivational Video: How to succeed?

 Have you ever?

 Listening - have you ever?

**Figura 36:** Fase de Experiencia - Tercer Bloque Académico  
**Fuente:** Elaboración propia

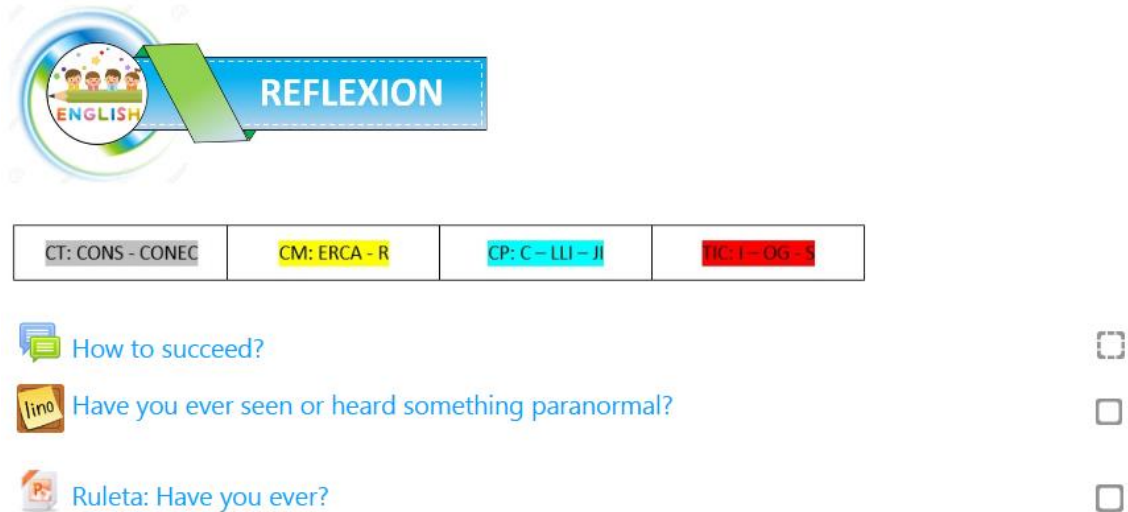


**Figura 37:** Experiencia 3 - Secciones  
**Fuente:** Elaboración propia






### Academic Block 3: Reflexion

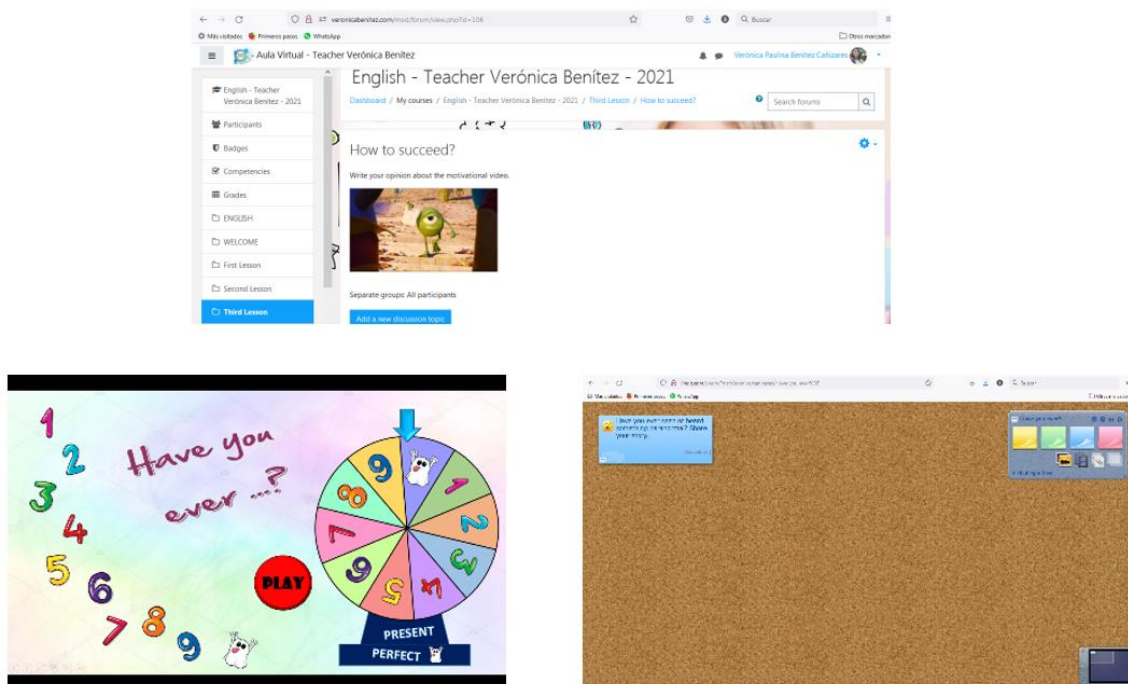
Dentro de este marco, podemos observar actividades que los estudiantes realizarán de manera colaborativa, participando en foros, lluvia de ideas e incluso jugando con una ruleta interactiva elaborada en Power Point.



The graphic features a circular logo with the word 'ENGLISH' and a banner that says 'REFLEXION'. Below this is a horizontal bar with four colored boxes: 'CT: CONS - CONEC' (grey), 'CM: ERCA - R' (yellow), 'CP: C - LLI - J' (cyan), and 'TIC: I - OG - S' (red). Underneath are three activity items, each with an icon and a checkbox:

-  How to succeed?
-  Have you ever seen or heard something paranormal?
-  Ruleta: Have you ever?

**Figura 38:** Fase de Reflexión - Tercer Bloque Académico  
**Fuente:** Elaboración propia




The figure shows two screenshots. The top one is a browser window of a virtual classroom titled 'English - Teacher Verónica Benítez - 2021'. It displays a forum post for 'How to succeed?' with a video thumbnail of a green alien. The bottom screenshot is a PowerPoint slide with a colorful wheel of fortune. The wheel is divided into 12 segments, each with a number from 1 to 12. The text 'Have you ever ...?' is written in a cursive font. A red 'PLAY' button is visible, and the words 'PRESENT' and 'PERFECT' are written at the bottom of the wheel.



**Figura 39:** Reflexión 3 - Secciones  
**Fuente:** Elaboración propia

### Academic Block 3: Conceptualization

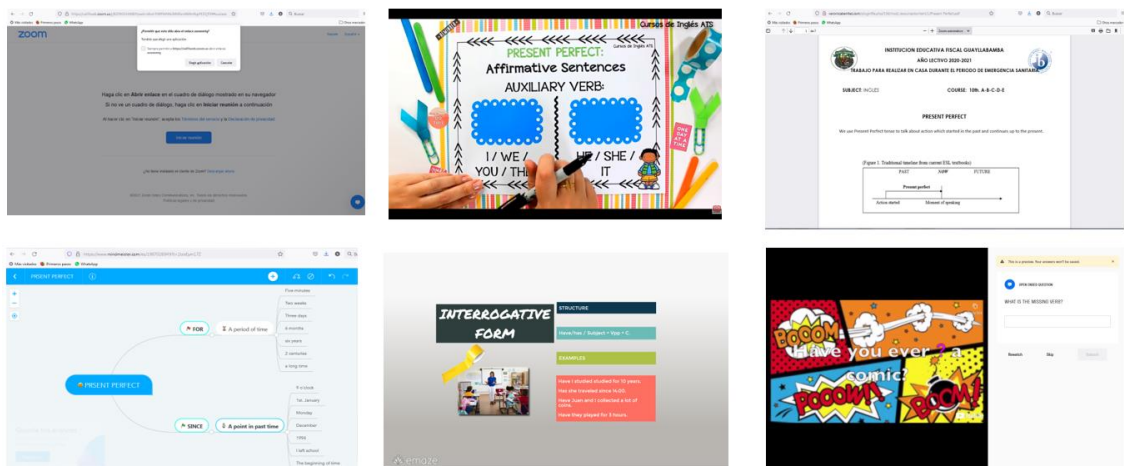
Continuando con las fases de la metodología ERCA, presentamos la etapa de conceptualización, en donde se expone la clase mediante la plataforma ZOOM y el apoyo de varias herramientas tecnológicas, tal cual como se muestra en las siguientes figuras.



CT-CONS-CONEC	TM-ERCA	CP: EX - VV - RDO - LLI - RDI - VI	TIC: I - R - R - OG - P - S
---------------	---------	------------------------------------	-----------------------------

-  Videoconference
-  Video: Present Perfect
-  Help: Present Perfect Grammar
-  Since and For
-  Present Perfect: Structures
-  Interactive video: Verbs in past participle

**Figura 40:** Fase de Conceptualización - Tercer Bloque Académico  
Fuente: Elaboración propia



**Figura 41:** Conceptualización 3 - Secciones  
Fuente: Elaboración propia



### Academic Block 3: Enforcement

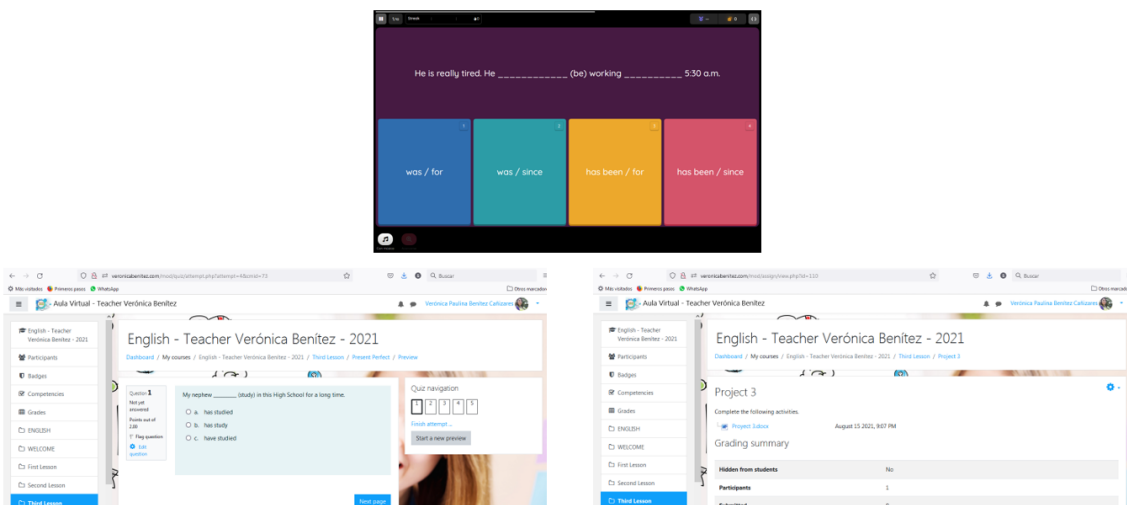
Para finalizar con esta sección, el docente comprueba los conocimientos de cada estudiante, mediante juegos de competencia, bancos de preguntas y una tarea. De esta manera se da por concluido el bloque académico no. 3.



CT: CONS - CONEC	CM: ERCA - A	CP: RC - BP - T	TIC: S - E - E
------------------	--------------	-----------------	----------------



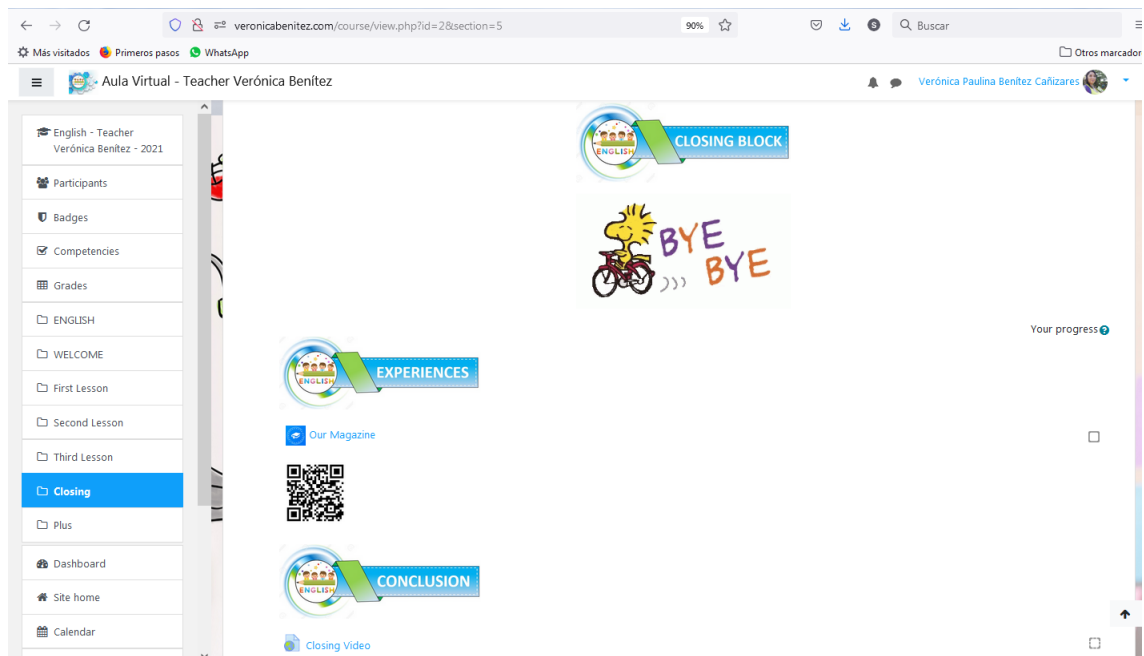
**Figura 42: Fase de Aplicación - Tercer Bloque Académico**  
**Fuente: Elaboración propia**



**Figura 43: Aplicación 3 - Secciones**  
**Fuente: Elaboración propia**

## Closing Block

En el presente bloque de cierre se muestra todas las evidencias de las actividades desarrolladas con los estudiantes en el aula virtual 4.0, mediante una revista digital. Además, incluye un video de despedida y agradecimiento por parte del docente.



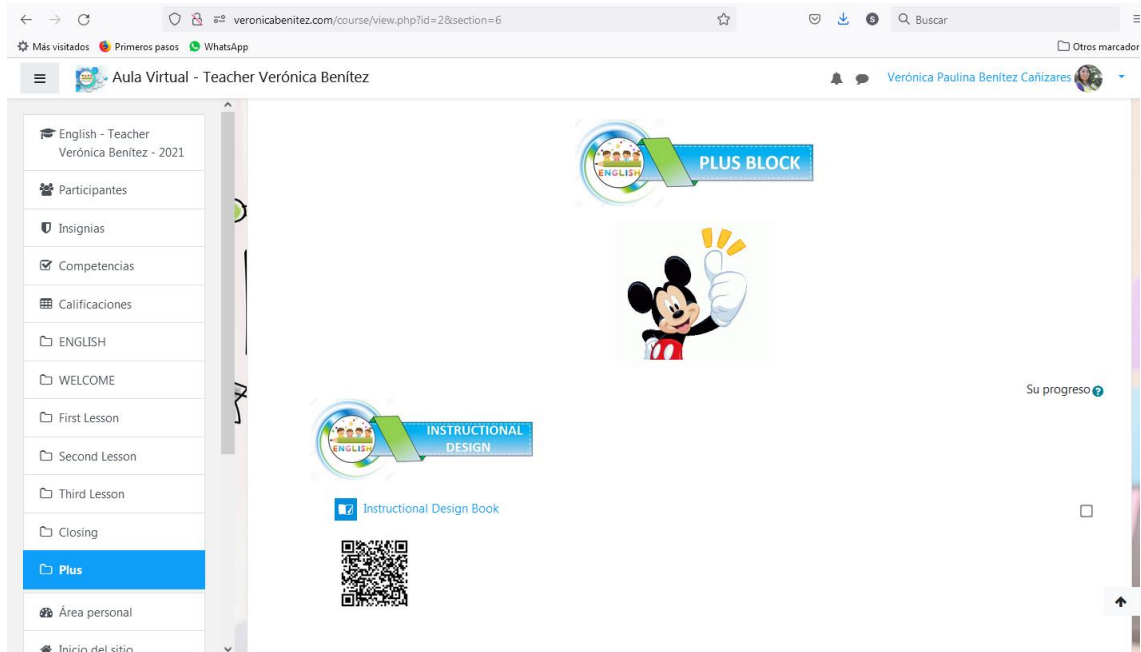
**Figura 44: Bloque de Cierre**  
**Fuente: Elaboración propia**



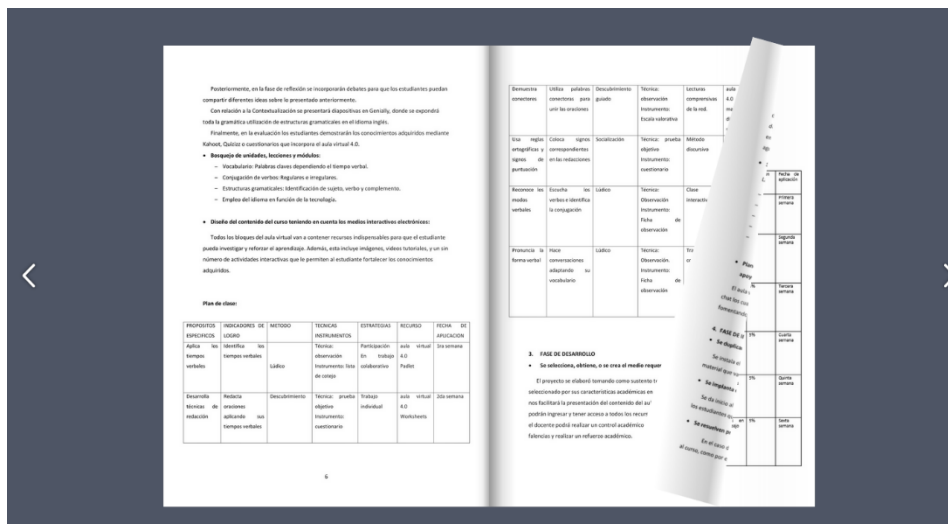
**Figura 45: Bloque de cierre - Secciones**  
**Fuente: Elaboración propia**

## Plus Block

Dentro del Bloque Plus se encuentra el valor agregado que tiene el aula virtual, en donde se presenta mediante un e-book la elaboración de un Diseño Instruccional ADDIE, con el objetivo de mejorar la estructura del aula virtual y que brinde más confianza tanto para el estudiante como para el padre de familia.



**Figura 46: Bloque Plus**  
Fuente: Elaboración propia



**Figura 47: Diseño Instruccional - ADDIE**  
Fuente: Elaboración propia

### c. Estrategias y/o técnicas

La vigente aula virtual 4.0 fue diseñada con estrategias y técnicas tecno-educativas dentro del entorno virtual Moodle, con el propósito de que facilite la adquisición de conocimientos de una manera más divertida e interactiva y sobre todo que apoye a la creación del conocimiento de cada estudiante. Por tal motivo se incluye la web móvil 4.0 dentro del aula para facilitar el acceso a las diferentes tareas.

A continuación, se presenta las principales estrategias que se emplearon para el diseño del aula virtual.

**Lluvia de ideas:** Esta estrategia permite que el estudiante comparta sus ideas, pensamientos, comentarios o experiencias sobre un tema en específico. Es importante resaltar que se realiza de una manera muy dinámica y colaborativa, mediante herramientas como Mentimeter, Padlet y Lino.

**Mapa Mental:** Con la ayuda de esta estrategia podemos presentar el contenido de la clase de una manera más esquematizada, ya que resume y organiza toda la información, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos, con ayuda de herramientas como, Goconqr, Popplet y MindMeister.

**Exposición digital:** Es una estrategia muy importante ya que permite que el estudiante presente todos sus conocimientos y los comparta con el grupo de la clase con el apoyo de herramientas como, Genially, PowToon y Emaze.

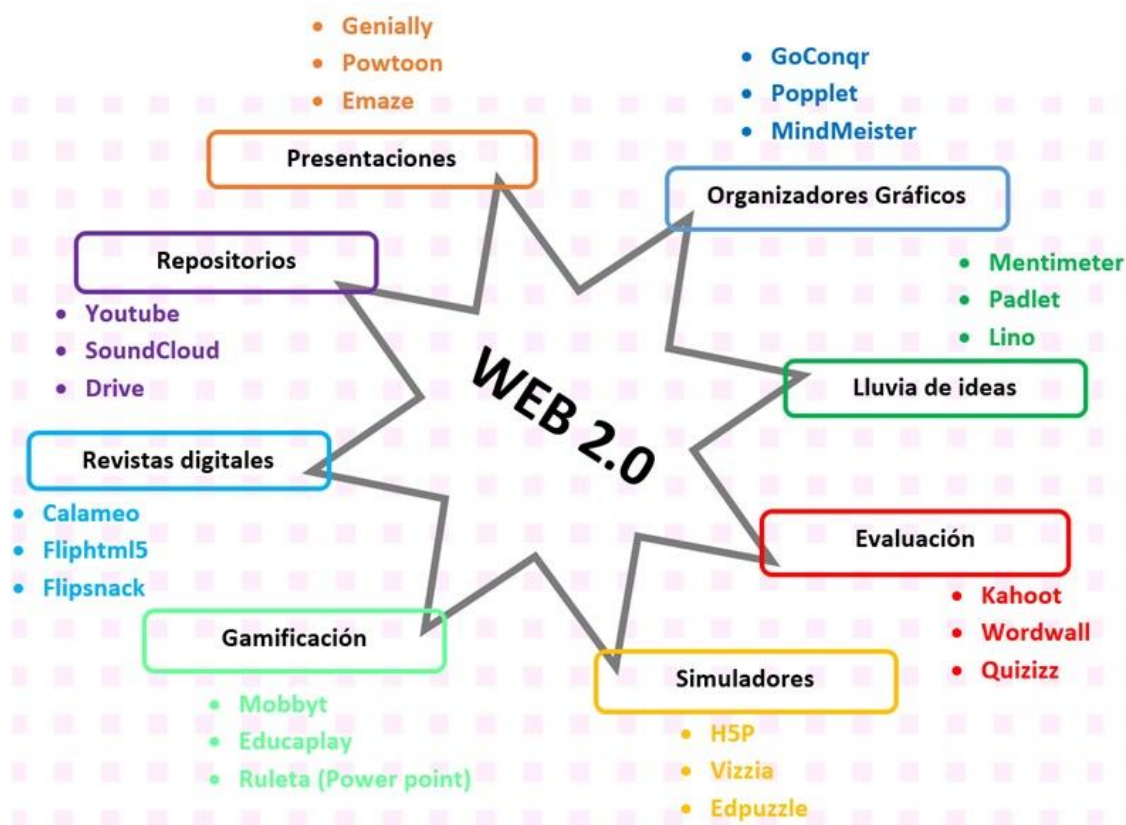
**Simulación:** Forma parte de una de las estrategias más interactivas, ya que permite al estudiante demostrar el conocimiento aprendido y reforzarlo con la ayuda de la retroalimentación, entre las herramientas más conocidas tenemos los video interactivos como H5P, Vizzia y Edpuzzle.

**Competencia:** Es considerada una estrategia muy interactiva y a la vez eficaz dentro del ámbito educativo, ya que, mediante un juego competitivo, permite evaluar y retroalimentar los conocimientos adquiridos en clase, entre las herramientas más conocidas tenemos Kahoot, Wordwall y Quizizz.

**Gamificación:** En la actualidad es una estrategia muy aplicada por los docentes, ya que permite el aprendizaje significativo, a través de juegos y dinámicas, lo cual motiva al estudiante a aprender de una manera divertida, entre las principales herramientas tenemos, Mobbyt, Educaplay e incluso juegos interactivos creados en Power Point.

**Cuenta Cuentos:** Es una estrategia que permite la estimulación de sentidos de la vista y el oído, por tal motivo es dirigida y muy recomendada para estudiantes con un estilo de aprendizaje visual y auditivo, debido a que potencia sus habilidades. Entre las herramientas más comunes para trabajar con esta esta estrategia encontramos los repositorios como Youtube y Soundcloud. Además, el uso de revistas, libros o cuentos creados en Calameo, Fliphtml5 y Flipbook.

De acuerdo a las ideas expuestas anteriormente, se presenta la siguiente figura, en donde proyecta las principales herramientas tecnológicas aplicadas en la presente aula virtual, con la finalidad de reconocer la categoría de cada una de ellas.



**Figura 48:** Herramientas Web 2.0  
**Fuente:** Elaboración propia

Es importante señalar que, dentro de las habilidades del siglo XXI, los estudiantes presentan varios estilos de aprendizaje, y gracias a la gran variedad de herramientas tecnológicas, resulta más fácil apoyar al estudiante en la adquisición de nuevos conocimientos.

## MOODLE

Con el propósito de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, se ha seleccionado como sistema gestor de aprendizaje a MOODLE, ya que como anteriormente se comprobó, cumple con todas las características fundamentales que se requiere. Una de ellas es que brinda recursos y actividades de uso libre, los cuales se detallan a continuación.

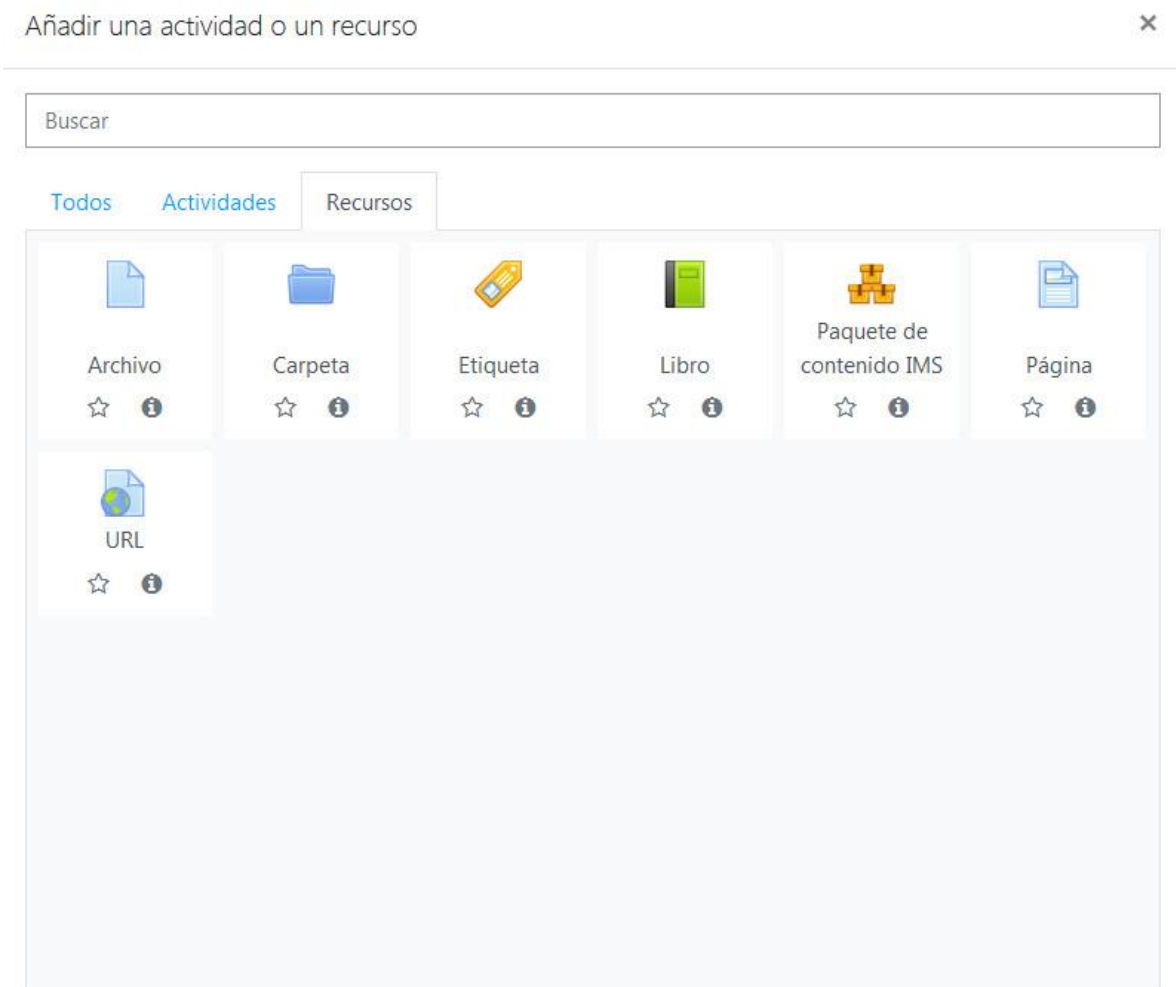
### Recursos MOODLE

**Archivo:** Permite compartir presentaciones, incluir mini-web y proveer archivos para editar.

**Carpeta:** Agrupa diferentes tipos de archivos, dentro de un folder digital.

**Etiqueta:** Faculta incluir varios elementos multimedia y textos en páginas del curso.

**URL:** Concede al profesor proporcionar un enlace de internet al curso.



**Figura 49:** Recursos de MOODLE

**Fuente:** Elaboración propia

## Actividades MOODLE

**Chat:** Faculta la comunicación mediante mensajes de texto en tiempo real.

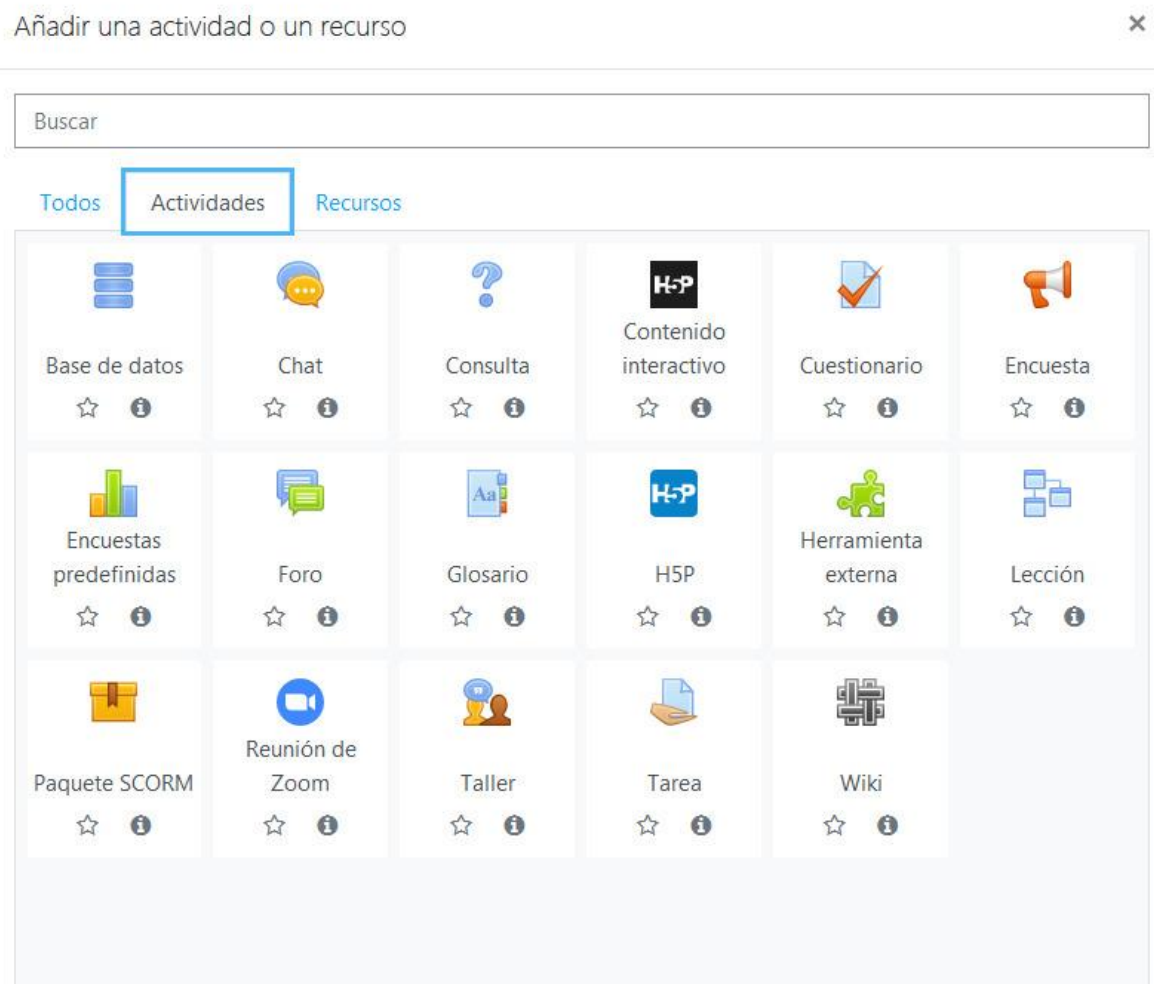
**H5P:** Es la abreviatura de Paquetes HTML5. Permite la creación de actividades interactivas.

**Cuestionario:** Posibilita el diseño de cuestionarios con preguntas de varios tipos.

**Foro:** Permite a los estudiantes aportar con ideas o diálogos de manera asincrónicas entre un grupo determinado de personas.

**Glosario:** Consiente en diseñar un listado de palabras nuevas. Este se asemeja mucho a un diccionario.

**Tarea:** Concede al docente valorar el porcentaje de aprendizaje de los estudiantes a través de un trabajo individual o grupal y de esta manera dar apertura a la retroalimentación.



**Figura 50:** Actividades de MOODLE

**Fuente:** Elaboración propia





<b>English:</b> <b>Simple Present</b>	Constructivismo <b>(CONS)</b>	<b>(C)</b> Conceptualización Estructuración del conocimiento	Exposición	Organiza la información mediante una explicación de lo aprendido.	A.S ZOOM	✓	✓	
			Visualización de videos		R. YouTube	✓		
			Resumen		R. Archivo PDF	✓		
			Lluvia de ideas		R. GoConqr	✓		
			Revisión de Diapositivas		R. Genially	✓		
	Conectivismo <b>(CONEC)</b>	<b>(A)</b> Aplicación Desarrollo de la destreza	Resolución de casos	Video interactivo	Establece diálogos y resuelve casos reales utilizando lo aprendido.	A.A H5P		✓
				Banco de preguntas		A.A Kahoot		✓
				Proyecto		A.A Cuestionario		✓
						A.A Tarea		✓

Fuente: Elaboración propia



<b>English:</b> <b>Simple Past</b>	Constructivismo <b>(CONS)</b>	<b>(C)</b> Conceptualización Estructuración del conocimiento	Exposición	Organiza la información mediante una explicación de lo aprendido.	A.S ZOOM	✓	✓	
			Visualización de videos		R. YouTube	✓		
			Resumen		R. Archivo PDF	✓		
			Lluvia de ideas		R. Popplet	✓		
			Revisión de Diapositivas		R. Powton	✓		
	Conectivismo <b>(CONEC)</b>	<b>(A)</b> Aplicación Desarrollo de la destreza	Resolución de casos	Video interactivo	Establece diálogos y resuelve casos reales utilizando lo aprendido.	A.A Vizzia		✓
				Banco de preguntas		A.A Wordwall		✓
				Proyecto		A.A Cuestionario	✓	
						A.A Tarea	✓	

Fuente: Elaboración propia

Para finalizar con el orden de ideas, se muestra la siguiente tabla de contenidos con todas las herramientas aplicadas en el subtema No. 3 correspondiente a “Present Perfect”.

**Tabla 9.**  
*Matriz de articulación - Subtema 3*

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC						
					P	O	R	E	S	I	O
English: Present Perfect	Constructivismo <b>(CONS)</b>  Conectivismo <b>(CONEC)</b>	<b>(E)</b> Experiencia Etapa de Contextualización	Visualización de videos	Saberes adquiridos en un contexto sociocultural mediante la trasferencia de experiencias.	R. Recurso						
			Reproducción de audio		R. YouTube				✓		
		<b>(R)</b> Reflexión Conformación del conocimiento	Lluvia de ideas	Analiza y reflexiona las experiencias por medio de la comunicación.	R. Soundcloud				✓		
			Juego interactivo		A.A Foro						✓
					R. Lino		✓				
					A.A Ruleta (PP)						✓

<b>English:</b> <b>Present Perfect</b>	Constructivismo <b>(CONS)</b>	<b>(C)</b> Conceptualización Estructuración del conocimiento	Exposición	Organiza la información mediante una explicación de lo aprendido.	A.S ZOOM	✓	✓	
			Visualización de videos		R. YouTube	✓		
			Resumen		R. Archivo PDF	✓		
			Lluvia de ideas		R. Mindmeister	✓		
			Revisión de Diapositivas		R. Emaze	✓		
	Conectivismo <b>(CONEC)</b>	<b>(A)</b> Aplicación Desarrollo de la destreza	Resolución de casos	Video interactivo	Establece diálogos y resuelve casos reales utilizando lo aprendido.	A.A Edpuzzle		✓
				Banco de preguntas		A.A Quizizz		✓
				Proyecto		A.A Cuestionario		✓
						A.A Tarea		✓

**Fuente:** Elaboración propia

### **Valoración de la propuesta por Criterio de Especialistas**

En relación a la selección de especialistas, se ha tomado en consideración los siguientes ítems:

1. Laborar en una Institución Educativa con cargo de docente.
2. Poseer título de cuarto nivel en carreras Educativas.
3. Experiencia de cuatro o más años en Pedagogía o TIC.

Para dar continuidad, la propuesta fue validada por 3 especialistas que cumplieron con todos los requisitos enumerados anteriormente. Cabe señalar que, a cada uno de ellos se le otorgó el acceso al aula virtual, el proyecto escrito de titulación y un documento que contiene un banco de preguntas que los faculta a valorar la presente propuesta.

A continuación, se enumera los indicadores que se utilizaron para la elaboración del cuestionario dirigido al especialista.

1. Navegación.
2. Iconografía.
3. Factibilidad.
4. Pertinencia.
5. Innovación.
6. Interactividad y creatividad.
7. Fundamentación teórica.
8. Fundamentación metodológica.
9. Fundamentación práctica.
10. Fundamentación tecnológica.
11. Diseño instruccional.

Cada uno de los indicadores podrán ser evaluados según el siguiente rango:

- Excelente
- Muy Bueno
- Bueno
- Regular
- Deficiente.

Además, se colocó las opciones de Observaciones y Recomendaciones, con el propósito de que cada especialista incluya comentarios que apoyen al mejoramiento del aula virtual.

### Perfil de especialistas

Con el fin de obtener excelentes resultados en la validación de la propuesta, se expone la siguiente tabla de contenidos, en donde se presenta el perfil que posee cada uno de los especialistas, tomando en consideración el título que posee, la Institución donde labora y la experiencia que tiene dentro del ámbito Educativo.

**Tabla 10.**  
*Perfil de especialistas*

NOMBRE Y APELLIDO	TÍTULO	INSTITUCIÓN	EXPERIENCIA
Henry Recalde	Magister	Universidad Tecnológica Israel	15 años
Luis Rivera	Magister en Educación	Unidad Educativa Ligdano Chávez	21 años
Wilmer Tufiño	Magister en Educación	Unidad Educativa Ligdano Chávez	30 años
Jorge Ramos	Doctor en Ciencias de la Educación	EGB Bartolomé de las Casas	41 años
Marco Salazar	Magister Gerencia Educativa	Institución Educativa Fiscal Guayllabamba	4 años

**Fuente:** Elaboración propia

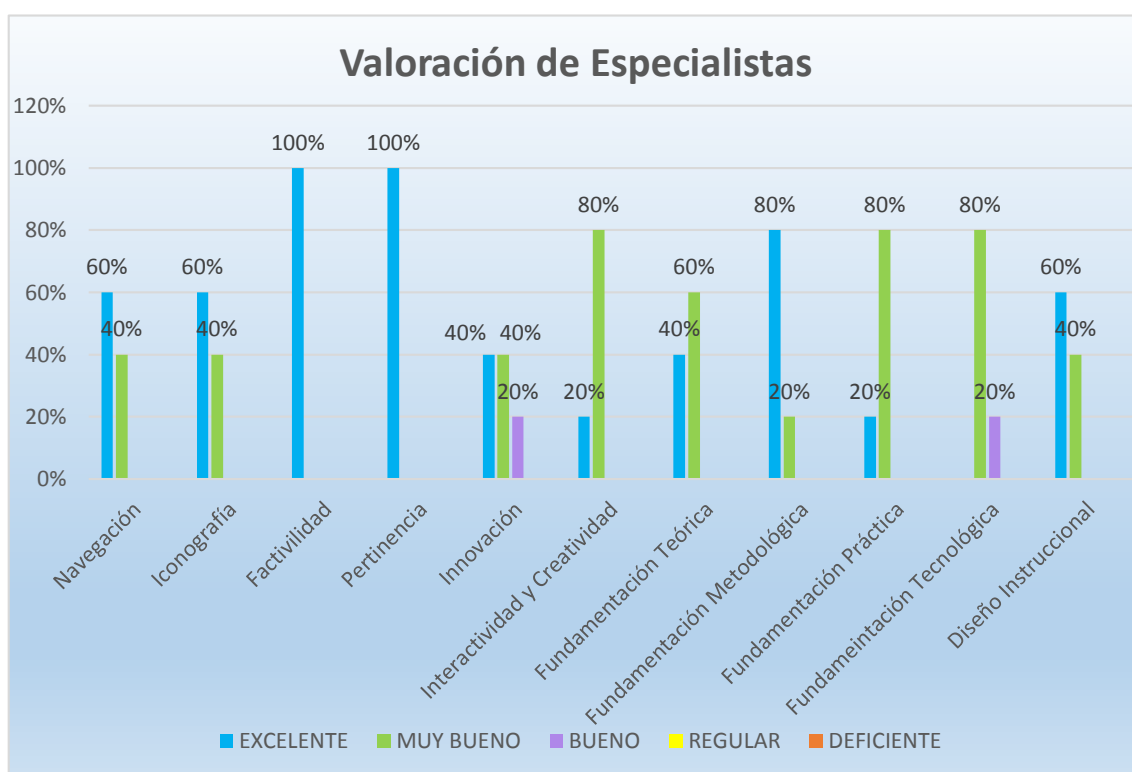
En tal sentido, se puede visualizar que existe un grupo de especialistas altamente calificados, con el perfil adecuado para el tipo de valorización que se desea realizar, lo cual permite que los resultados que se obtendrán sean factibles y sobretodo enfocados al mejoramiento del aula Virtual.

Hay que resaltar que todos los especialistas se encuentran actualmente laborando en Centros Educativos, por tal motivo tienen un alto conocimiento del tema y de la propuesta que se plantea.

## Resultados de la Validación por especialistas

En relación a la validación de resultados se aplicó parte del método Delphi, con el propósito de elevar el valor de funcionalidad del aula virtual, tomando en consideración cada sugerencia o recomendación emitida por los especialistas.

A continuación, se presenta la siguiente gráfica con el detalle de los resultados obtenidos por cinco especialistas en el área de Educación y TIC, con una experiencia de cuatro o más años en áreas mencionadas anteriormente, los cuales han aportado significativamente al mejoramiento de la propuesta con la siguiente valoración.



**Figura 51:** Resultado de valoración de especialistas

**Fuente:** Elaboración propia

Es importante acotar que, gracias a los datos obtenidos por los especialistas, se puede afirmar que la propuesta tiene un gran alcance a nivel académico, tomando en consideración que la mayoría de los resultados son favorables, resaltando las escalas más altas como: Excelente y Muy bueno.



Además, es preciso recalcar que, gracias a las observaciones y recomendaciones de los especialistas, el funcionamiento del aula enriqueció notablemente, obteniendo como resultado un entorno virtual de aprendizaje de alta calidad.

## CONCLUSIONES

Con relación a lo expuesto a lo largo del proyecto de investigación, es relevante distinguir la viabilidad que tiene el aula virtual 4.0 tomando en consideración los fundamentos teóricos, pedagógicos y tecnológicos que fueron expuestos en el transcurso del proyecto. Tomando en cuenta que, estos permitieron agrupar varios componentes dentro de un mismo entorno virtual, apoyando significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como se apreció en la investigación del proyecto, el aula virtual 4.0 tiene un porcentaje de funcionalidad bastante elevado, tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que incentiva al trabajo colaborativo mediante actividades dinámicas e interactivas. Fortaleciendo los conocimientos adquiridos de una manera más divertida

En virtud de lo expuesto anteriormente en el proyecto, se puede confirmar que el diseño del aula virtual con herramientas web 2.0, contribuye en un gran porcentaje al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, ya que se presentan un sinnúmero de actividades y recursos de acuerdo a los estilos de aprendizaje del siglo XXI, favoreciendo al aprendizaje significativo de cada uno de ellos.

De acuerdo a las valoraciones realizadas por especialistas, se confirmó la pertinencia y factibilidad de implementar un aula virtual 4.0 en Moodle. Además, cabe resaltar que, gracias a las observaciones y recomendaciones emitidas por los especialistas, aumento considerablemente la calidad y funcionalidad del entorno virtual.

## RECOMENDACIONES

Una vez concluido el presente proyecto, cabe citar las siguientes recomendaciones:

Se recomienda realizar un análisis amplio de todos los fundamentos teóricos, pedagógicos y tecnológicos, ya que estos nos facilitan interpretar de mejor manera la situación problemática y sobre todo nos permite formular posibles soluciones.

Se sugiere analizar todos los recursos que aporten a la propuesta planteada. En este caso comprobar la funcionalidad que brinda las herramientas web 2.0 dentro de un entorno virtual, tomando en consideración los estilos de aprendizaje del siglo XXI, ya que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, y es por ello que en la actualidad existe una extensa variedad de herramientas web, que apoyan al aprendizaje significativo de cada individuo.

Se recomienda poner en práctica la propuesta del aula virtual, capacitando tanto a estudiantes como a docentes el uso de este entorno virtual, y de esta manera motivar al resto de la comunidad educativa a implementar este tipo recursos y actividades en su labor diaria, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje, y sobre todo fortaleciendo el trabajo colaborativo e interactivo.

Se sugiere validar la propuesta con el criterio de varios especialistas, ya que, gracias a su alto grado de experiencia contribuyen significativamente al mejoramiento de la misma. Cada aporte que realizan eleva la calidad de la propuesta y definitivamente encaminan el éxito del proyecto.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). "El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto 2018. *Mendive Revista de Educación*, 610-623. Obtenido de file:///C:/Users/Home/AppData/Local/Temp/Dialnet-ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDeLosEstudiosLingui-6622576.pdf
- Andrea López, X. B. (2019). La observación. Primer eslabón del método clínico. *Revista Cubana de Reumatología*,. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1817-59962019000200014](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1817-59962019000200014)
- Arbeláez, M. (2014). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) un instrumento para la investigación. *Investigaciones Andina*, 997 - 1000. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0124-81462014000200001](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-81462014000200001)
- Arias, P., Merino, M., & Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget. *Dominio de la Ciencia*, 833 - 845. Obtenido de file:///C:/Users/Home/AppData/Local/Temp/Dialnet-AnalisisDeLaTeoriaDePsicogeneticaDeJeanPiagetUnApo-6326679.pdf
- Benseny, G. (2020). EL USO DE LAS TICS EN LA DIVULGACIÓN DE RESULTADOS DE. *Condet*, 750-769. Obtenido de <http://nulan.mdp.edu.ar/3322/1/benseny-cesar-2020.pdf>
- Chagoya, E. (2008). *Métodos y técnicas de investigación*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion>.
- Collahuazo, Z. (2013). *INCIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA ERCA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Ibarra.
- Educación, M. d. (2020). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19/>
- García, F., Alfaro, A., Hernández, A., & Molina, M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista Clínica de Medicina en Familia*, 232-236. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1696/169617616006.pdf>
- Latorre, M. (2018). Historias de las Web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. *Universidad Marcelino Champagnat*, 1-8. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59947315/74\\_Historia\\_de\\_la\\_Web20190706-123188-141xd95-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1628467649&Signature=EFLaNXW7UM7FIUyDLccOpRtPGCdHIZEbHqMV3eiXN9TUfcBoFKiTkGESgErDK0u82q~pv0yxRotOmWeyddzQKP6uYTiQvJXvGbZ-Ace7i~FvnB](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59947315/74_Historia_de_la_Web20190706-123188-141xd95-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1628467649&Signature=EFLaNXW7UM7FIUyDLccOpRtPGCdHIZEbHqMV3eiXN9TUfcBoFKiTkGESgErDK0u82q~pv0yxRotOmWeyddzQKP6uYTiQvJXvGbZ-Ace7i~FvnB)
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas. *Conrado*, 392-397. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es).
- Michalon, D. (2017). Fundamentos teóricos de la Web 2.0 para la docencia en la educación superior. *MediSur*, 190 - 196. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2017000200007](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000200007)


- Niev, O., & Martínez, J. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142019000100009&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000100009&lng=es&tlng=es).
- Peña, M. (2014). La plataforma Moodle: características y utilización en ELE. *Università degli Studi di Perugia*, 913 - 921. Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/24/24\\_913.pdf](https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/24/24_913.pdf)
- Pozo, D. (2021). *AULA VIRTUAL PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE PROYECTOS PERSONALES*. Universidad Tecnológica Israel, Quito.
- UNESCO. (2021). *Las respuestas educativas frente a la COVID-19, ¿qué balance dejó el 2020?* Obtenido de <https://es.unesco.org/news/respuestas-educativas-frente-covid-19-que-balance-dejo-2020>
- Vilatuña, D. (2020). *SITIO WEB 3.0 DE ESCRITURA CREATIVA PARA ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. Universidad Tecnológica Israel, Quito.

## ANEXOS

Finalmente, se muestra como anexos los siguientes instrumentos que fueron empleados para la elaboración del presente proyecto de titulación.

### ANEXO 1



#### FORMATO DE ENCUESTA



## Encuesta dirigida a estudiantes de décimo año de Educación General Básica

Objetivo: Recopilar información sobre diseñar un aula virtual 4.0 para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y seleccione la respuesta que considere adecuada.

 [english.iefg@gmail.com](mailto:english.iefg@gmail.com) (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#) 

\*Obligatorio

1. ¿Usa plataformas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

2. ¿Considera que las herramientas tecnológicas favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

3. ¿El docente utiliza recursos informáticos en sus clases? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

4. ¿Considera motivador el uso de herramientas digitales para aprender el idioma inglés? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

5. ¿El docente aplica estrategias didácticas que apoyen a la Metodología aplicada? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

6. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades en línea para retroalimentar los conocimientos adquiridos? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

7. ¿Considera que el uso de Gamificación mejora la atención en clase? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca



8. ¿Considera una ventaja para el proceso de enseñanza-aprendizaje el utilizar la plataforma MOODLE? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

9. ¿Considera que las estrategias tecno-educativas que se utilizan en la actualidad, satisfacen las necesidades para aprender el idioma inglés? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

10. ¿Le gustaría fortalecer los conocimientos adquiridos en el idioma inglés mediante juegos, simuladores o videos interactivos? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

Enviar

Borrar formulario

**ANEXO 2**  
**FORMATO DE ENTREVISTA**



## Encuesta para Jefe de área de inglés

Objetivo: Recopilar información sobre diseñar un aula virtual 4.0 para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

Instrucciones: Responda cada pregunta según su criterio personal.

 e1720969045@uisrael.edu.ec (no compartidos)  
[Cambiar de cuenta](#)



**\*Obligatorio**

1. ¿Considera usted que el uso de entornos virtuales facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? \*

Tu respuesta

---

2. ¿Utiliza plataformas virtuales en su proceso de enseñanza-aprendizaje? \*

Tu respuesta

---

3. ¿Cree usted que las herramientas digitales favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? \*

Tu respuesta

---

4. ¿Aplica usted estrategias tecno-educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? \*

Tu respuesta

---

5. ¿Conoce los beneficios que brinda la plataforma MOODLE? \*

Tu respuesta

---

Enviar

Borrar formulario

## ANEXO 3

### FORMATO VALORACIÓN POR ESPECIALISTAS



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

### ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

#### MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

#### INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA

Quito DM, \_\_\_\_\_ de septiembre del 2021

Estimado Magister

Solicito de la manera más comedida, su valiosa colaboración para valorar la funcionalidad y la calidad del siguiente proyecto. **"Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés"**. Es relevante recalcar que sus comentarios son muy importantes para la implementación de la presente propuesta.

#### Instructivo:

- Lea detenidamente cada ítem.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una "X" en cada indicador tomando en consideración los siguientes parámetros. Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular y Deficiente.

Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.

### DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_  
Formación Académica: \_\_\_\_\_  
Lugar de trabajo: \_\_\_\_\_  
Cargo: \_\_\_\_\_  
Años de experiencia: \_\_\_\_\_  
E-mail: \_\_\_\_\_

### AULA VIRTUAL 4.0 EN MOODLE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE TIEMPOS VERBALES DEL IDIOMA INGLÉS

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Navegación:					
Iconografía					
Factibilidad					
Pertinencia					
Innovación					
Interactividad y Creatividad					
Fundamentación Teórica					
Fundamentación Metodológica					
Fundamentación Práctica					
Fundamentación Tecnológica					
Diseño instruccional					

Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Recomendaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Firma del especialista



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

**INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA**

Quito DM, lunes 06 de septiembre del 2021

Estimado Magister

Solicito de la manera más comedida, su valiosa colaboración para valorar la funcionalidad y la calidad del siguiente proyecto. **"Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés"**. Es relevante recalcar que sus comentarios son muy importantes para la implementación de la presente propuesta.

**Instructivo:**

- Lea detenidamente cada ítem.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una "X" en cada indicador tomando en consideración los siguientes parámetros. Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular y Deficiente.

Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.



## DATOS INFORMATIVOS

**Apellidos y Nombres:** RECALDE ARAUJO HENRY MARCELO.

**Formación Académica:** MAESTRÍA CUARTO NIVEL.

**Lugar de trabajo:** UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.

**Cargo:** DOCENTE INVESTIGADOR.

**Años de experiencia:** 15 AÑOS.

**E-mail:** hrecalde@uisrael.edu.ec.

### AULA VIRTUAL 4.0 EN MOODLE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE TIEMPOS VERBALES DEL IDIOMA INGLÉS

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Navegación:	X				
Iconografía	X				
Factibilidad	X				
Pertinencia	X				
Innovación			X		
Interactividad y Creatividad		X			
Fundamentación Teórica		X			
Fundamentación Metodológica	X				
Fundamentación Práctica		X			
Fundamentación Tecnológica			X		
Diseño instruccional	X				

**Observaciones:** No hace uso de la libreta de calificaciones, que es una herramienta importante para la retroalimentación del progreso o avance del estudiante.

No usa rúbrica para evaluar las tareas.

**Recomendaciones:** En un futuro la implementación de plug-ins relacionados a el aprendizaje de inglés como un valor agregado a las actividades complementarias de aprendizaje.

Usa muchos recursos externos que son buenos, pero no incrusta o despliega dichos sitios en otra página, esto es un distractor que debería evitar, ya que se sale de su EVA.



Firma del especialista





## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

### ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

#### INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA

Quito DM, lunes 06 de septiembre del 2021

Estimado Magister

Solicito de la manera más comedida, su valiosa colaboración para valorar la funcionalidad y la calidad del siguiente proyecto. **“Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés”**. Es relevante recalcar que sus comentarios son muy importantes para la implementación de la presente propuesta.

#### Instructivo:

- Lea detenidamente cada ítem.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una “X” en cada indicador tomando en consideración los siguientes parámetros. Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular y Deficiente.

Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.

## DATOS INFORMATIVOS

**Apellidos y Nombres:** RIVERA ASTO LUIS GONZALO.  
**Formación Académica:** MAGISTER EN EDUCACION.  
**Lugar de trabajo:** UNIDAD EDUCATIVA "LIGDANO CHÁVEZ".  
**Cargo:** DOCENTE (DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA).  
**Años de experiencia:** 21 años.  
**E-mail:** ing\_luisrivera@yahoo.es

### AULA VIRTUAL 4.0 EN MOODLE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE TIEMPOS VERBALES DEL IDIOMA INGLÉS

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Navegación:		X			
Iconografía		X			
Factibilidad	X				
Pertinencia	X				
Innovación	X				
Interactividad y Creatividad	X				
Fundamentación Teórica		X			
Fundamentación Metodológica		X			
Fundamentación Práctica		X			
Fundamentación Tecnológica		X			
Diseño instruccional		X			

**Observaciones:**

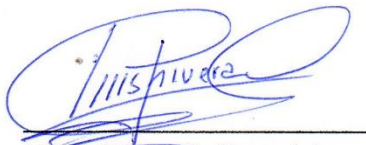
- La concepción y diseño de esta aula virtual, ha constituido un instrumento valioso para elevar la preparación, motivación e interés de los estudiantes en el área de inglés, como una forma de modernización de la educación actual pues la hace más atractiva e interesante.
- El Aula Virtual está formada por un conjunto de herramientas online que permiten mejorar los procesos educativos del área de inglés, facilitando el contacto continuo

entre docentes y estudiantes, para seguimiento de las clases y el acceso a contenidos académicos.

**Recomendaciones:**

- Es importante que se mire a esta Aula Virtual como una forma de modernización de la educación actual, ya que permite el uso de Ambientes multimedios e Internet, pues la hace más atractiva e interesante al integrar nuevas tecnologías de la información y obtener bastos conocimientos aprovechando las oportunidades que nos ofrece.

Firma del especialista



MSc. Luis Gonzalo Rivera Asto  
C.I. 1708452691  
No Registro Titulo 1043-13-13376



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

### ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

#### INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA

Quito DM, viernes 10 de septiembre del 2021

Estimado Magister

Solicito de la manera más comedida, su valiosa colaboración para valorar la funcionalidad y la calidad del siguiente proyecto. **“Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés”**. Es relevante recalcar que sus comentarios son muy importantes para la implementación de la presente propuesta.

#### Instructivo:

- Lea detenidamente cada ítem.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una “X” en cada indicador tomando en consideración los siguientes parámetros. Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular y Deficiente.

Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.



### DATOS INFORMATIVOS

**Apellidos y Nombres:** TUFÍÑO FLORES WILMER DE JUSÚS  
**Formación Académica:** MAGISTER EN EDUCACIÓN  
**Lugar de trabajo:** UNIDAD EDUCATIVA "LIGDANO CHAVEZ"  
**Cargo:** DOCENTE  
**Años de experiencia:** 30 AÑOS  
**E-mail:** wilotf@gmail.com

### AULA VIRTUAL 4.0 EN MOODLE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE TIEMPOS VERBALES DEL IDIOMA INGLÉS

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Navegación:	x				
Iconografía	x				
Factibilidad	x				
Pertinencia	x				
Innovación		x			
Interactividad y Creatividad		x			
Fundamentación Teórica		x			
Fundamentación Metodológica	x				
Fundamentación Práctica		x			
Fundamentación Tecnológica		x			
Diseño instruccional	x				

**Observaciones:** La implementación de un aula virtual resulta un excelente aporte para la Institución Educativa, tomando en consideración que el diseño, la estructura y las actividades que se plasman en la misma son atractivas a vista del estudiante, motivándoles aprender y consolidar los conocimientos del idioma inglés de una manera más interactiva y sobre todo de calidad.

**Recomendaciones:** El aula virtual tendrá un gran impacto dentro de la institución, por lo que se sugiere no archivarla y considerar la aplicación de la misma para el nuevo año lectivo, ya que, en la actualidad estas herramientas tecnológicas se han convertido en un método muy práctico para facilitar la comunicación e interacción entre docentes y estudiantes.

Firma del especialista

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized initial 'S' followed by several loops and a long horizontal stroke extending to the right.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

**INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA**

Quito DM, viernes 10 de septiembre del 2021

Estimado Magister

Solicito de la manera más comedida, su valiosa colaboración para valorar la funcionalidad y la calidad del siguiente proyecto. **“Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés”**. Es relevante recalcar que sus comentarios son muy importantes para la implementación de la presente propuesta.

**Instructivo:**

- Lea detenidamente cada ítem.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una “X” en cada indicador tomando en consideración los siguientes parámetros. Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular y Deficiente.

Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.

### DATOS INFORMATIVOS

**Apellidos y Nombres:** Ramos Males Jorge Arturo.  
**Formación Académica:** Doctor en Ciencias de la Educación.  
**Lugar de trabajo:** EGB Bartolomé de las Casas  
**Cargo:** Docente  
**Años de experiencia:** 41  
**E-mail:** jorartram@hotmail.com


### AULA VIRTUAL 4.0 EN MOODLE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE TIEMPOS VERBALES DEL IDIOMA INGLÉS

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Navegación:	X				
Iconografía	X				
Factibilidad	X				
Pertinencia	X				
Innovación		X			
Interactividad y Creatividad		X			
Fundamentación Teórica	X				
Fundamentación Metodológica	X				
Fundamentación Práctica		X			
Fundamentación Tecnológica		X			
Diseño instruccional	X				

**Observaciones:** La implementación de un entorno virtual de aprendizaje es una manera innovadora y muy útil para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, hay que recalcar que la tecnología avanza a pasos gigantescos y debemos aprovechar cada uno de sus beneficios, haciendo uso de las herramientas tecnológicas que tenemos a nuestro alcance, para de esta manera elevar la calidad de Educación en la Institución Educativa.



**Recomendaciones:** Se recomienda continuar con la implementación de este tipo de entornos no solo en la asignatura de inglés, sino en toda la malla curricular, ya que el dinamismo y la interactividad que se desarrolla en la misma motiva al estudiante a aprender más.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jacqueline', enclosed within a large, stylized blue oval scribble.

Firma del especialista



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES*

**INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA**

Quito DM, viernes 10 de septiembre del 2021

Estimado Magister

Solicito de la manera más comedida, su valiosa colaboración para valorar la funcionalidad y la calidad del siguiente proyecto. **“Aula virtual 4.0 en Moodle para el proceso de enseñanza-aprendizaje de tiempos verbales del idioma inglés”**. Es relevante recalcar que sus comentarios son muy importantes para la implementación de la presente propuesta.

**Instructivo:**

- Lea detenidamente cada ítem.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una “X” en cada indicador tomando en consideración los siguientes parámetros. Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular y Deficiente.

Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.

## DATOS INFORMATIVOS

**Apellidos y Nombres:** Salazar Trujillo Marco Vinicio.  
**Formación Académica:** Magister Gerencia Educativa.  
**Lugar de trabajo:** Institución Educativa Fiscal Guayllabamba.  
**Cargo:** Docente del área de Informática.  
**Años de experiencia:** 4 años.  
**E-mail:** marcovsalazar1@gmail.com

### AULA VIRTUAL 4.0 EN MOODLE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE TIEMPOS VERBALES DEL IDIOMA INGLÉS

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Navegación:		x			
Iconografía		x			
Factibilidad	x				
Pertinencia	x				
Innovación	x				
Interactividad y Creatividad		x			
Fundamentación Teórica	x				
Fundamentación Metodológica	x				
Fundamentación Práctica	x				
Fundamentación Tecnológica		x			
Diseño instruccional		x			

**Observaciones:** Se evidencia la aplicación de técnicas de desarrollo en la plataforma educativa, posee contenido interactivo lo que facilitará el aprendizaje de los estudiantes en el aplicativo Web.

**Recomendaciones:** Continuar con el análisis y diseño del contenido multimedia, además, crear más cursos para otros niveles de EGB y Bachillerato y aplicarlo en el desarrollo profesional.

  
Firma del especialista