

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Herramienta Socrative para la enseñanza de la asignatura de inglés”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación Tecnología e Innovación


Autor: Cesar Israel Chicaiza Casa

Tutora: MSc. Olga Teresa Sánchez Manosalvas, PhD

Tulcán, 2026

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Cesar Israel Chicaiza Casa con el número de cédula 1003846670 ha elaborado el trabajo de titulación: “Herramienta Socrative para la enseñanza de la asignatura de inglés”.



f.....

MSc. Olga Teresa Sánchez Manosalvas, PhD
TUTORA

Tulcán, enero de 2026

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación Tecnología e Innovación.

Yo, Cesar Israel Chicaiza Casa con cédula de identidad número 1003846670 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cesar Israel Chicaiza Casa', written over a horizontal dashed line.

f.....

Cesar Israel Chicaiza Casa

AUTOR

Tulcán, enero de 2026

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cesar Israel Chicaiza Casa declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: "Herramienta Socrative para la enseñanza de la asignatura de inglés" y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cesar Israel Chicaiza Casa', written over a horizontal dashed line.

f.....

Cesar Israel Chicaiza Casa

AUTOR

Tulcán, enero de 2026

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, porque cada prueba que pone en mi vida es el inicio de un camino arduo para llegar a un nuevo logro que me ayudará en mi crecimiento profesional.

Gracias a mi familia por su amor incondicional y apoyo moral en cada momento de la maestría, su confianza en mí se convierte en la base fundamental de este logro. A todos gracias por ser parte de esta etapa.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por brindarme la oportunidad de avanzar en mi carrera profesional, especialmente a la coordinación quien en todo momento estuvo pendiente del buen desarrollo del proyecto de posgrado, su acompañamiento han sido fundamentales en la finalización de esta tesis.

DEDICATORIA

Primero a Dios, por proveerme salud, motivación y la constancia necesaria para asumir este nuevo reto, afrontándolo de la mejor manera y culminando con la realización de mi proyecto de posgrado. Me ha dirigido por diferentes partes en el transcurso de mi vida y en cada etapa he conocido nuevas personas y lugares quienes han aportado de manera muy significativa a la obtención de este logro y a mi crecimiento personal y profesional.

Dedico a mis padres que hicieron posible el inicio de mi trayectoria estudiantil inculcándome compromiso, responsabilidad y trabajo diario, sé que sus enseñanzas son el pilar fundamental de mis logros personales y profesionales. Extiendo mi dedicatoria a mi hermano y hermanas quienes han apoyado cada decisión que he tomado, su confianza ha hecho que en el proceso arduo de estudiar una maestría pese más la confianza y las ganas para poder cumplirlo. Gracias por enseñarme que la vida es mejor cuando hay compañía.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por brindarme la oportunidad de crecer académicamente y por la excelente formación recibida.

ÍNDICE

RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Preguntas de investigación	3
1.3. Objetivos de investigación	4
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	4
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	4
1.4. Justificación	4
CAPÍTULO II	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
2.1. Antecedentes de investigación	7
2.2. Marco Teórico	12
2.2.1. Los principios básicos de la propuesta curricular se pueden resumir en:	12
2.2.3. Estándares para profesores de inglés en servicio en Ecuador	14
2.2.4. Teorías del aprendizaje	15
2.2.5. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje	19
2.2.6. ¿Qué son las TIC?	20
2.3. Marco Legal	37
CAPÍTULO III	39
METODOLOGÍA	39
3.3. Definición y operacionalización de variables	45
Definición de variables	45

3.4 . Operacionalización de variables.....	46
3.4.1. Procedimientos.....	48
3.5. Consideraciones bioéticas.....	49
CAPÍTULO IV	50
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
CAPÍTULO V	61
PROPUESTA.....	61
5.1. Título.....	61
5.2. Objetivo.....	61
5.3. Antecedentes de la propuesta	61
5.4. Justificación.....	62
5.5. Fundamentación.....	63
5.6. Contexto escolar	64
5.7. Factibilidad de la propuesta	64
5.8. Impacto de la propuesta.....	64
5.9. Desarrollo de la propuesta.....	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
Conclusiones	74
Recomendaciones	75
REFERENCIAS.....	76
ANEXOS.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estudiantes participantes	41
Tabla 2. Docentes participantes.....	42
Tabla 3. Resumen de Participantes de la Investigación, Docentes y Estudiantes BGU.....	42
Tabla 4. Operacionalización de variables	46
Tabla 5. Medios de Comunicación Audiovisuales que Favorecen el Estudio del Idioma Inglés.....	51
Tabla 6. Servicios Informáticos de Mayor Agrado para Desarrollar Actividades.....	51
Tabla 7. Frecuencia de Participación en las Actividades Desarrolladas por el Docente.	52
Tabla 8. Motivación en el Uso de las TIC.....	53
Tabla 9. Las TIC, Constituyen Herramientas Valiosas para Mejorar la Enseñanza	53
Tabla 10. Cómo Consideras que es la Metodología Utilizada por su Profesor.	54
Tabla 11. Dificultades que se Pueden Tener en el Estudio del Idioma Inglés a Través del Uso de la TIC	54
Tabla 12. Los Administrativos Proporcionan Herramientas Tecnológicas que Faciliten el Estudio del Idioma Inglés	55
Tabla 13. La herramienta tecnológica que más usas para realizar sus tareas.	55
Tabla 14. Matriz con las respuestas de la entrevista realizada a docentes de inglés	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Estándares de Inglés.....	14
Figura 2. Pirámide de los Elementos de gamificación	27
Figura 3. Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Ecuador.....	39

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado o Acta de aprobación del Perfil de Investigación ¡Error! Marcador no definido.	
Anexo B. Certificado de aprobación del abstract por parte del Centro de idiomas	81
Anexo C. Consentimiento informado	82
Anexo D. Autorización por parte del rector de la Unidad Educativa Ecuador....	83
Anexo E. Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Ecuador	84
Anexo F. Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ecuador	86

RESUMEN

El aprendizaje del inglés en Bachillerato de la forma tradicional con el uso del pizarrón se hace menos estimulante para los estudiantes que en los últimos años han mostrado un bajo interés en la asignatura y un número considerable de notas bajas. El objetivo de la investigación fue proponer estrategias didácticas con la herramienta Socrative, para el aprendizaje de la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024. El estudio realizado respondió a un enfoque mixto, con un diseño cuasi-experimental, en donde se aplicó de manera previa el pre test para identificar el nivel de conocimiento obtenido hasta ese momento para luego socializar y capacitar el uso de la herramienta Socrative, este proceso se realizó con la finalidad de verificar si existió mayor interés y de esta manera evidenciar cambios en los resultados de aprendizaje. La recolección de información permitió determinar el nivel de conocimientos y habilidades que tienen los docentes y estudiantes en el uso de la herramienta propuesta. Se estableció la comparación de clases en donde no se usaron las TIC y aquellas en las que sí se aplicaron, determinando la que favorece el proceso de aprendizaje haciendo que las clases se tornen interactivas captando el interés de los estudiantes y, por ende, lograron ser más participativas. Los resultados obtenidos evidenciaron que la mayoría de los estudiantes tienen preferencias para adquirir conocimientos relacionados con el inglés a través de herramientas TIC, medios audiovisuales y dispositivos tecnológicos. Los docentes y estudiantes demostraron resultados favorables en el proceso de enseñanza – aprendizaje lo que permitió inferir que el uso de esta herramienta resulta ser beneficiosa y es recomendable implementar su uso de manera permanente.

Palabras clave: Innovación educativa; TIC; Socrative.

ABSTRACT

Learning English in high school is becoming less and less stimulating for students who, in the last years of schooling, have shown a low interest in the subject and a considerable number of failures, an aspect that supported the research with a mixed approach, quasi-experimental design, descriptive, exploratory type, which was characterized by investigating the most relevant causes of this problem, being the methodologies and resources applied in the classroom the most relevant. The results obtained promoted educational innovation for the unified general high school of the Ecuador Educational Unit, which considered the application of an ICT resource (Information and Communication Technology) based on gamification, such as Socrative, for the English subject, becoming an incentive for students, who recognized the importance of using these resources within the school context; Likewise, the use of this tool allowed the teacher to improve their teaching-learning processes from a more dynamic and motivating approach. The theoretical component of this study presents the influence of new technologies in education, as well as the advantages of their use. In the practical component, a series of work sessions were proposed applied to the teaching unit on grammatical tenses, in which students used the Socrative tool to acquire and reinforce concepts and their application. The use of this ICT tool had an impact in two areas: the teaching process developed in the classroom, on the one hand, which allowed the acquisition of more significant learning, working in a game environment; on the other, it allowed the teacher to instantly evaluate the learning results they achieved, which were graphed to identify weaknesses, and proceed to propose the improvement plan individually, thus improving the teaching and methodological process.

Keywords: Educational innovation; TIC; Socrative; Methodologies.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La Unidad Educativa Ecuador (UEE), está registrada y regulada por el Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca – Tulcán. Se encuentra ubicada en la parroquia de El Chical, perteneciente al cantón Tulcán, en el noroccidente de la provincia del Carchi, zona limítrofe entre Ecuador y Colombia, por tal razón se tiene presencia de estudiantes de nacionalidad ecuatoriana y colombiana. Además, se tiene estudiantes de nacionalidad Awá al ser comunidades nativas del lugar.

Los estudiantes que pertenecen a esta zona presentan novedades como no disponer de computador en el hogar lo que constituye un obstáculo para su desarrollo en nuevas tecnologías. Además, se presenta la dificultad del acceso a internet ya que si bien tienen este servicio hace aproximadamente 7 años, la realidad económica del sector no permite que la mayoría de los hogares tengan la capacidad adquisitiva de este servicio.

En la actualidad las herramientas TIC son de uso fundamental en la formación académica de los estudiantes de secundaria. Razón por la cual es necesario implementarlo en las instituciones que tienen inconvenientes en acoplarse a esta nueva forma de la educación debido a factores como ubicación geográfica, falta de computadores, difícil acceso a internet lo que da como resultado el limitado proceso enseñanza aprendizaje en gamificación. De acuerdo con CEPAL División de Desarrollo Social (2006) "existen profundas desigualdades en el acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los hogares latinoamericanos que constituyen el punto de partida".

Los avances obtenidos en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en la actualidad, se han convertido en un componente esencial de la cotidianidad humana, generando hoy nuevas formas de socialización, educación, producción de conocimiento y acceso a la información. (Sierra *et al.*, 2016, p.51).

La época después de la pandemia presentó un desafío para los estudiantes y docentes con el desarrollo de trabajos que contenían actividades de todas las asignaturas los cuales eran enviados por parte del Ministerio de Educación y se denominaban: proyectos, este fue el primer período con el proceso acelerado de la implementación de las herramientas tecnológicas como el celular y la computadora a manera de único vínculo entre docente y estudiante. El inconveniente que surgió fue la falta de conocimiento y práctica sobre este tema lo que conllevó a evidenciar disconformidad con este modo de educación.

Es decir, no se trata solo de instalar la tecnología en las escuelas y esperar que esta sea utilizada por los docentes para propósitos pedagógicos. Más bien, la cuestión central para el éxito de los proyectos de informatización de las escuelas radica en la capacitación de los profesores en el uso de las tecnologías de manera que ellos/as puedan integrarlas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es solo cuando ello ocurre que los estudiantes no solo aprenden de la tecnología, sino que también aprenden con la tecnología, lo que implica ponerla al servicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje. (CEPAL. División de Desarrollo Social, 2006)

La importancia en la solución a esta falencia es que los estudiantes adquieran conocimiento de la existencia y modos de aplicación de la técnica de gamificación y de manera conjunta adquieran un progreso en el uso de la computadora y el celular en procesos educativos.

El modelo educativo tradicional en papel ha evolucionado con la aparición de dispositivos, aplicaciones y técnicas que permiten motivar el conocimiento en los estudiantes. El uso de las herramientas que permiten innovar la forma en que se transmiten los conocimientos han adquirido modificaciones lo que se ha traducido en una ventaja al utilizar la dinámica del juego o gamificación. “Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pelling quién introdujo el término cuando escribió un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware” (Contreras y Eguía, 2017, p.7).

Las limitaciones para la socialización y capacitación en aplicaciones que estén basadas en gamificación es el escaso acceso a equipos tecnológicos como

computador, tableta, celular. Así como también la calidad del internet por ser una zona rural tiene muchos inconvenientes con la buena calidad del acceso a internet y añadido a esto es la falta de instrucción docente sobre temas tecnológicos lo cual se puede subsanar creando una guía de gamificación que permitan al docente y estudiante tener capacitación.

En la actualidad, la gamificación, tiene un lugar importante en el sector educativo, se puede pronosticar que con la prioridad que recibe por parte del estado inicia un proceso de madurez en el que se puede observar que se genera importante información. La iniciativa de proponer este tema es considerar los retos que se presentan en la educación como es la utilización de dispositivos, el uso de estrategias como la gamificación para cambiar la forma de entregar y adquirir conocimiento y sobre todo lograr que en la institución educativa los estudiantes logren incrementar su bagaje de conocimientos.

En este contexto, se analiza que existe un problema tanto académico como social que requiere ser atendido, por lo que la pregunta de investigación de este estudio es: ¿El limitado uso de Socrative, plataforma educativa TIC de gamificación, restringe el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en los estudiantes de bachillerato general unificado, de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024?

1.2. Preguntas de investigación

- ¿Cuál es el dominio que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la gamificación, en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés, en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024?
- ¿Cuáles son las habilidades que requieren los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la herramienta Socrative, para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024?

- ¿Cómo es el diseño de estrategias didácticas con la herramienta Socrative, para la asignatura de inglés de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer estrategias didácticas con la herramienta Socrative, para el aprendizaje de la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de dominio que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la gamificación, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés, en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.
- Identificar las habilidades que requieren los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado para el uso de la herramienta Socrative, para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.
- Diseñar estrategias didácticas con la herramienta Socrative para la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

1.4. Justificación

La investigación de Socrative está enfocada en determinar la aceptación y el beneficio de las herramientas TIC de gamificación en la enseñanza de la asignatura de inglés, lo cual es útil ya que permite evaluar el aprendizaje mediante el uso de tecnología interactiva en el proceso enseñanza-aprendizaje de plataformas educativas de libre acceso en los estudiantes de Bachillerato

General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador en el año lectivo 2023-2024. Este tema es de importante relevancia ya que los estudiantes se encuentran en una etapa en la que la alfabetización digital es un pilar fundamental para la formación académica como bachilleres y la falta de este conocimiento representa un grave retroceso y un serio problema cuando tengan la necesidad de ocupar estos conocimientos en los estudios universitarios.

Esta investigación permitirá valorar el rendimiento académico mediante la integración de Socrative en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo un cambio importante en el sistema de evaluación iniciando la capacitación y adaptación a esta plataforma. El cambio de una evaluación en hojas por una aplicación digital es significativo, ya que los estudiantes pueden desarrollar sus conocimientos en un ambiente innovador. Por consecuencia se iniciará una adaptación a nuevas tecnologías reafirmando la idea que las herramientas tecnológicas usadas de manera positiva son constructoras del conocimiento

En el ámbito social el desarrollo de esta investigación tiene un impacto positivo, considerando que se propone el uso de equipos tecnológicos y una plataforma virtual lo que capacitará y actualizará a los estudiantes en el dominio de una aplicación que está enfocadas en la educación. Se pretende demostrar que la enseñanza de la asignatura de inglés a través de Socrative favorece la asimilación del aprendizaje obteniendo una mejora evidenciable en la calidad de bachilleres.

Los beneficiarios directos son los estudiantes y docente de la unidad educativa. Los estudiantes recibirán los conocimientos en clase, pero se añadirá una propuesta tecnológica enfocada en mejorar la obtención del aprendizaje con el uso de Socrative además recibirán conocimiento de un medio tecnológico que se integra paralelamente a la enseñanza habitual para el desarrollo de aprendizaje individual y colaborativo. En el caso del docente se dispondrá de una ruta similar de nuevas tecnologías y alfabetización digital, es decir un medio tecnológico para evaluar los conocimientos siendo un mecanismo innovador con el que se pretende captar la atención y un mayor interés por parte de los estudiantes,

Adicionalmente, la investigación está relacionada con el Plan de Creación de Oportunidades de la Secretaría Nacional de Planificación, (2021) en el eje 2 “Social”, objetivo 7 que menciona: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”. Para terminar, la línea de investigación institucional a la que corresponde es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Es recomendable la socialización del uso de plataformas como Socrative, ya que es el medio con el cual se concede todo el protagonismo a los estudiantes incitándoles a participar, y reflexionar sobre la realidad en la cual se encuentran inmersos con la estrategia didáctica de la gamificación.

Granda *et al.* (2019) en la revista “Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano” menciona que el propósito de dicho trabajo es analizar la situación real de la implementación de las TIC en el sector educativo del Ecuador, para ello realizó un estudio descriptivo de revisión bibliográfica, utilizando los métodos de contenidos, revisión de literatura y análisis integral. Uno de los principales resultados es que nuestro país el Ecuador cuenta con un marco legal para el uso de las TIC en las actividades educativas, sin embargo, la implementación de estas tecnologías aún es un trabajo en progreso debido a la limitada capacitación técnica de los docentes y al mínimo uso de las TIC. Hay tantas variaciones que los docentes utilizan muy poco la tecnología y prefieren emplear los métodos de enseñanza tradicional.

López *et al.* (2020) en su tesis de posgrado cuyo tema es “La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020” tiene como objetivo Evaluar si la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes. El enfoque metodológico es cuantitativo y el diseño es cuasiexperimental. Se utilizaron el pretest y posttest, para conocer el dominio del inglés antes y después del experimento, que consistió en la aplicación de veinte sesiones de aprendizaje utilizando la técnica de la gamificación con apps: Duolingo, Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, Kahoot!, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, Quizizz, y Socrative. Como resultado de esta investigación se obtiene que los estudiantes lograron mejores resultados de aprendizaje, luego de aplicar la técnica de la gamificación

debido a su carácter lúdico motivador lo que facilita el aprendizaje de una forma divertida.

Rodríguez (2020) habla de la educación en Cuba y en su artículo denominado “Motivación y tics para la enseñanza aprendizaje del inglés en la universidad. Apuntes.” hace referencia la importancia de potenciar la motivación por el uso de las TIC mediante actividades dentro de la clase de los estudiantes de segundo año de la carrera de Licenciatura en Educación de Lengua Inglesa. Para la realización del estudio se emplearon métodos de nivel teórico para procesar la información relacionada con la motivación y uso de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje. También se empleó el método empírico que consiste en la aplicación de una entrevista a la población antes mencionada con el fin de indagar las desmotivaciones; así mismo utilizaron la herramienta de observación de las clases de inglés. Luego de hacer un análisis de los datos obtenidos tuvieron como resultado que la motivación de los estudiantes de segundo año de la carrera de Licenciatura en Educación de Lengua Inglesa es insuficiente y también se demostró que el uso de recursos didácticos que pueden aportar a la motivación y la calidad del aprendizaje es subutilizado en las clases de idioma inglés. Finalmente, dentro de sus objetivos específicos planteaban la elaboración de una propuesta de actividades con el uso de las TIC para la asignatura Práctica Integral de la Lengua Inglesa (PILI) con el fin de potenciar la motivación y obtuvieron como resultado que si es necesario y viable.

De igual manera Chamorro *et al.* (2021) en su artículo de investigación titulado “Socrative, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera” tiene como objetivo analizar la aceptación de la herramienta Socrative por parte de los estudiantes al momento de evaluar los conocimientos adquiridos dentro del aula de inglés como lengua extranjera. La población para la investigación fue los estudiantes de nivel A1 de inglés de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Se empleó la investigación descriptiva de tipo correlacional y usa el método inductivo que ayuda a sacar conclusiones basadas en hechos válidos. Como conclusiones obtienen que la herramienta Socrative tiene un porcentaje de aceptación por los estudiantes de un 91% porque es una herramienta gratuita, fácil de usar y fomenta la interacción entre estudiantes y docentes. Otra de las conclusiones es

que los estudiantes prefieren que las pruebas sean cortas, en línea y al final de cada clase. Recomiendan que tanto las autoridades como los docentes deben reflexionar sobre los procesos de evaluación con el fin de garantizar el aprendizaje.

Molina (2021) en su tesis de posgrado denominada “Las TIC como mediadoras del aprendizaje en la asignatura de educación artística en la Unidad Educativa Luis Felipe Borja” tiene como objetivo desarrollar una propuesta metodológica basada en las TIC que contribuya a la optimización de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Educación Artística de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja. Esta investigación se desarrolló en un enfoque cualitativo, bajo un diseño no experimental, de tipo proyectivo. De igual manera el estudio fue reforzado con una investigación documental que permitió conocer las posturas de diversos autores respecto al uso de las TIC en los procesos pedagógicos. Los resultados obtenidos indicaron que en la Unidad Educativa Luis Felipe Borja los procesos de enseñanza y aprendizajes aplicados no son suficientes para desarrollar actitudes artísticas en los estudiantes, por lo que es oportuno implementar un proyecto de incorporación de las herramientas tecnológicas en los procesos educativos que contemple la capacitación del personal docente para que puedan orientar a los alumnos para que se motiven a adquirir conocimientos artísticos y a utilizar eficientemente las plataformas y programas disponibles para tal fin.

López y Quishpe (2020) en su artículo de investigación “herramienta para la evaluación de los aprendizajes en contextos virtuales” cuyo objetivo es valorar la utilidad, complejidad y funcionalidad de Socrative como herramienta de evaluación para diferentes contextos educativos. Los resultados obtenidos indican que Socrative ha trascendido en espacio y tiempo como herramienta de evaluación promoviendo el aprendizaje tanto desde un punto de vista cualitativo como cuantitativo, dando cabida a escenarios didácticos con la disposición de nuevos recursos educativos en línea.

Medina *et al.* (2022a) en el artículo de revista Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. Tiene como objetivo analizar el uso de Socrative como herramienta

para la evaluación y el aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. Para ello, se utilizó una metodología cuantitativa, de tipo descriptivo, con un diseño de investigación de campo, transversal, Se concluyó que Socrative representa una herramienta didáctica de gran potencial para la mejora del rendimiento estudiantil, pues, mediante la evaluación en diferentes momentos, se logró percibir las debilidades y fortalezas que se presentan en el proceso de aprendizaje, con la intención de enmendar tales debilidades en el momento propicio.

Narváez (2023) en su trabajo de posgrado titulado “Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Educación Básica” tiene como objetivo elaborar una guía utilizando las TIC para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en el nivel de EGB de las Unidades Educativas de la ciudad de Tulcán. En cuanto a metodología le dio un enfoque cuantitativo porque se utilizarán instrumentos que miden las variables o fenómenos asignando valores numéricos y los tipos de investigación que utilizó fueron descriptiva, documental-de campo y correlacional. Los resultados de esta investigación fueron los siguientes: que la mayor parte de los docentes si utilizan y dan importancia a las TIC en las clases de lengua extranjera; que si utilizan ambientes virtuales, recursos digitales y materiales didácticos; que si utilizan el internet y las herramientas tecnológicas como recursos para alcanzar un aprendizaje efectivo y que según la percepción docente , la mayoría de estudiantes a veces hacen uso de recursos didácticos virtuales para optimizar la comunicación oral.

De igual manera Chamorro *et al.* (2021) en su artículo de investigación titulado “Socrative, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera” tiene como objetivo analizar la aceptación de la herramienta Socrative por parte de los estudiantes al momento de evaluar los conocimientos adquiridos dentro del aula de inglés como lengua extranjera. La población para la investigación fue los estudiantes de nivel A1 de inglés de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Se empleó la investigación descriptiva de tipo correlacional y usa el método inductivo que ayuda a sacar conclusiones basadas en hechos válidos. Como conclusiones obtienen que la herramienta Socrative tiene un porcentaje de aceptación por los

estudiantes de un 91% porque es una herramienta gratuita, fácil de usar y fomenta la interacción entre estudiantes y docentes. Otra de las conclusiones es que los estudiantes prefieren que las pruebas sean cortas, en línea y al final de cada clase. Recomiendan que tanto las autoridades como los docentes deben reflexionar sobre los procesos de evaluación con el fin de garantizar el aprendizaje.

Rodríguez (2020) habla de la educación en Cuba y en su artículo denominado “Motivación y TIC para la enseñanza aprendizaje del inglés en la universidad” hace Merino *et al.* (2023) en su revista científica titulada “Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria” manifiesta que su objetivo fue examinar cómo utilizar la gamificación como método de enseñanza, para lo cual se utilizó la investigación de tipo descriptiva y el enfoque fue documental porque se basó en la selección de información de revistas, artículos y otros que estén relacionados con el estudio. Destaca que la investigación se realizó para esclarecer los desafíos de la gamificación educativa como una estrategia metodológica innovadora sujeta a cambios por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. De acuerdo a los resultados que se obtuvieron se podría decir que las herramientas tecnológicas sirven de apoyo en la educación y que son de gran utilidad porque van al a par de las actualizaciones tecnológicas y de las necesidades de hoy en día y que se debería considerar como un aporte de crecimiento en el sistema educativo actual.

Herrera y Villafuerte (2023) por su parte en su artículo titulado “Estrategias didácticas en la educación” hacen referencia a los resultados positivos que generan tanto en los estudiantes como en los docentes el aplicar estrategias didácticas en el desarrollo del aprendizaje. El objetivo principal de esta investigación fue analizar las estrategias didácticas en la educación. Para su efecto, se desarrolló una revisión sistemática y una indagación consecutiva en varios buscadores obteniendo varios resultados que luego se los clasificó de acuerdo a las necesidades de la investigación. Como conclusión se pudo determinar que las estrategias didácticas contribuyen en el desarrollo de las actividades académicas no solo en los niveles de educación básica sino también

en la educación superior, puesto que aporta con la mejora y la calidad del aprendizaje por parte del estudiante.

2.2. Marco Teórico

La presente investigación tiene información que permite conocer la realidad de la educación en el Ecuador, abordó a todos los integrantes del proceso educativo en la asignatura de inglés, desde la propuesta curricular, las características de la población, teorías del aprendizaje y demás temas que tienen relación directa.

De acuerdo con (Ministerio de Educación, 2016a) Es importante indicar que la población en el Ecuador está conformada por grupos de diferentes orígenes culturales y lingüísticos, en el plan de estudios que presenta el Ministerio de Educación se reconoce que no todos los alumnos son hispanohablantes y que existen diversos grados de bilingüismo en las comunidades. Considerando lo expuesto anteriormente es significativo mencionar las necesidades de una población lingüística y culturalmente diversa en donde se prioriza facilitar la inclusión educativa de los estudiantes independientemente de su lengua materna.

2.2.1. Los principios básicos de la propuesta curricular se pueden resumir en:

El enfoque de lenguaje comunicativo: el lenguaje se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza.

Enfoque centrado en el estudiante: metodologías de enseñanza que reflejan y responden a las fortalezas y desafíos de los educandos, facilitando su proceso de aprendizaje.

Habilidades de pensamiento: aprender una lengua extranjera impulsa el desarrollo del pensamiento, así como las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía.

Aprendizaje Integrado de Contenido para las Lenguas Extranjeras (AICLE): un modelo utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con

aspectos culturales y cognitivos, de modo que la adquisición de este lenguaje sirve como motor para el desarrollo de los alumnos.

Estándares internacionales: el plan de estudios se basa en los niveles y procesos de enseñanza reconocidos internacionalmente para el aprendizaje de idiomas. (MCER). (Ministerio de Educación, 2016a)

2.2.2. Perfil de salida propuesto en el currículo nacional para EGB y BGU.

Según (Ministerio de Educación) El perfil de salida se basa en aspectos ordenados de forma jerárquica denominados dominios. El primer dominio, “Lenguaje”, incluye dominios específicos para la estructura y la comunicación del lenguaje, la adquisición y el desarrollo del lenguaje y la fluidez del lenguaje.

El segundo dominio se refiere a la “Cultura”. Por lo tanto, los profesores de inglés ecuatorianos necesitan tener conocimiento de otras culturas y saber cómo la cultura puede afectar su aprendizaje del inglés en Ecuador.

El tercer dominio está dedicado al “Desarrollo curricular”, en particular los aspectos relacionados con la planificación para el inglés basado en estándares, la implementación y gestión de estándares y el uso eficaz de recursos y tecnología.

El cuarto dominio se ocupa de la “Evaluación” (es decir, la recopilación y evaluación de información relacionada con el aprendizaje del idioma inglés) e incluye las relacionadas con el dominio del idioma y la evaluación en el aula.

El quinto dominio incorpora la cuestión del “Profesionalismo y compromiso ético” para mantener a los docentes actualizados con las nuevas técnicas de enseñanza del inglés para el desarrollo profesional. (Ministerio de Educación)

2.2.3. Estándares para profesores de inglés en servicio en Ecuador.

De acuerdo con (Ministerio de Educación, n.d.) se basa en el documento desarrollado por Teachers of English to Speakers of Other Languages (TESOL) como los estándares para profesores de inglés como segundo idioma de la organización, que se utilizan ampliamente en países como Albania, Paraguay y Estados Unidos.

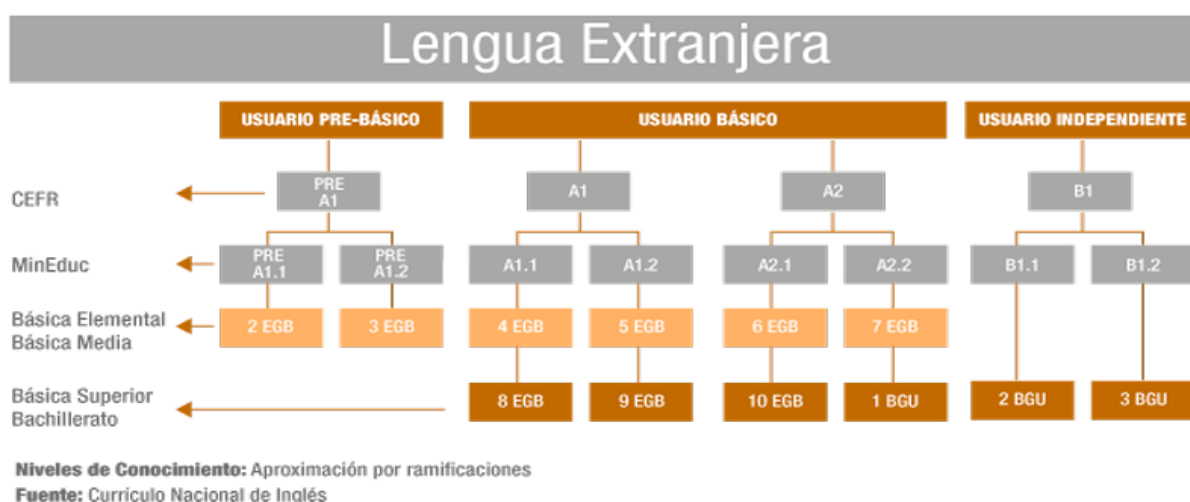
Los Estándares de aprendizaje del idioma inglés (ELLS) son los resultados que se espera que los estudiantes alcancen al final de un nivel en términos de conocimientos y habilidades adquiridos. Esto significa que mostrarán “lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer a medida que avanzan hacia la fluidez total en inglés¹”

Los ELLS se basan en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación (MCER), ya que proporcionan una base común para la descripción explícita de objetivos, contenidos y métodos. Los niveles de competencia establecidos por el MCER y establecidos como puntos de referencia para los ELLS de Ecuador son A1, A2 y B1.

La progresión de los niveles es la siguiente:

Figura 1.

Estándares de Inglés.



Nota: La progresión de los niveles. (Ministerio de Educación, 2016a)

De acuerdo con (Ministerio de Educación, 2016a) Es importante mencionar que los principios básicos de la propuesta curricular, el perfil de salida propuesto en el currículo nacional para EGB y BGU y los estándares para profesores de inglés en servicio en Ecuador tienen referencia con el Marco Común Europeo (MCER, o CEFR en inglés)

Educación General Básica (subnivel Elemental y Medio)

Nivel PREA1: al final del 3er año

Nivel A1: al final del 5º año

Nivel A2: al final del 7º año

Educación General Básica (subnivel Superior y Bachillerato General Unificado)

Nivel A1: al final del 9º año

Nivel A2: al final del 1er año

Nivel B1: al final del 3er año

2.2.4. Teorías del aprendizaje

Existen diferentes teorías de aprendizaje, las cuales se orientan en la construcción de nuevo conocimiento y se pueden aplicar de manera conjunta con la gamificación. Las teorías nacieron de experimentos científicos que cuestionaban cómo aprenden los seres humanos, estas teorías permiten entender desde varias opciones cómo crear mejores ambientes en donde es posible la práctica de diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje establecidas por profesionales.

Para profundizar la información sobre las teorías del aprendizaje se hace énfasis en el artículo científico elaborado por Morinigo y Fenner (2021), en donde señala.

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al

conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos. (p.2)

Se resalta tres objetivos fundamentales y estos son cruciales porque permiten no solo identificar patrones de comportamiento, sino también desarrollar intervenciones para mejorar los procesos de aprendizaje. Además, estas teorías se enfocan en la adquisición de destrezas y habilidades, lo que implica que el aprendizaje no se limita a la acumulación de información, sino también a la capacidad de aplicar ese conocimiento en diversas situaciones. En sí, las teorías del aprendizaje no solo explican el proceso de aprendizaje, sino que también buscan proporcionar herramientas para facilitar y optimizar ese aprendizaje en distintos contextos.

2.2.4.1. Introducción a las teorías del aprendizaje

A lo largo de la historia, diferentes pensadores y psicólogos han propuesto diversas teorías para explicar cómo las personas aprenden y cómo se pueden optimizar los procesos educativos. Estas teorías ofrecen marcos conceptuales y prácticos que ayudan a entender las complejidades del aprendizaje y a aplicar estrategias efectivas en contextos educativos.

Las teorías del aprendizaje se pueden agrupar en varias categorías, dependiendo de los enfoques que adoptan. A continuación, se presentan las principales teorías del aprendizaje, sus aspectos más importantes y la relación entre ellas. Según (Acosta, 2018):

Teoría Conductista. (John Broadus Watson)

La teoría conductista es una de las más antiguas, se enfoca en la respuesta del estudiante a estímulos del entorno, en donde el aprendizaje se crea al responder un estímulo que modifica el comportamiento.

El enfoque conductista llevó a formular una teoría psicológica en términos de estímulo-respuesta. Según esta teoría, todas las formas complejas de comportamiento — las emociones, los hábitos, e incluso el pensamiento

y el lenguaje — se analizan como cadenas de respuestas simples musculares o glandulares que pueden ser observadas y medidas. Las reacciones emocionales eran aprendidas del mismo modo que otras cualesquiera. (Acosta, 2018)

Desde la perspectiva conductista de Watson, el aprendizaje se entiende como un proceso de condicionamiento, en el cual los estudiantes responden a estímulos específicos (como la repetición de palabras, estructuras gramaticales o sonidos) con respuestas que pueden ser observadas y evaluadas. Esta teoría puede aplicarse en las metodologías de enseñanza del inglés que enfatizan la repetición y la práctica, como los métodos de audio-linguales, en los cuales los estudiantes responden automáticamente a estímulos orales a través de la imitación y la práctica. El enfoque conductista puede ser una herramienta útil en la enseñanza del inglés, ya que fomenta un ambiente en el que los estudiantes pueden aprender de manera más automática y controlada, utilizando estímulos consistentes y respuestas predecibles.

Teoría del constructivismo social (Lev Vygotsky)

Esta teoría destaca el papel del lenguaje y la interacción social, se enfoca en lo que el estudiante puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda.

Consiste fundamentalmente en considerar al individuo como resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. El conocimiento es presentado como el proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio no solo físico sino también social y cultural. (Acosta, 2018)

La teoría de Vygotsky es fundamental para entender los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés, ya que subraya la importancia de las interacciones sociales y el contexto cultural en el desarrollo de competencias lingüísticas. En lugar de ver el aprendizaje del idioma como un proceso aislado, Vygotsky destaca que el conocimiento del inglés se construye mediante la interacción con otros hablantes y el entorno sociocultural

Teoría Cognitivista. (Jean Piaget, Albert Bandura y Jerome Bruner)

La teoría cognitiva es un proceso activo de construcción de conocimiento se basa en procesos mentales internos como son la percepción, la memoria y la resolución de problemas.

Para completar los enfoques conductivos surgen corrientes que intentan brindarle al docente informaciones sobre que ocurre en la mente del niño y cómo las estructuras mentales lo van a ayudar a lograr el aprendizaje. (Acosta, 2018)

Esta teoría permite que los estudiantes no solo aprendan reglas gramaticales, sino que también sean capaces de usar el inglés de manera significativa y contextualizada, tiene un enfoque más dinámico y comprensivo del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta los procesos mentales internos y las interacciones que los estudiantes realizan con su entorno.

Teoría Constructivista (Jean Piaget)

Piaget no veía al aprendizaje como un proceso donde el maestro simplemente transfiere conocimiento al estudiante, sino como una actividad activa en la que el estudiante es el principal constructor de su conocimiento, organizando e interpretando la información a través de sus experiencias y actividades.

El constructivismo término utilizado por Piaget significa que el sujeto, mediante su actividad (tanto física como mental) va avanzando en el progreso intelectual en el aprendizaje; pues el conocimiento no está en los objetos ni previamente en nosotros, es el resultado de un proceso de construcción en el que participa de forma activa la persona. (Acosta, 2018)

La teoría constructivista de Piaget resalta la importancia de la actividad mental y física del estudiante en la construcción del conocimiento. En la enseñanza del inglés, esto implica un enfoque dinámico y participativo, en el que los estudiantes son activos creadores de su aprendizaje, utilizando el idioma de manera práctica y significativa en diversas situaciones.

2.2.5. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los ordenadores proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Los proyectos de colaboración en línea y publicaciones web también han demostrado ser una manera nueva y emocionante para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. (Hernández, op cit., p.29)

El modelo constructivista con el uso de nuevas tecnologías, como Socrative, ofrece un enfoque enriquecido para la enseñanza del inglés. Al integrar la tecnología en el aula, se proporcionan herramientas que permiten a los estudiantes aprender de manera más activa, expresiva y colaborativa, facilitando la construcción del conocimiento a través de la interacción y el uso práctico del idioma. Esto no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora su capacidad para aplicar lo que han aprendido en situaciones reales y contextualizadas.

2.2.5.1. Las nuevas tecnologías de la comunicación

Los aspectos más importantes en la implementación y el rol de las tecnologías de la comunicación en la educación según Hernández (2008):

Las nuevas tecnologías se refieren a los desarrollos tecnológicos recientes. El resultado del contacto de las personas con estos nuevos avances es el de expandir la capacidad de crear, compartir y dominar el conocimiento. Han provocado transformaciones significantes en la industria, agricultura, medicina, administración, ingeniería, educación y otras muchas áreas. Los roles más importantes en la educación han sido la transformación en tres aspectos que ha sufrido el proceso de la enseñanza: 1) su naturaleza; 2) el lugar y la forma donde se realiza; 3) el papel a desempeñar por los estudiantes y los profesores en tal proceso. (p. 28)

El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los ordenadores proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Los proyectos de colaboración en línea y publicaciones web también han demostrado ser una manera nueva y emocionante para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. (Hernández, op cit., p.29)

Las nuevas tecnologías, especialmente las de la comunicación, han revolucionado la forma en que se interactúa con la información y, por ende, el modo en que aprendemos y enseñamos. En el contexto educativo, estas tecnologías permiten que los docentes y estudiantes trabajen con herramientas más dinámicas y accesibles. Socrative, como plataforma digital interactiva, ejemplifica cómo la tecnología puede transformarse en un recurso clave para la enseñanza del inglés, facilitando una experiencia de aprendizaje más eficiente y personalizada.

2.2.6. ¿Qué son las TIC?

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (por sus siglas TIC) proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información en donde uno de sus componentes principales es el internet. Las TIC son desarrolladas para que la comunicación sea más eficiente facilitando el acceso, la emisión, el tratamiento y la interactividad.

Rafiño, 2019 citado en Simbaña (2022) “un grupo diverso de prácticas, conocimientos y herramientas, vinculados con el consumo y transmisión de la información y desarrollados a partir del cambio tecnológico que ha experimentado la humanidad en las últimas décadas, sobre todo con la aparición de Internet” (pág. 15).

Por otra parte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación según la Confederación de Empresarios de Jaén (2015) se definen a como:

Un conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario. Las TIC se imaginan como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación, constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional y por las Tecnologías de la Información, caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos. Las TIC son herramientas teórico-conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo, ahora en esta era podemos hablar de la computadora y de Internet. (p.5)

La cita ilustra cómo las TIC abarcan una variedad de herramientas y tecnologías que han evolucionado para mejorar la comunicación, la información y el acceso a los recursos en diversas áreas, incluida la educación. En el caso de la enseñanza del inglés, el uso de plataformas digitales como Socrative ejemplifica cómo las TIC pueden transformar el aula tradicional en un entorno más interactivo y accesible.

2.2.7. Tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC)

Anteriormente se definió a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramientas para el tratamiento y la difusión de la información, para direccionar la investigación a la parte pedagógica es importante definir que son y como intervienen las (TAC) en la educación, las cuales están orientadas para que la implementación sea a la parte formativa de estudiantes y docentes con el fin de aprender a manejar en el aula esta tecnología, obteniendo nociones técnicas y aplicando en la adquisición de conocimiento que se sean adecuadas a las necesidad y realidad de la Unidad Educativa

De acuerdo a lo expresado por Sánchez (2019):

La educación ecuatoriana hoy presenta enfoques antiguos y entendimientos superados, que en nada se parecen a la evolución experimentada hasta el presente momento en otros segmentos del conocimiento humano, como, por ejemplo, en las comunicaciones y en el entretenimiento. Este segmento de la educación debe acompañar la evolución de la sociedad contemporánea, establecer nuevos valores, buscar nuevos descubrimientos, absorber nuevas ideas, entendimientos y rutinas que permitan la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, delineando experiencias significativas y despertando a los individuos para saberlo para ayudarlos en su desarrollo personal e intelectual. (p. 2)

2.2.8. El uso de las TIC como motivación en el aprendizaje del inglés

Una de las principales cualidades y beneficios que ofrece las TIC en la educación es el interés y la motivación que se percibe por parte de estudiantes y docentes. En la actualidad las TIC en la educación impactan de manera innovadora haciendo que los procesos de enseñanza aprendizaje sean atractivos y entretenidos facilitando el acceso a la información y su tratamiento en entornos virtuales en los que se puede encontrar juegos educativos, retos en línea y actividades multimedia que permiten establecer vínculos entre docente y estudiante.

La tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) son importante en nuestra vida cotidiana. Es una realidad que existe un uso frecuente de computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, para diversos propósitos, desde lo profesional hasta necesidades de índole personal. Para aprender idiomas, es posible acudir a las TIC por medio de juegos, aplicaciones de vocabulario, existen además la computadora, televisión, pizarra digital, sistemas de multimedia, videos, servicios educativos de internet entre otros.

El uso racional de las TIC como recurso didáctico, desempeña un papel importante, permitiendo diversas aplicaciones para la enseñanza en diferentes contextos, suministrando interactividad y novedad,

posibilitando las clases llamativas, llenas de color, que además favorecen el trabajo conjunto o en equipos, lo que hace a los estudiantes agentes activos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, estimulando la motivación e interés, las nuevas tecnologías pueden ser mediadores del aprendizaje y la construcción de conocimientos.

Las TIC como motivación en el aprendizaje del inglés permiten a los estudiantes en formación, tener acceso a materiales, información, ponerse en contacto con identidad y valores culturales de los hablantes de la lengua que estudian, disfrutan de la interacción con estos medios, potencia la acción de aprender, de buscar la información que necesitan para dar solución a problemas o tareas planteadas, el trabajo grupal o conjunto les permite interactuar y buscar soluciones, lo que a su vez los prepara en la socialización de futuras situaciones laborales. La motivación por medio de las TIC permite un mejor desarrollo en la integración de habilidades para la enseñanza del idioma inglés, refuerza la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales con ejercicios interactivos con los que pueden adquirir destrezas en la comprensión oral y escrita, así como en la producción de las mismas. (Rodríguez, 2020)

2.2.9. Estrategias didácticas de enseñanza

Las estrategias didácticas son los métodos, formas o enfoques que el docente selecciona y aplica para que los estudiantes puedan estar motivados y adquirir los conocimientos mediante actividades, recursos y enfoques pedagógicos que ya están diseñados y se adaptan a las necesidades del estudiantado para garantizar un mejor proceso de aprendizaje. En la actualidad existe varias estrategias didácticas de las cuales el docente puede valerse en el proceso de enseñanza, algunas de ellas pueden ser: aprendizaje colaborativo, aula invertida y gamificación en el aula.

De acuerdo con la investigación realizada por (Casasola, 2020):

La pedagogía tradicional emplea la estrategia didáctica tradicional: el discurso magistral en el salón de clases o, en palabras sencillas: hablar y hablar. De acuerdo con Cervera (2010), el avance de las tecnologías en

nuestra sociedad ha creado tanto la necesidad de desarrollar nuevas habilidades en nuestros alumnos, como la necesidad de adquirir nuevos métodos pedagógicos que abandonen las limitaciones que impone la pedagogía tradicional. Fundamentalmente, el carácter discursivo (magistral) que se ha empleado a lo largo de años y que resulta menos atractivo y motivador para el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.9.1. Importancia de las estrategias didácticas

Estas son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que permiten a los docentes diseñar y aplicar métodos efectivos para facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Se debe recalcar la ayuda que representa la aplicación de estrategias didácticas, según (Universidad Internacional de la Rioja, 2023):

Es fundamental que los maestros empleen una variedad de enfoques pedagógicos para lograr un aprendizaje significativo, fortalecer las competencias de los estudiantes y facilitar el cumplimiento de los objetivos propuestos. La implementación de estas estrategias en el aula ofrece los siguientes beneficios:

El aprendizaje se vuelve más eficiente.

Promueve un mayor compromiso tanto de los docentes como de los estudiantes en el proceso educativo.

Los estudiantes ganan autonomía y desarrollan sus propias estrategias de aprendizaje.

Se mejora la asimilación de conocimientos.

La comunicación entre el profesor y el alumno mejora, aumentando la retroalimentación.

2.2.9.2. Cómo se aplican en la educación

Para garantizar que las estrategias didácticas se puedan utilizar en el aula, los docentes deben considerar los siguientes puntos. De acuerdo con Rovira (2018):

Establecer los objetivos específicos a conseguir dentro de una materia, disciplina o aprendizaje concreto.

Poseer los conocimientos necesarios para la trasmisión de la información.

Preveer y preparar todos aquellos materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza.

Enfatizar los aspectos importantes de la información que se quiere transmitir.

Promover la asociación de los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos de estos.

Fomentar la autonomía del alumno a la hora de generar estrategias propias de aprendizaje.

El educador ha de ser consciente de que su rol es tan solo el de facilitar el aprendizaje y servir de guía en la adquisición de estrategias de aprendizaje.

Realizar evaluaciones periódicas para constatar el progreso de los alumnos.

2.2.9.3. ¿Qué beneficios aporta?

Según la información de Rovira, op cit. (2018)

La utilización de las estrategias didácticas en el día a día del aula posee numerosos beneficios a la hora de conseguir un aprendizaje mucho más eficaz. En un primer momento, estas técnicas favorecen una mayor implicación, tanto del profesor como del alumno, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando además dinámicas de interacción en las que el profesor y el grupo de alumnos trabajan unidos en la construcción del aprendizaje.

De esta manera, los alumnos adquieren un papel activo, desarrollando un sentido de responsabilidad frente a su aprendizaje. Además, el desarrollo de la autonomía del alumno favorece la creación de estrategias de

aprendizaje propias, las cuales podrá aplicar también a otras áreas similares, generando en él sentimientos de autosuficiencia y utilidad.

Finalmente, si se realiza un correcto desarrollo de las estrategias didácticas, el educador conseguirá optimizar la adquisición de los conocimientos, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos de aquellas habilidades o competencias que se hayan preestablecido como importantes.

2.2.10. Gamificación

La gamificación se utiliza en el aula en un contexto escolar del aprendizaje en donde es importante que el estudiante asimile las dinámicas del juego para llevarlo a cabo de modo efectivo considerando que psicológicamente el ser humano esta predispuesto a jugar y divertirse. Existen varios beneficios por la implementación de la gamificación de los cuales pueden ser: lograr un aprendizaje divertido y competitivo, capacitar a los estudiantes a nuevas formas de evaluación.

Sánchez (2019) menciona que la definición de gamificación es nueva y consiste en: “la utilización de elementos de los juegos (mecánicas, estrategias y pensamientos) fuera de su contexto, con la finalidad de motivar a los individuos a la acción, auxiliar en la solución de los problemas y promover aprendizajes” (pág. 3).

De acuerdo con Foncubierta (2014) “a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatar, etc.) los jugadores incrementan su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad” (p. 2).

Según estos autores la gamificación conlleva a un fenómeno que en psicología se denomina “estado de flujo” en donde se aumenta la capacidad de atención y rendimiento al permanecer en un estado activo, esta sensación de agrado mejora la capacidad de trabajo.

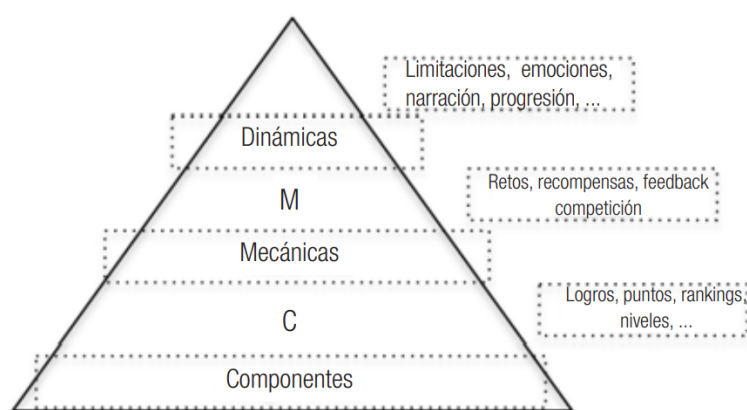
En una investigación sobre: La visión de la Gamificación; muestra que en la educación ecuatoriana, su uso todavía es bajo, pues la polémica que

envuelve el tema todavía es considerable ya que existen paradigmas al respecto y los video juegos no han dejado una buena imagen al implementar plataformas virtuales, sin embargo, viene a conjugar esfuerzos con otras propuestas de la misma distancia, en el intento de engrandecer algunos de los problemas de aprendizaje de los individuos, llevándolos al compromiso y motivación en el ambiente educativo. No se trata de una revolución, o propuesta tomada a la ligera, sino un intento de componer con lo que ya existe y de aprovechar los beneficios de la evolución por la que pasa la humanidad para que el aprendizaje se vuelva cada vez más natural a los ojos de los individuos. Los desafíos tendrán que ser reubicados, pudiendo ser de naturaleza tecnológica, financiera, procedimental, educativa o estructural, relativa a la nueva realidad con mayores estudios e investigaciones al respecto. (Sánchez, 2019)

De acuerdo con Werbach 2012 como se citó en Ortiz-Colón *et al.* (2018) menciona que los fundamentos de la gamificación según son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la Figura 2 (pág. 4)

Figura 2

Pirámide de los Elementos de gamificación



Nota: Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión de (Ortiz-Colón *et al.*, 2018, pág. 5)

2.2.10.1. Gamificación y formación del profesorado

De acuerdo con Sánchez (2019) el profesor podrá participar, acompañar, dirigir el proceso de aprendizaje, e incluso interactuar con el grupo para garantizar la transferencia y absorción del conocimiento, beneficiándose también del proceso, ya que deberán surgir interpretaciones y análisis diferenciados del contexto que él mismo presentó. (pág. 3)

2.2.10.2. Gamificación: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado

La gamificación utiliza los elementos mecánicos de los juegos en una realidad educativa, y los objetivos de aprendizaje se pueden alcanzar a través de diversos métodos y recursos. De esta manera, se ofrece una forma divertida y dinámica de enseñanza-aprendizaje que brinda a los estudiantes la oportunidad de liderar y participar en una experiencia de aprendizaje divertida, emocionante y positiva.

La gamificación se incorpora en el ámbito educativo como una tendencia pedagógica incrementada exponencialmente tanto por el uso de los dispositivos digitales, como por la incorporación de los juegos en formato portátiles entre estudiantes, propiciando un aprendizaje ubicuo.

Hay muchos ejemplos de inversiones exitosas en contextos educativos específicos. Esto se debe a que la gamificación ha logrado un alto nivel de aceptación en los sistemas de motivación externos (las recompensas funcionan bien para motivar la concentración). O porque el entorno simulado proporciona una sensación de seguridad a los estudiantes. (Llorente *et al.*, 2022, p.)

De acuerdo con lo señalado por Sánchez (2019):

No es una revolución ni un pedido de abandonar conceptos y prácticas actuales, sino un intento de integrar el pasado y aprovechar la evolución

que estamos haciendo los humanos para que el aprendizaje se vuelva cada vez más natural a los ojos de los individuos. Los retos tendrán que ser reubicados, pudiendo ser de carácter financiero, tecnológico, procedimental, educativo o estructural, con más estudios e investigaciones y evaluación de los resultados se podrá valorar si la iniciativa es consistente y si vino para quedarse.

2.2.10.3. La gamificación impacto en los estudiantes

La educación orientada a que la escuela conste solamente de docentes dictando clase y apoyados en el pizarrón de tiza líquida muestra una imagen negativa y caduca considerando que desde hace varios años existe progresos significativos en tecnología enfocada a la educación, desde compartir documentos por correo electrónico, buscar información en páginas web, utilizar un aula virtual, hasta desarrollar evaluaciones y clases sincrónicas desde diferentes lugares del mundo, muestra la capacidad que tiene la educación en estos momentos para beneficiarse y diversificar la manera en que llega al estudiante, una forma de ganar la atención y mejorar el desempeño es mediante la gamificación que se basa en educación significativa centrada en juegos que permitan adquirir información, ser competitivo y adaptarse a las nuevas formas de evaluación.

El sistema educativo actual ha sido tildado de aburrido y a los estudiantes les importan más las calificaciones que el aprendizaje, ya que los estudiantes de todas las edades se han desmoralizado, y el asistir a las clases es muy poco atractivo o significativo para adquirir conocimientos de cualquier materia en particular. (Merino *et al.*, 2023)

De acuerdo con Lee y Hammer, 2011 como citó en (Aguilera *et al.*, 2020) considera que:

Aplicar la gamificación en el aula no significa alejarse del currículo ya planteado, es incorporar aquello que realmente importa desde el mundo de los videojuegos sin utilizar ningún juego determinado y ampliando a su vez el nivel de interés de los estudiantes. (pág. 54)

Es decir que incorporar al plan de estudios elementos de esta naturaleza lo convierten en divertido y más atractivo, a la vez que el proceso de enseñanza aprendizaje va a mejorar notoriamente.

De la misma manera, conforme con Lanchimba, 2023 citado por Merino *et al.* (2023) destacó que:

Con la aplicación de la estrategia basada en la Gamificación se pudo evidenciar una notoria mejoría en la lectura crítica, debido a que las dinámicas, componentes y mecánica de la Gamificación educativa incentivaron a los estudiantes al cumplimiento pertinente de las actividades, donde la forma de enseñanza aprendizaje, la dinámica de las clases los animaba, saber que ya pueden analizar los textos; identificar el argumento del autor, la intención comunicativa, y la relación que se puede establecer entre lo que se lee con el entorno los hacía sentir satisfacción de su participación en el proyecto.

El método de enseñanza del docente es una parte integral y puede cambiarlas actitudes de los estudiantes en el aula de clase, por ello el ir adaptando la tecnología desde el inicio de la educación básica e ir cada vez acercando el proceso de enseñanza-aprendizaje a la era digital e innovaciones generará un cambio de paradigma educativo donde el estudiar será más atractivo e interesante tanto para el docente como para el estudiante; más ello no implica dejar a un lado el componente emocional en cuanto a la dinámica e interacción del entorno en la educación en general.

2.2.11. La aplicación Socrative

El uso de tecnología centrada en el sistema de respuesta del alumnado, conocido como SRP (Sistemas de Respuesta Personal), y sus aplicaciones prácticas, ampliamente investigadas en la última década, se han hecho populares entre los docentes y benefician el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Juan-Llamas y Viuda-Serrano, 2022)

De acuerdo con Juan-Llamas y Viuda-Serrano (2022):

Socrative es una de las plataformas SRP con mayor aceptación y uso por parte del profesorado, además de ser una aplicación que ayuda a los estudiantes a aprender y a los docentes a enseñar de manera más efectiva. Es una herramienta de evaluación en línea fácil de usar con una interfaz interactiva y conveniente que permite evaluar a los estudiantes durante el aprendizaje, pero no al final del proceso. A través de Socrative, se pueden diseñar evaluaciones en línea y acceder a estas utilizando cualquier dispositivo móvil (portátiles, smartphones o tabletas). Además, con esta aplicación se pueden diseñar exámenes, encuestas y pruebas con preguntas de respuesta múltiple, verdadero o falso y/o respuestas cortas. También permite incluir imágenes relacionadas con las preguntas. (pág. 281)

“Socrative en sí, se define como una plataforma en línea a la que se puede acceder utilizando cualquier explorador con conexión a internet.” (Chamorro et al. op cit., 2021)

2.2.11.1. Como funciona Socrative.

Para entender el funcionamiento y tipo de aplicación que es Socrative es importante considerar los pasos indicados por (Archila, 2017) en donde menciona que:

Para iniciar, es importante registrarse como “docente”, esta herramienta trabaja con una interfaz muy intuitiva y amigable, además de ser gratuita cuenta con una variedad de opciones para reforzar el aprendizaje a través de actividades como: test de opción múltiple, preguntas de verdadero o falso, preguntas abiertas, cuestionarios, entre otros.

Cada respuesta de los alumnos se muestra de manera instantánea en el dispositivo.

Puede realizar sus propias preguntas, preparar todo antes de la actividad en el aula, cuando los alumnos han respondido y la actividad ha finalizado, recibirá un informe de la actividad autogenerado.

Una característica de esta herramienta de evaluación educativa es que cada actividad genera informes de resultados, puede descargarlo en un archivo de Excel, enviarlo por correo electrónico o transferir los resultados a la cuenta de Google Drive en cualquier momento. (Archila, 2017)

2.2.11.2. ¿Cómo usar Socrative?

De acuerdo con Aguero *et al.* (2021):

Se puede acceder a Socrative en los tres principales sistemas operativos: Windows, Apple y Chrome. No se requieren descargas. Se necesita un navegador web que utilice HTML-5 para acceder a todas las funciones. También se puede utilizar en varios hardware: computadoras de escritorio, teléfonos inteligentes, tabletas y teléfonos móviles.

Después de crear una cuenta gratuita, los profesores reciben automáticamente una sala pública. La sala pública es, esencialmente, un lugar de encuentro virtual para profesores y estudiantes. Desafortunadamente, una sala pública no puede acomodar una lista de clases. Para realizar un seguimiento de la actividad de los estudiantes dentro de una sala pública, los estudiantes primero deben ingresar el nombre de la sala pública, seguido de su nombre personal.

Los estudiantes no necesitan crear cuentas. Los maestros invitan a los estudiantes a través de una URL a una sala para acceder a un cuestionario, una pregunta rápida, una carrera espacial o un boleto de salida.

Dentro de una sala pública, los profesores pueden crear una prueba, buscar una prueba, copiar una prueba anterior, editar pruebas y más. Los tipos de preguntas pueden ser de opción múltiple, verdadero / falso o de respuesta corta, y el orden de las preguntas se puede barajar para cada alumno. Si bien las imágenes se pueden cargar en un cuestionario, no hay soporte para archivos de audio o video.

Socrative mantiene una sección de informes, donde los profesores pueden descargar una hoja de cálculo de Excel con datos sobre el

rendimiento general de la clase. Los informes individuales de los estudiantes también están disponibles para descargar en formato PDF. Los resultados agregados e individuales también se pueden enviar por correo electrónico a los profesores.

2.2.11.4. Socrative como herramienta para la evaluación y el aprendizaje.

Socrative es considerado como una herramienta “de evaluación en línea, intuitiva y de fácil manejo, con una interfaz interactiva y accesible que permite evaluar al alumnado a medida que se lleva a cabo el aprendizaje, y no necesariamente de modo terminal, al finalizar el proceso”. (Juan-Llamas y Viuda-Serrano, 2022)

El procedimiento es muy sencillo, ya que el profesorado está en la posibilidad de asignar una o varias preguntas durante la clase relacionadas con algún contenido explicado durante la misma clase o con contenidos explicados en clases anteriores con el propósito de introducir, reforzar o profundizar en un tema en específico. Su descarga es rápida y sencilla, el profesorado le indica al alumnado una clave para que pueda acceder a la sala y tener a su disposición los cuestionarios a realizar.

De esta manera, la participación del estudiantado en la clase se incrementa, se evalúa constantemente por tanto se incentiva a la evaluación sumativa y el profesorado puede observar el avance individual o en grupo en tiempo real. Al finalizar la actividad, la cual se cierra al vencerse el tiempo programado por el profesorado, la plataforma le ofrece la posibilidad de acceder a la estadística sobre el resultado del trabajo realizado en el aula, mostrándole al profesorado el porcentaje y número de respuestas correctas en general y por pregunta; así como el promedio de respuestas acertadas por el curso. Por tal motivo, el grupo profesoral puede tomar los correctivos que se requieran para mejorar el proceso de aprendizaje. (Medina Cepeda *et al.*, 2022b)

En definitiva, el uso de aplicaciones móviles puede incrementar el aprendizaje y la motivación como herramienta de evaluación en el aula. Una de las principales ventajas de algunas de estas aplicaciones es que permiten evaluar el contenido de todos los programas, pueden rastrear el

proceso de aprendizaje del estudiante y brindar información sobre los logros alcanzados en el período. También puede promover una retroalimentación rápida de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, dependiendo de la naturaleza del trabajo (individual o grupal), su uso en un contexto de evaluación permite el aprendizaje colaborativo y entre pares. (Basso y Loyer, 2016)

2.2.12. Estrategias didácticas

De acuerdo con la investigación realizada por (Casasola, 2020):

La pedagogía tradicional emplea la estrategia didáctica tradicional: el discurso magistral en el salón de clases o, en palabras sencillas: hablar y hablar. De acuerdo con Cervera (2010), el avance de las tecnologías en nuestra sociedad ha creado tanto la necesidad de desarrollar nuevas habilidades en nuestros alumnos, como la necesidad de adquirir nuevos métodos pedagógicos que abandonen las limitaciones que impone la pedagogía tradicional. Fundamentalmente, el carácter discursivo (magistral) que se ha empleado a lo largo de años y que resulta menos atractivo y motivador para el aprendizaje de los estudiantes.

La estrategia expresa el proceso de ideas enfocadas en anticipar acciones para conseguir un objetivo o conjunto de objetivos. Se comprende como un sistema de planificación, de procedimientos organizados, formalizados y orientados a obtener una meta definida a través de un conjunto articulado de acciones. Se trata de herramientas del pensamiento que, a través de una serie de procedimientos, guían las acciones para alcanzar un objetivo o determinadas metas de aprendizaje (Montealegre-García, 2016; Sánchez-Romero, 2013).

Es importante acotar que existen muchos procedimientos metodológicos aplicados a la investigación educativa. Si bien es cierto que la actuación directa del profesorado es un recurso, este procedimiento debe contar con un marco metodológico bien delimitado a fin de poder medir resultados, ya sea de forma cualitativa o cuantitativa. Para este cometido, existe

abundante literatura sobre metodología de investigación aplicada a la educación.

2.2.12.1. Importancia de las estrategias didácticas

Se debe recalcar la ayuda que representa la aplicación de estrategias didácticas, según (Universidad Internacional de la Rioja, 2023):

Es importante que los docentes utilicen una variedad de estrategias didácticas para lograr un aprendizaje efectivo, desarrollar las habilidades de los estudiantes y promover el logro de las metas establecidas. La ejecución en el aula posee los beneficios que se detallan a continuación:

El aprendizaje es más eficaz.

Favorece una mayor implicación por parte del docente y los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los educandos adquieren una mayor autonomía y se vuelven capaces de desarrollar estrategias propias de aprendizaje.

Se optimiza la adquisición de conocimientos.

Mejora la comunicación entre profesor y alumno e incrementa el feedback.

2.2.12.2. Cómo se aplican en la educación

Para garantizar que las estrategias didácticas se puedan utilizar en el aula, los docentes deben considerar los siguientes puntos. De acuerdo con Rovira (2018):

Establecer los objetivos específicos a conseguir dentro de una materia, disciplina o aprendizaje concreto.

Poseer los conocimientos necesarios para la transmisión de la información.

Preveer y preparar todos aquellos materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza.

Enfatizar los aspectos importantes de la información que se quiere transmitir.

Promover la asociación de los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos de estos.

Fomentar la autonomía del alumno a la hora de generar estrategias propias de aprendizaje.

El educador ha de ser consciente de que su rol es tan solo el de facilitar el aprendizaje y servir de guía en la adquisición de estrategias de aprendizaje.

Realizar evaluaciones periódicas para constatar el progreso de los alumnos.

2.2.12.3. ¿Qué beneficios aporta?

Según la información de Rovira, op cit. (2018)

La utilización de las estrategias didácticas en el día a día del aula posee numerosos beneficios a la hora de conseguir un aprendizaje mucho más eficaz. En un primer momento, estas técnicas favorecen una mayor implicación, tanto del profesor como del alumno, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando además dinámicas de interacción en las que el profesor y el grupo de alumnos trabajan unidos en la construcción del aprendizaje.

De esta manera, los alumnos adquieren un papel activo, desarrollando un sentido de responsabilidad frente a su aprendizaje. Además, el desarrollo de la autonomía del alumno favorece la creación de estrategias de aprendizaje propias, las cuales podrá aplicar también a otras áreas similares, generando en él sentimientos de autosuficiencia y utilidad.

Finalmente, si se realiza un correcto desarrollo de las estrategias didácticas, el educador conseguirá optimizar la adquisición de los conocimientos, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos de aquellas habilidades o competencias que se hayan preestablecido como importantes.

2.3. Marco Legal

El presente trabajo de investigación hace énfasis en la normativa legal que está relacionada con el proyecto, es por ello que se toma en cuenta a la Constitución de la República del Ecuador. Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, (2008) puesto que está acorde directamente en varios artículos. Iniciando que en esta se contempla como deber primordial del Estado “Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución” y entre ellos es la educación. Posteriormente en el Art. 16, numeral 2 menciona que todas las personas, ya sea de forma individual o colectiva tienen derecho a “El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”. En este sentido la incorporación de las TIC en la educación que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy útil.

Así mismo, en su Art. 347, numeral 8 hace énfasis en que es responsabilidad del Estado “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo” y es por esto que con recursos del estado se cuenta con un laboratorio informático en la institución mencionada en el proyecto.

Por último, en el Art. 385, numeral 3 manifiesta que el sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tiene como finalidad “Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos”.

Otro cuerpo legal que se puede nombrar es el Plan de Creación de Oportunidades. Secretaria Nacional de Planificación, (2021) el cual en su eje 2: Social, objetivo 7 menciona lo siguiente que se encargará de “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” y se ampara en la política 7.2 que busca “Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas”. Cabe recalcar que la realidad en la que estamos viviendo es de vital importancia estar inmersos en la tecnología, y con este proyecto se busca incorporar las TIC en el proceso educativo lo que permitirá preparar a las presentes y futuras generaciones para los nuevos desafíos a los que se enfrentarán.

De igual manera se relaciona con la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Secretaria Nacional de Planificación, (2021) porque en ella dentro de sus principios generales señala que se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como “instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”.

Finalmente, esta investigación está relacionada con el Currículo de Lengua Extranjera. Ministerio de Educación, (2016) porque dentro de sus objetivos principales está “Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas”.

En este contexto, el presente trabajo busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a través de la incorporación de la tecnología.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

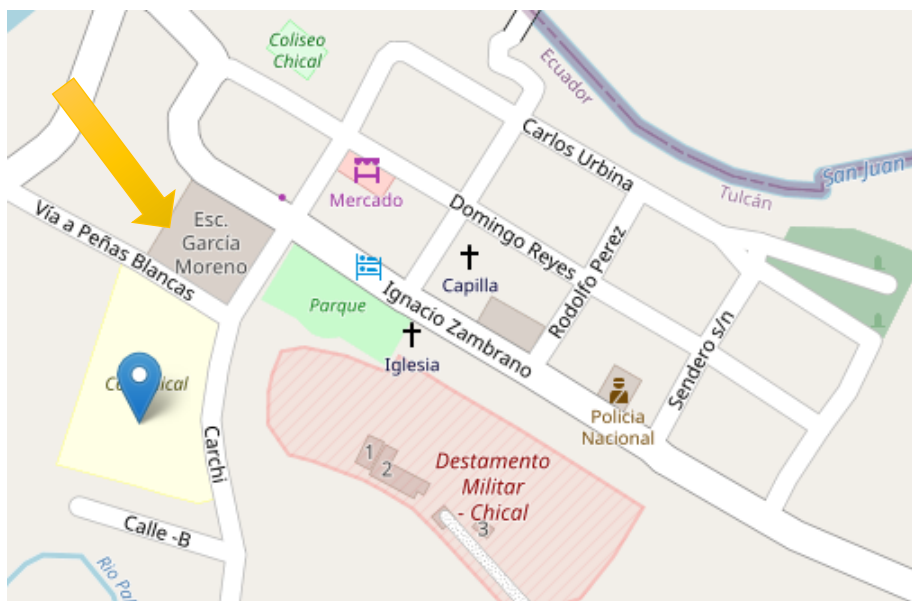
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

Este proyecto se realizó en la Unidad Educativa Ecuador (UEE), la cual es registrada y regulada por el Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca – Tulcán. Está ubicada en las calles Carchi y Agapito Romo (**Figura 3**), parroquia de El Chical, perteneciente al cantón Tulcán, situada al noroccidente de la provincia del Carchi. El consentimiento informado del uso del nombre de la institución y la participación de los estudiantes fue autorizado por el rector de la Unidad Educativa con el oficio de fecha 20 de febrero de 2023, antes de la ejecución del estudio. **Véase Anexo C.** De la misma manera se presenta la evidencia del consentimiento informado realizado a cada estudiante que participó. **Véase Anexo D.**

Es importante mencionar que la investigación se realizó con los contenidos académicos pertenecientes al año lectivo de cada curso que participó, no existieron cambios ni adaptaciones a otros temas en el desarrollo.

Figura 3.

Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Ecuador



Nota: (Google maps) <https://www.ubica.ec/info/UNIDAD-EDUCATIVA-ECUADOR>

Dicha institución tiene 32 años de creación y ofrece los niveles educativos de: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Está conformada por sede 1 o planta central ubicada en la cabecera parroquial, más dos sedes y una extensión: la sede 2 ubicada en la comunidad de Unthal, sede 3 en la comunidad La Esperanza y la extensión en la comunidad de Quinshull. Cuenta con 30 docentes, 2 administrativos, 2 personas de servicio y un total de 629 escolares, siendo la población participante de la investigación el bachillerato general unificado conformado por 89 estudiantes y 3 docentes de la asignatura de inglés, a quienes se realizó la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos.

El Chical es una parroquia que se encuentra en la zona limítrofe entre Ecuador y Colombia, por tal razón se tiene presencia de estudiantes de nacionalidad ecuatoriana y colombiana. Además, al estar ubicados cerca a la nacionalidad Awá se tiene presencia de estudiantes de esta nacionalidad.

La institución educativa se encuentra en un sector rural, la vía de acceso principal es desde Tulcán siguiendo por Tufiño hasta dónde llega la vía asfaltada, enseguida se tiene una vía de tercer orden con una distancia de 90 kilómetros aproximadamente; existe una vía alterna Ibarra- El Chical, la cual es asfaltada hasta Guallupe y continúa por 40 kilómetros de vía lastrada hasta Chical, cabe mencionar que las dos vías de tercer orden no se encuentran en buenas condiciones. En la actualidad, existen tres compañías de transporte que ofrecen sus servicios solo en ciertos horarios.

Así mismo, al ser una parroquia alejada de las principales ciudades pobladas se presentan varias dificultades que necesitan ser atendidas entre las cuales están: el difícil acceso a internet de buena calidad, limitados recursos económicos para adquirir equipos tecnológicos para la educación y la falta de oportunidades laborales al ser una zona en su mayoría agrícola dedicada a la producción de naranjilla, plátano verde, guayaba, etc.

Por otro lado, al ser línea de frontera con Colombia se presenta el problema de narcotráfico y consumo de drogas, también se manifiesta la presencia de grupos irregulares quienes tratan de reclutar jóvenes para actividades delictivas e ilegales.

La UEE tiene múltiples necesidades en comparación a la infraestructura que presentan las instituciones de la ciudad, por ejemplo, no cuenta con laboratorios completamente equipados, coliseo, sala de audiovisuales, departamento DECE, entre otros. Pese a las múltiples necesidades, en este rincón alejado de la urbe existen estudiantes que tienen el deseo de superación, con visión de ir a la ciudad a cursar sus estudios universitarios. El establecimiento cuenta con un laboratorio e internet incorporado y un aula adecuada para proyecciones, los cuales permiten enseñar y entrenar a los estudiantes en el uso de las TIC, mismas que brindan herramientas muy necesarias para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Participantes

Una vez establecido el enfoque y tipo de investigación para el desarrollo beneficioso del presente proyecto, se procedió a definir la población con la que se desarrolló el trabajo para la obtención de resultados y posterior análisis.

Población: como se muestra en la Tabla 1 el total de estudiantes de bachillerato general unificado conformado por dos primeros, un segundo y un tercero año de BGU y docentes del área de inglés de la Unidad Educativa

Tabla 1.

Estudiantes participantes

POBLACIÓN DE ESTUDIANTES												
Curso	Edad en años						Total estudiantes	Genero			Etnia	
	15	16	17	18	19	20		F	M	LGTBI	Mestizo	Indígena
Primero BGU "A"	1	9	4	4		1	19	6	13		16	3
Primero BGU "B"		8	4	5	1		18	8	10		14	4
Segundo BGU "A"	1	18	9		1		29	20	9		24	5

Tercero BGU "A"	2	12	7	2			23	14	9		21	2
TOTAL	2	37	29	16	4	1	89	48	41		75	14

Nota: esta tabla contiene el total de estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Ecuador, dividido por cursos, genero, y etnia.

Los participantes son 89 estudiantes que conforman el 100% del BGU, está dividido en 48 de sexo femenino *que representa el 54%* y 41 de sexo masculino *que equivale al 46%*. Existe la presencia de dos tipos de etnias, mestiza e indígena denominada Awá. La mestiza es de 75 estudiantes representando el 84% y la Awá tiene un total de 14 con un 16%.

Tabla 2.

Docentes participantes

CURSO	POBLACIÓN DE DOCENTES											
	Edad en años						Genero			Etnia		
	29	30	31	32	33	34	F	M	LGTBI	Mestizo	Indígena	
Docente de escuela	X						X				X	
Docente EGB					X		X				X	
Docente BGU			X					X			X	

Nota: esta tabla contiene el total de docentes participantes pertenecientes a bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Ecuador, dividido por género y etnia.

Tabla 3.

Resumen de Participantes de la Investigación, Docentes y Estudiantes BGU.

POBLACIÓN

Estudiantes	Docentes
89	3

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Esta investigación se desarrolló con un enfoque mixto. De manera cualitativa con una entrevista a profundidad debido a la reducida cantidad de tres docentes que imparten la asignatura de inglés. De manera cuantitativa para el análisis de los resultados obtenidos de la población educativa que está conformada por 89 estudiantes de bachillerato general unificado. Todo esto con el fin de utilizar las fortalezas de cada enfoque de investigación y combinarlos para lograr un mejor resultado de las características que tiene la exploración de una realidad desde una perspectiva externa.

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018)

El fin de la investigación fue trabajar con la información más relevante y real por lo que se optó por un diseño cuasi experimental, por consiguiente, se buscó analizar el resultado de una determinada intervención, de esta manera se procedió a asignar al azar a los grupos a investigar y se aplicó el pre test o prueba de entrada a ambos grupos. Posteriormente sólo un grupo (experimental) recibe el tratamiento para posteriormente administrar a ambos grupos el pos test.

Al elegir el diseño cuasi experimental con el uso del pre y pos test, que incluye un grupo de comparación; implica aplicar sobre un grupo un tratamiento manipulando así la variable independiente a fin de observar el impacto sobre la variable

3.1.1. Tipo de Investigación

De acuerdo con los objetivos y los resultados que se quiere alcanzar, la investigación será descriptiva, exploratoria y de campo.

Investigación Descriptiva

Mediante esta investigación se procuró describir las particularidades que se pueden encontrar en el uso de las TIC y determinar si aporta positivamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de inglés, se intentó conocer si a través de la gamificación con el uso de la herramienta Socrative se pueden obtener resultados de aprendizaje viables y útiles.

La investigación descriptiva tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes. El investigador puede elegir entre ser un observador completo, observar como participante, un participante observador o un participante completo. (Guevara *et al.*, 2020)

Investigación Exploratoria

Esta investigación se aplica debido a que en la institución no se ha llevado a cabo estudios previos y menos aún con la incorporación de una herramienta tecnológica como Socrative en el proceso educativo. (Arias, 2012) menciona que este tipo de investigación es “aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos”.

Investigación de Campo

Según (Pimienta & De La Orden, 2017) manifiestan que la investigación de campo consiste en:

“Recabar la información obtenida del análisis directo del entorno y de la realidad circundante. Para llevarla a cabo es necesario acudir al contexto específico en que tiene lugar el fenómeno por investigar”. En tal sentido, para efectos de la investigación se indagó directamente a las personas objeto de estudio que en este caso pertenecen a la Unidad Educativa Ecuador, logrando conocer la realidad y obtener información verídica.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

Variable independiente:

Definición conceptual: “son las variables explicativas, o sea, los factores o elementos susceptibles de explicar las variables dependientes.” (Cauas, 2015).

Definición operacional: La gamificación a través de la herramienta Socrative. Uso de la aplicación Socrative en la asignatura de inglés.

Variable dependiente:

Definición conceptual “reciben este nombre las variables a explicar, o sea, el objeto de la investigación que se trata de explicar en función de otros elementos.”(Cauas, 2015).

Definición operacional: Resultados de aprendizaje de los estudiantes del bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Ecuador año lectivo 2023-2024 en la asignatura de inglés.

3.4. Operacionalización de variables

Tabla 4.

Operacionalización de variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO	FUENTE
La enseñanza de la asignatura de inglés con Socrative: Socrative es fundamentalmente una herramienta de evaluación que permite conectar al profesorado con sus estudiantes a medida que el aprendizaje se produce y está basada en la metodología bring your own device, (Colomo <i>et al.</i> , 2020, pag 1708).	Grupo de estudiantes que recibe la enseñanza en papel (EL MISMO GRUPO)	PRE-TEST				
	Grupo de estudiantes que recibe la enseñanza con Socrative (EL MISMO GRUPO)	POST TEST				

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADOR / ESCALA	ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMEN TO	FUENTE
Conocimiento	Conocimiento previo: Un mismo contenido de aprendizaje puede ser abordado con objetivos diferentes por distintos catedráticos o por un mismo educador en función de las situaciones en las que lleva a cabo la enseñanza.	Ordinal	TESIS EILEN VARR O	Encuesta	Cuestionario	Estudiant es de (BGU)
	Nivel de desarrollo evolutivo: el sujeto en primer plano conoce sus saberes previos para integrar los nuevos conocimientos con las estructuras cognitivas.	Ordinal	TESIS EILEN VARR O	Entrevista	Cuestionario	Docentes de (BGU)
Desempeño	Enseñanza de inglés en el aula en el pizarrón	Razón	Realiz ación propia	Rubrica de valoración	Cuestionario	Estudiant es de (BGU)
	Enseñanza de inglés con la herramienta Socrative	Razón		Rubrica de valoración	Cuestionario	

3.4.1. Procedimientos

Fase 1. Nivel dominio que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la gamificación, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés, en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

Para dar cumplimiento con la primera fase se realizó un levantamiento de datos a través de la aplicación de una encuesta cuyo instrumento de recolección de datos es el cuestionario, el mismo que se aplicó de manera virtual. El propósito que tuvo esta encuesta fue constatar que nivel de conocimiento tienen en herramientas de gamificación y cuál es la frecuencia de uso. Cabe mencionar que la encuesta de acuerdo con Alvira Martin (2011) “es esencialmente una técnica de recogida de información con una filosofía subyacente (lo que la convierte en un método), pero admite muy diferentes diseños de investigación.”

Al ser una población de estudio pequeña, el instrumento fue aplicado a la totalidad de la población conformada por 3 docentes del área de inglés y 89 estudiantes de BGU.

Para el procesamiento de la información se utilizó el software SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales), los resultados se los presentó a través de tablas de frecuencias y gráficos porcentuales a los cuales se les realizó su respectivo análisis descriptivo.

Fase 2. Habilidades que requieren los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la herramienta Socrative, para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

En la segunda fase se procuró estar al tanto las habilidades que tienen los estudiantes y docentes en el uso de la herramienta Socrative y cuáles son las que requieren ser implementadas.

Para comprobar las habilidades o nociones que en la actualidad tienen los docentes y estudiantes en el uso de la herramienta Socrative se empleó una encuesta con la herramienta Google Forms para determinar que conocimientos

poseen. Las preguntas estuvieron enfocadas en aspectos educativos directamente relacionados con gamificación y el uso de la herramienta Socrative. Por otro lado, se propuso varias de las habilidades que faltan ser utilizadas como aporte al proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés a través del uso de la herramienta Socrative. La técnica para el procesamiento de la información que se aplicó fue el análisis descriptivo

Fase 3. Estrategias didácticas con la herramienta Socrative en la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

A partir de toda la información que se adquirió en la fase 1 y 2, y considerando todos los resultados obtenidos en los objetivos previamente establecidos se diseñó estrategias didácticas en la plataforma de gamificación Socrative que aporten al proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés para los estudiantes de bachillerato general unificado.

3.5. Consideraciones bioéticas

De acuerdo con (Ibis, 2016) “se considera la bioética como el estudio sistemático de la conducta humana en el campo de las ciencias de la vida y del cuidado de la salud, examinada a la luz de los valores y de los principios morales”.

Esta investigación se desarrolló con base principal en las consideraciones bioéticas, manteniendo como prioridad el cuidado y bienestar de la comunidad educativa, docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador para lo cual se tendrá la autorización mediante informe dirigido a las autoridades de la institución y la correspondiente aceptación del consentimiento informado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo el propósito de determinar el dominio que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés mediante herramientas tecnológicas de gamificación y en particular con en uso de la herramienta Socrative. Estos resultados permitieron confirmar la necesidad de la ejecución de este estudio en la unidad educativa para identificar las habilidades que requieren los docentes y estudiantes.

Es importante mencionar que la aplicación de la encuesta fue mediante el uso de la herramienta TIC Google Forms, que permitió recolectar la información, demostrando a los estudiantes de manera vivencial la ventaja de manejar este tipo de recurso informático.

Fase 1. Dominio que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la gamificación, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés, en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Ecuador.

Ítem 1. De los siguientes medios de comunicación audiovisuales que favorecen el estudio del idioma inglés, ¿Cuál emplea con mayor frecuencia?

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 5**. Los resultados permiten conocer que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen preferencias para adquirir conocimientos relacionados con el idioma inglés a través de videos. Dicha información, puede ser utilizada para emplearse en el presente estudio o darse como recomendaciones a los docentes de la presente Institución Educativa, para que la empleen al momento de planificar y poner en marcha las actividades que desarrollan en su clase. Según (Barros & Barros, 2015) “es necesario articular la incorporación de la tecnología con el currículo escolar, mediante el proceso de

enseñanza-aprendizaje, resignificar el papel del alumno y del docente, garantizar la capacitación, entre otros aspectos”.

Tabla 5.

Medios de Comunicación Audiovisuales que Favorecen el Estudio del Idioma Inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Canciones	15	17%
Conversaciones (audios)	14	16%
Diapositivas o imágenes	12	13%
Videos	48	54%
Otros	0	0%
TOTAL	89	100%

Ítem 2. ¿Qué servicios informáticos es de su mayor agrado para desarrollar actividades relacionadas con la enseñanza del idioma extranjero inglés?

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 6.** La elección con mayor aceptación demuestra la preferencia de los estudiantes para asesorarse en el traductor de Google para el desarrollo de las actividades académicas, ya que las características y beneficios de la herramienta le permiten ampliar sus conocimientos en el idioma inglés.

La herramienta Traductor de Google, es capaz de traducir más de un centenar idiomas y lo usan unos 500 millones de personas en el mundo, sobre todo en Brasil, según sus estadísticas más recientes. Ofrece 103 lenguas que cubren el 99% de la población en internet (Lucía Blasco, 2018).

Tabla 6.

Servicios Informáticos de Mayor Agrado para Desarrollar Actividades.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Redes sociales	10	11%
Traductor de Google	57	64%
Páginas web	22	25%
Correo electrónico	0	0%

TOTAL	89	100%
-------	----	------

Ítem 3. ¿Con qué frecuencia participa en las actividades desarrolladas por el docente relacionadas con el uso de las TIC para estudiar el idioma inglés?

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 7**. Los datos permiten reiterar la realidad del sector rural, el cual presenta desventajas con el acceso a internet de forma privada y pública como es común encontrar en la ciudad. Es indispensable crear estrategias que involucren al estudiante con el uso de las TIC para fortalecer la participación en las diferentes asignaturas.

Según Branch, (2021) a nivel nacional el 16% de población rural accede a servicios de internet, donde son con acceso abierto y gratuito en lugares públicos y en cierta medida han disminuido de forma progresiva la brecha digital que existía anteriormente.

Tabla 7.

Frecuencia de Participación en las Actividades Desarrolladas por el Docente.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	9	10%
A veces	37	42%
Casi siempre	26	29%
Siempre	17	19%
TOTAL	89	100%

Ítem 4. ¿Se siente motivado cuando usa las TIC en las clases del idioma extranjero inglés?

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 8**. Las respuestas se pueden interpretar como la estimulación que se percibe de los estudiantes al introducir las TIC a la asignatura de inglés. La planificación de clase con énfasis en el desarrollo de las herramientas tecnológicas puede producir un aumento en la motivación del estudiante.

Dado el gran potencial de las TIC en el aula y el uso cada vez mayor de dispositivos móviles, se hace necesario aprovechar la sinergia de ambos

para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Independientemente del tipo de materia que se imparta en el aula, plantear cuestiones al inicio, durante y al final de la clase a modo de repaso para consolidar los conceptos tratados contribuye a aumentar la atención, la motivación y suscitar interés por la asignatura impartida (Rodríguez Lagunas *et al.*, 2017).

Tabla 8.

Motivación en el Uso de las TIC

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	28	32%
Muchas veces	34	38%
Pocas veces	22	25%
Nunca	5	5%
TOTAL	89	100%

Ítem 5. Las TIC, constituyen herramientas valiosas para mejorar la enseñanza del idioma inglés.

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 9**. El resultado permite identificar la importancia que los estudiantes dan a la utilización de las TIC y a la aceptación para ser introducida en la planificación de la clase.

Mediante el uso de Internet en establecimientos educativos se facilitó la realización de consultas y tareas. Además, se promueve el aprendizaje interactivo, se fortalecen procesos de comunicación, entre otras actividades, que posibilitan a los estudiantes beneficiarse con esta herramienta de alto contenido social (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, n.d.).

Tabla 9.

Las TIC, Constituyen Herramientas Valiosas para Mejorar la Enseñanza

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	76	85%
No	13	15%
TOTAL	89	100%

Ítem 6. ¿Cómo considera que es la metodología utilizada por su profesor para enseñanza del idioma inglés?

De acuerdo con lo obtenido en la Tabla 10. Las respuestas permiten identificar el grado de aceptación que tiene la metodología utilizada por el docente, obteniéndose una respuesta favorable lo que aprueba la forma en que se imparte la asignatura y además permite focalizar la atención en el grupo al que el método se le dificulta.

Tabla 10.

Cómo Consideras que es la Metodología Utilizada por su Profesor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente		
No sabe, no responde		
Regular	3	3%
Buena	13	15%
Excelente	73	82%
TOTAL	89	100%

Ítem 7. ¿Cuál es la mayor dificultad que puedes tener en el estudio del idioma inglés a través del uso de la TIC?

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 11**. Se puede evidenciar que la raíz del problema de los estudiantes es la falta de internet debido a factores económicos ya que no todos disponen de este servicio en el hogar por el costo y factores geográficos ya que la red de internet no abarca por completo toda la zona y en ocasiones presenta intermitencias.

Tabla 11.

Dificultades que se Pueden Tener en el Estudio del Idioma Inglés a Través del Uso de la TIC

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Falta de internet y redes sociales	52	58/%
No disponer de tiempo	4	5%
No tener clara la importancia del idioma inglés con el apoyo de las TIC	11	12%
Que todos los temas elegidos no sean de su interés	9	10%
Poca participación en las actividades de clase	13	15%

TOTAL	89	100%
-------	----	------

Ítem 8. El rector y los coordinadores se esfuerzan por tener al alcance de los estudiantes, docentes herramientas tecnológicas que faciliten el estudio del idioma inglés.

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 12.** Las respuestas que se obtuvieron reflejan que no está clara la incidencia de las autoridades en la gestión de proporcionar las herramientas tecnológicas que faciliten el estudio del idioma inglés, esto se puede presentar debido a un inexistente código docente interno que norme la utilización de los recursos con los que cuenta la unidad educativa.

Tabla 12.

Los Administrativos Proporcionan Herramientas Tecnológicas que Faciliten el Estudio del Idioma Inglés

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
A veces	40	45%
Casi siempre	8	9%
No sabe, no responde	7	8%
Nunca	5	5%
Siempre	29	33%
TOTAL	89	100%

Ítem 9. La herramienta tecnológica que más usas para realizar sus tareas y actividades de estudio autónomo es:

De acuerdo con lo obtenido en la **Tabla 13.** Los resultados permitieron constatar que en el zona el recurso tecnológico más utilizado es el celular, ya que desde pandemia se usó para el acceso a la educación y se ha mantenido como manera de vincular al estudiante, el internet y las herramientas tecnológicas. También se evidencia un bajo porcentaje que use computador portátil o de escritorio, esto puede presentarse debido al factor económico.

Se considera Analfabeta Digital a una persona de 15 a 49 años cuando cumple simultáneamente tres características: 1) No tiene celular activado 2) En los últimos 12 meses no ha utilizado computadora 3) En los últimos 12 meses no ha utilizado internet (INEC, 2018).

Tabla 13.

La herramienta tecnológica que más usas para realizar sus tareas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
El teléfono celular	77	87%
La computadora de escritorio	5	5%
La Tablet	0	0%
El computador portátil	7	8%
TOTAL	89	100%

Fase 2. Habilidades que requieren los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la herramienta Socrative, para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

A continuación, se presenta una matriz con las respuestas obtenidas de la entrevista realizada a los docentes que imparten la cátedra de inglés, se realizó un análisis de contenido que consistió en identificar y destacar las frases que estén relacionadas con las dimensiones de la investigación.

Tabla 14.

Matriz con las respuestas de la entrevista realizada a docentes de inglés

Dimensión	Docente A	Docente B
1. Enseñanza en Inglés	La enseñanza del idioma inglés es el más importante a nivel mundial	La enseñanza del inglés les permitirá desarrollarse mejor en el ámbito laboral.
2. Uso de las TIC en el proceso de enseñanza	Le permite al estudiante conocer los contenidos de maneras más didáctica.	Su uso fomenta variedad con el contenido y la dinámica en clase.
3. Herramientas tecnológicas	El laboratorio de computación y el aula de proyección.	Los recursos son limitados, solo se cuenta con un laboratorio con pocas computadoras que funcionan y un aula con un proyector.
4. Manejo de herramienta tecnológicas	Los estudiantes tienen gran curiosidad en el manejo de estas herramientas pero la limitación es el acceso a los dispositivos y al internet.	Existe diferentes realidades, en la mayoría de los casos los estudiantes no han recibido capacitación sobre el uso de herramientas informáticas.

5. Beneficio implementación de las TIC	Se mejoraría el nivel de inglés con el uso de herramientas tecnológicas.	La enseñanza sería interactiva con la inclusión de todas las habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir.
6. Dificultades con el uso de las TIC	La realidad de los estudiantes se evidencia con el difícil acceso a un dispositivo personal y a una buena señal de internet.	En la mayoría de los casos la mayor limitante es el factor económico para el acceso a internet y dispositivos tecnológicos.
7. Implementación de las TIC	La implementación de las TIC motiva al estudiante y le permite actualizar destrezas y conocimientos con el uso cotidiano.	La implementación permite a los docentes y estudiantes el uso y manejo de plataformas, logrando una actualización en el proceso de enseñanza.

Los docentes entrevistados manifestaron la importancia de la enseñanza de la asignatura de inglés en todos los niveles de educación. El docente A señaló que la enseñanza del idioma en la actualidad es el más importante a nivel mundial. El docente B mencionó que la enseñanza del inglés les permitirá desarrollarse mejor en el ámbito laboral. Los docentes A y B coinciden en que el aprendizaje del inglés puede crear mayores oportunidades. Es importante esta coincidencia debido a que los docentes conocen la importancia que puede tener para los estudiantes a nivel profesional y personal.

En la pregunta 2 que hace énfasis en el uso de las TIC en el proceso de enseñanza, el docente A respondió que le permite al estudiante conocer los contenidos de maneras más didáctica. El docente B, manifestó que su uso fomenta variedad con el contenido y la dinámica en clase. Esta respuesta se fundamenta en la capacidad de los docentes de diversificar la pedagogía de enseñanza mediante el uso de las instalaciones con las que cuenta la unidad

educativa, como se menciona en la pregunta 3 por parte del docente A que indica que las herramientas tecnológicas que tiene disposición en la institución son el laboratorio de computación y el aula de proyección, a lo que el docente B dio importancia a detallar que los recursos son limitados, solo se cuenta con un laboratorio con pocas computadoras que funcionan y un aula con un proyector. En la pregunta 4 el docente A señala que en lo que concierne al manejo de las herramientas tecnológicas los estudiantes tienen gran curiosidad en el manejo de estas herramientas, pero la limitación es el acceso a los dispositivos y al internet, a lo que el docente B hace énfasis en la existencia de diferentes realidades, en la mayoría de los casos los estudiantes no han recibido capacitación sobre el uso de herramientas informáticas. Los docentes destacan las dificultades que se presentaron para un buen desarrollo de las actividades en clase desarrolladas con TIC.

La entrevista abarca dimensiones en la pregunta 5 beneficios de la implementación de las TIC y 6 dificultades con el uso de las TIC en donde las respuestas de los docentes permiten conocer el interés de la institución de desarrollar de mejor manera las iniciativas relacionadas con el uso de las TIC para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de inglés y en general la participación de todos los docentes en el avance y actualización de este método de pedagogía.

Discusión

El objetivo de esta investigación fue determinar el dominio que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado en el uso de la gamificación, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés, se discuten los resultados más importantes que indican un alto interés en el aprendizaje con herramientas tecnológicas y un problema respecto al acceso a internet para el uso de las plataformas TIC.

Se pudo evidenciar que los estudiantes tienen preferencia para adquirir conocimientos relacionados con el idioma inglés a través de videos, lo que constituye herramientas valiosas para mejorar la enseñanza. El contraste y la problemática encontrada es la falta de acceso a internet causada por condiciones particulares de cada estudiante.

“Son muchas las ventajas que nos ofrecen las TIC, pues podemos acceder a la información en cualquier momento, fortaleciendo la propia iniciativa de quienes las utilizan, desarrollando habilidades individuales, ofreciendo la posibilidad de aprendizaje a nuestro propio ritmo” (Quiroga *et al.*, 2019).

“Los riesgos o desventajas también aparecen, desafortunadamente, como alcanzar niveles altos de adicción generando mayores distracciones, pérdidas de tiempo, aislamiento social, obtener información incompleta o filtrada, Cyberbullying o acoso a través de las redes, falta de privacidad entre otros” (Quiroga *et al.*, 2019).

La principal limitación en este estudio fue la deficiente infraestructura tecnológica en la institución educativa y la falta de conocimiento de los docentes y estudiantes para manejar esta herramienta tecnológica TIC de gamificación.

Para posteriores estudios se sugiere enfocar la investigación en un pre test y post test en el cual se pueda identificar la realidad cuando se desconoce completamente esta herramienta para posteriormente al realizar la capacitación de docentes y estudiantes se pueda contrastar la asimilación de conocimiento.

Las conclusiones que se obtienen en el presente estudio son:

- Se recalca la importancia en la innovación de la educación y la característica de explorar y adaptar nuevas herramientas y metodologías para desarrollar habilidades prácticas.
- Los estudiantes muestran interés al uso de herramientas digitales para procesar contenidos educativos relacionados con la asignatura de inglés.
- Se encuentra la necesidad de diseñar estrategias didácticas con herramientas digitales para procesar contenidos educativos relacionados con la asignatura de inglés.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3. Estrategias didácticas con la herramienta Socrative en la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la Parroquia de El Chical en el año lectivo 2023 – 2024.

5.1. Título

Estrategias didácticas con la herramienta Socrative en la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

5.2. Objetivo

Proponer estrategias didácticas con la herramienta Socrative, para la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ecuador

5.3. Antecedentes de la propuesta

La Unidad Educativa Ecuador está ubicada en una zona rural en el noroccidente del Carchi y tiene varios retos en el manejo de herramientas tecnológicas debido al limitado laboratorio de informática pues posee un déficit en computadores de escritorio,

Las estrategias didácticas que están disponibles para el ámbito educativo han demostrado una ventaja en el proceso de aprendizaje, Según Chamorro *et al.* (2021) la herramienta Socrative es una herramienta fácil de utilizar y permite la interacción entre docentes y estudiantes. Se puede evidenciar que la implementación es cada vez más necesaria, Merino *et al.* (2023) señala que las herramientas tecnológicas son una ayuda importante para la educación ya que siguen el ritmo de las innovaciones tecnológicas y las necesidades modernas.

Por lo tanto, la tecnología ha venido brindando un mundo de posibilidades en el que se deje atrás las tradicionales aulas de cuatro paredes y se utilice la amplia gama de herramientas tecnológicas que les permita las estudiantes no solo

intercambiar ideas, trabajar juntos y aprender de diferentes perspectivas sino también prepararse para los retos tecnológicos futuros.

También Molina (2021) hacen referencia a que los procesos de enseñanza-aprendizaje que se han venido aplicando no son suficientes, por lo que es necesaria la incorporación de herramientas tecnológicas y que esto genere resultados positivos tanto en los estudiantes como en los docentes a través del uso eficaz de las mismas.

5.4. Justificación

En la actualidad, para Sierra Llorente *et al.* (2016) la tecnología se ha convertido en una de las herramientas más útiles porque ofrece numerosas ventajas tanto a los estudiantes como a los educadores puesto que se tiene una amplia accesibilidad a contenidos digitales, recursos educativos y plataformas interactivas que complementan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, ofrece la oportunidad de explorar, descubrir y aprender una infinidad de cosas nuevas convirtiendo así una educación más atractiva para todos.

De acuerdo con los resultados obtenidos los estudiantes tienen mayor gusto de aprender el inglés a través de videos, también utilizan el traductor de Google para sus actividades académicas y les parece útil y necesario la incorporación de las TIC para el aprendizaje en general y más aún del idioma inglés, por lo cual, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un segundo idioma al contar con un sinnúmero de aplicaciones para su aprendizaje, se debería conocer y manejar algunas de ellas para que los estudiantes se sientan motivados en aprender.

La propuesta que se pretende realizar se enfoca en desarrollar estrategias didácticas utilizando la herramienta Socrative, para Herrera Gutiérrez y Villafuerte Álvarez (2023) las estrategias didácticas contribuyen en el desarrollo de las actividades académicas no solo en los niveles de educación básica sino también en la educación superior, puesto que aporta con la mejora y la calidad del aprendizaje por parte del estudiante. De la misma manera, estas estrategias permitirán a los docentes de inglés enseñar este idioma de una forma eficaz e

innovadora y que se logre en los estudiantes mejorar las habilidades de lectura y escritura del inglés.

Por lo antes mencionado, la presente investigación surge por la necesidad de utilizar plataformas TIC útiles para el proceso de enseñanza del idioma inglés y tiene como propósito tener una guía de cómo utilizar Socrative, los beneficios que ofrece y alguna desventaja que podría presentarse al usarla que en este caso sería el limitado acceso al internet o la resistencia de utilizarla.

Es importante reiterar que este trabajo busca beneficiar a la Unidad Educativa Ecuador, en especial a los estudiantes de bachillerato general unificado y a los docentes que imparten la asignatura de inglés porque mediante esta se busca que ellos puedan utilizar la herramienta Socrative, innovar en cuanto al uso y aplicación de la misma.

5.3. Beneficiarios

La propuesta estuvo diseñada para beneficiar a los 89 estudiantes que conforman el bachillerato general unificado y al grupo de 3 docentes de la asignatura de inglés.

5.5. Fundamentación

El avance las tecnologías en la sociedad, investigada por Casasola (2020) hacen referencia a la importancia de desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes y la necesidad de adquirir metodologías pedagógicas innovadoras y que disminuyan las limitaciones de la pedagogía tradicional. Es importante crear clases atractivas y motivadoras en las que no se transmita únicamente información, sino que se fomente la creatividad, el pensamiento crítico, la solución de problemas y la participación permanente y activa de los alumnos.

La adopción de la herramienta Socrative como una estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés responde a un modelo educativo que reconoce la necesidad de integrar las TIC en las actividades académicas, por ejemplo, Hernández (2008) menciona que las nuevas herramientas de las TIC han provocado transformaciones significantes en algunas áreas y entre ellas la educación por lo que si es importante su incorporación.

La teoría del constructivismo según Acosta (2018) sostiene que una persona va avanzando en su progreso intelectual en el aprendizaje mediante su propia

actividad, dado que el conocimiento no se ubica en los objetos ni previamente en nuestro interior, es el resultado de un proceso de construcción en el que las personas participan activamente y la herramienta Socrative le va a proporcionar un entorno interactivo en el que el estudiante vaya explorando y construyendo su propio aprendizaje.

5.6. Contexto escolar

La presente propuesta se plantea como un trabajo útil para los 3 docentes de la asignatura de inglés que se encuentran laborando en la Unidad Educativa Ecuador ubicada en la parroquia rural El Chical, misma que pertenece a la Dirección Distrital 04D01. Beneficiando de esta forma a 89 estudiantes de bachillerato general unificado, quienes con la utilización de las TIC y a través de la herramienta Socrative en la materia de inglés podrían mejorar su aprendizaje de una forma creativa.

5.7. Factibilidad de la propuesta

Esta propuesta se desarrolla con el fin de aprovechar las ventajas del uso de la tecnología en la plataforma Socrative en el aprendizaje de la asignatura de inglés de los estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Ecuador. De acuerdo con Sevillano (1988) “al igual que ocurre con la sociedad entera, o con el sistema productivo, esta evolución tecnológica afecta a los sistemas de enseñanza, no sólo en los medios didácticos, sino en todos los elementos del proceso educativo”.

El inglés se vuelve poco estimulante para los estudiantes debido a diferentes circunstancias y condiciones que se conocieron al momento de realizar la encuesta, lo que ocasiona un bajo interés y un alto porcentaje de reprobación. Según (Enríquez, 2019) “la incorporación de nuevas metodologías basadas en la innovación tecnológico-pedagógica se ha convertido en un aliciente para los alumnos, los cuales reconocen la relevancia que tiene el uso de las tecnologías de la información dentro del contexto áulico”.

5.8. Impacto de la propuesta

Esta propuesta pretende tener impacto en la diversificación del aprendizaje considerando la participación de los estudiantes de bachillerato y el personal

docente de la asignatura de inglés. Se busca conocer las necesidades que los docentes y estudiantes tienen y desde un punto en común diseñar y proponer el uso de las actividades.

De acuerdo con (Izquierdo, 2023) el uso de Socrative permite un aprendizaje significativo mediante la construcción de estructuras cognitivas basadas en las experiencias previas de los estudiantes y combinando estas estructuras con nuevos conocimientos. Los cuestionarios en Socrative abordan temas de atención y memoria para lograr un aprendizaje que los estudiantes utilicen en su vida cotidiana, que sea significativo en el proceso de aprendizaje y que sea secuencial en la adquisición de nuevos conocimientos.

5.9. Desarrollo de la propuesta

¿Qué es Socrative?

De acuerdo con Frías *et al* (2016) Socrative es una plataforma virtual que permite tanto a profesores como a alumnos conectarse a través de sus dispositivos móviles (celular, tableta o computadora portátil) estando en clase. Esta plataforma es de acceso gratuito y cada profesor puede crear su propia cuenta. Fue inventada por Berté, West y Duncan (2014), y actualmente la administra Mastery Connect.

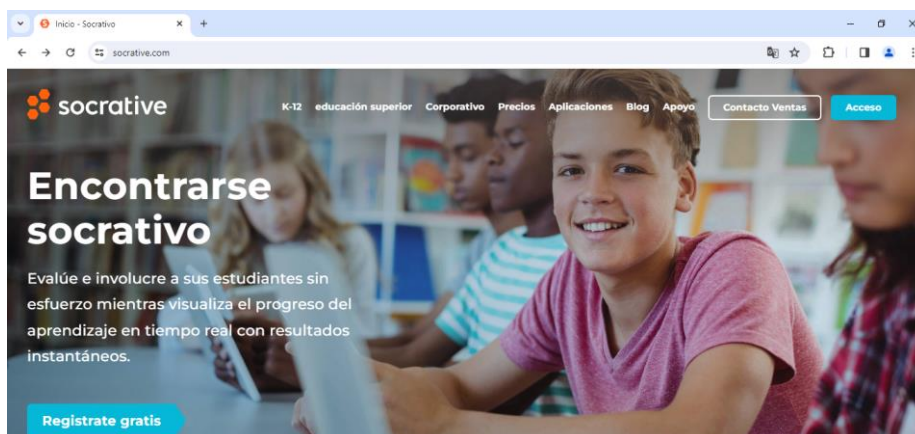
El objetivo de esta plataforma es incentivar al alumno a participar en clase respondiendo las preguntas a través de su dispositivo móvil. Esto quiere decir que dentro de la clase los alumnos se conectan a *socrative.com* y responden las preguntas de una actividad propuesta por el profesor. Mientras, el docente es capaz de ver el progreso individual y grupal del curso en tiempo real.

Una vez que el tiempo dado por el profesor termina, la actividad se cierra, y automáticamente *socrative.com* envía al profesor vía correo electrónico una estadística de la actividad. Tal estadística es fácilmente comprendida, ya que es una planilla Excel con el porcentaje de respuestas correctas por el alumno.

La imagen que se presenta a continuación, explica de manera más detallada el funcionamiento de la Socrative.

Figura 1.

Página de bienvenida. Link para acceder a la plataforma:
[https://www.socrative.com/;](https://www.socrative.com/)



Nota: En la esquina inferior izquierda existe un acceso para registrarse
Al presionar en: Regístrate gratis, se abrirá la siguiente imagen en la cual se deben llenar los datos del docente para crear una cuenta.

Figura. 2.

Página de registro, Link de acceso:

<https://b.socrative.com/login/teacher/#register/info>

Nota: Con Gmail, se tiene acceso automático.

Perspectiva del docente

Si el profesor no posee una cuenta, puede crear una (Obtener una cuenta gratuita) en la misma página en simples pasos. Una vez que se ingresa, se despliega el menú de pantalla mostrado en la figura 3. Para empezar a utilizar Socrative hay que crear un 'Room' (o habitación) para cada clase, pudiendo incluir hasta 50 estudiantes en cada uno.

Figura. 3.

Administrar cuestionarios



Nota: Esta pantalla posee 4 iconos (en color verde) más una barra azul al final (Administrar cuestionarios), que es de donde se debe partir para crear las preguntas que los estudiantes responderán en línea. Al presionar la barra azul, se despliega el menú que muestra la Figura 4. Se puede observar que nuevamente ofrece 4 iconos.

Figura. 4.

Para la opción Administrar cuestionarios



Nota: Para la opción Administrar cuestionarios. El primero (Crear cuestionario), simbolizado con una cruz dentro de un círculo, permite crear una serie de preguntas en 3 modalidades: selección múltiple, verdadero o falso, o pregunta corta. El segundo (Import quiz) permite descargar las pruebas realizadas, y el tercero (Mis cuestionarios) permite revisar las pruebas realizadas, para modificarlas o eliminarlas. El último icono (Reportes) permite bajar o enviar al correo una estadística simple una vez finalizada la actividad; este documento es una planilla Excel en la que las columnas representan las preguntas hechas a los estudiantes, y las filas, las respuestas dadas por estos.

Figura. 5.

Tipo de prueba que desea realizar.



Tipo de prueba que desea realizar. Este apartado posee varias opciones para ver el progreso de los alumnos. La primera barra indica que la velocidad en las respuestas va al ritmo del estudiante y este puede tener una retroalimentación inmediata. Así, es capaz de saber si su respuesta es correcta o incorrecta. La segunda barra (*Student paced-student navigation*) también permite al alumno ir a su propia velocidad, pero este es libre de navegar por cada pregunta antes de responderla. La tercera barra (*Teacher-paced*) permite al profesor controlar la velocidad de avance en las respuestas de los alumnos. Esto ayuda al docente a observar cuántos alumnos han sido capaces de contestar la primera pregunta antes de seguir con la segunda. En cualquiera de los casos, el docente puede ver en tiempo real el progreso de sus estudiantes. Cabe destacar que en este estudio solo se utilizó la primera opción para efectuar las actividades mostradas más adelante. Este apartado también permite manejar más opciones (*Configuraciones adicionales*) que no fueron usadas en este estudio.

Figura. 6.

Progreso de un alumno ficticio para una actividad que posee 7 preguntas



Progreso de un alumno ficticio para una actividad que posee 7 preguntas. Una vez que se ha creado una prueba, el profesor puede comenzar la actividad presionando el icono Start a quizz , en la Figura 3. Inmediatamente aparece la pantalla mostrada en la Figura 6.

Una vez decidido el tipo de prueba a realizar, se comienza la actividad pinchando Start. Esta orden despliega inmediatamente la página mostrada en la figura 6. En este caso la prueba es una simulación de la actividad 2 que realiza el alumno ficticio Carlos Robles. La actividad consta de 7 preguntas y se puede ver que el alumno lleva un progreso del 14%, en donde la respuesta a la pregunta 1 es correcta (color verde). Inmediatamente, debajo del nombre del alumno, aparece una barra azul que indica el porcentaje de respuestas correctas por pregunta del grupo curso.

Perspectiva del alumno

El alumno debe ingresar a Student login de la Figura 1 sin necesidad de usuario o contraseña, para que aparezca la Figura 3. Lo único que se le pide es que ingrese el Número de habitación, es decir, el número asociado a la cuenta del profesor. En este caso 520648, como aparece al inicio de la Figura 3.

Figura. 7.

Esta figura muestra todo el proceso que realiza el alumno en su dispositivo móvil.



Esta figura muestra todo el proceso que realiza el alumno en su dispositivo móvil.

1. La primera pantalla muestra que el estudiante ha ingresado el número asociado a la cuenta del profesor.
2. En la segunda pantalla ingresa su nombre, presiona *Done* y espera a que el profesor comience la actividad. Una vez que esto ocurre, aparece la primera pregunta (Figura 6), el alumno escribe su respuesta, presiona en *Submit* y accede a la siguiente pantalla.
3. Por último, se puede observar la última pantalla, que indica si la respuesta es correcta (*Correct!*) o incorrecta. La respuesta correcta se puede ver bajo la pregunta, que coincide con la de la Figura 6.
4. Finalmente, para pasar a la otra pregunta, el estudiante presiona *Ok*.

Diseño de estrategias didácticas con la herramienta Socrative para la asignatura de inglés

ACTIVIDAD 1

Tema: Simple present

Duración de la clase: 80 minutos que son dos horas pedagógicas.

1. Introducción

Presentación del tema

El inicio de la clase se lo realiza vinculando el uso del nuevo tema con la vida cotidiana de los estudiantes. Enlazando el vocabulario que poseen con la estructura gramatical para lograr una sincronía del aprendizaje.

Mediante la aplicación Socrative se establece la estrategia didáctica de la evaluación, para integrarse a los criterios de la guía de desempeño del currículo. Se realizan actividades micro que se enfoca en las destrezas de criterio de desempeño relevantes concernientes al bachillerato general unificado, se puede crear más actividades para incrementar la evaluación de los criterios de desempeño.

Objetivo de la clase

Comprender la importancia del tiempo: presente simple, como tiempo gramatical fundamental en el proceso de aprendizaje del inglés utilizando la herramienta tecnológica Socrative.

Destreza con criterio de desempeño

Lo mencionado a continuación se ha tomado de las destrezas de criterio de desempeño del currículo vigente.

EFL.2.1.1. Exchange basic introductions and limited personal information in class using simple present tense in order to get to know their peers. (Example: where one lives or goes to school, etc.)

I.EFL.2.3.1. Learners can use basic personal information and expressions of politeness in short dialogues or conversations. (J.2, J.3) Learners can understand the main ideas in short simple spoken texts. Learners can express basic ideas,

initiate conversations, possibly with slow and/or hesitant delivery.
Ref.I.EFL.2.9.1.

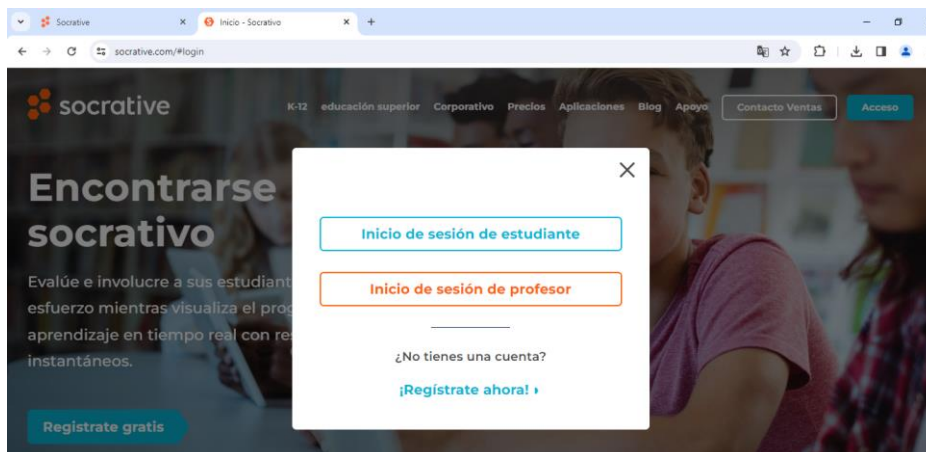
2. Desarrollo

Actividad con Socrative

Una vez que el docente haya cumplido los pasos mencionados anteriormente de obtener un usuario y crear una evaluación, procede a compartir el dominio de la actividad interactiva con los estudiantes.

Figura. 8.

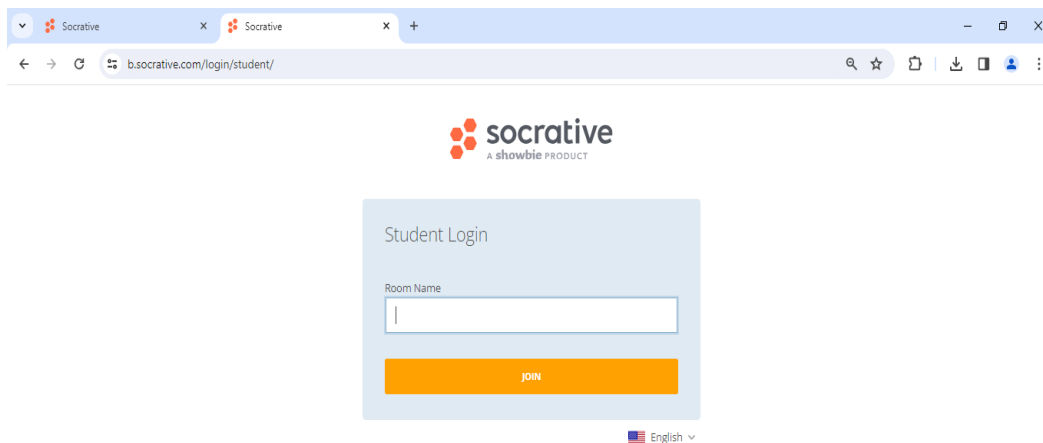
Aquí deben ingresar el dominio otorgado por la aplicación, el cual es: CHICAIZA2120



Aquí deben ingresar el dominio otorgado por la aplicación, el cual es: CHICAIZA2120

Figura. 9.

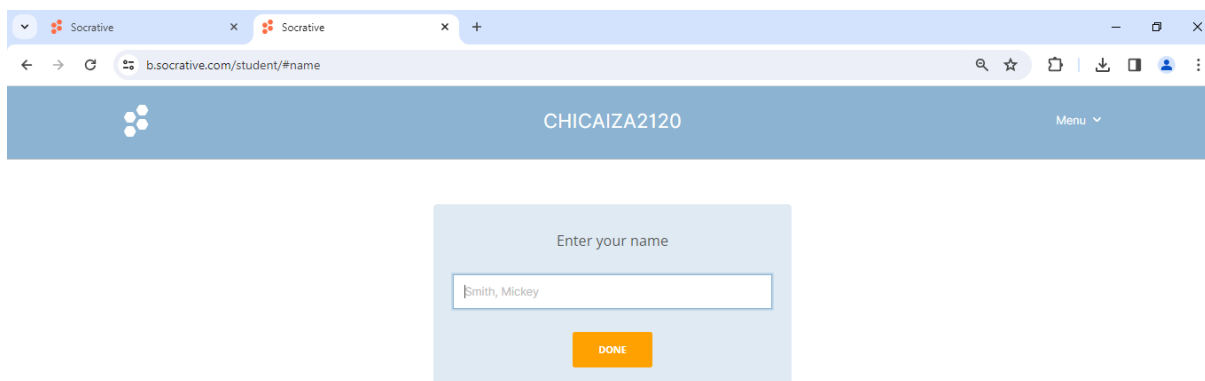
Para posteriormente registrar su nombre y apellido y evidenciar en el registro en Socrative.



Para posteriormente registrar su nombre y apellido y evidenciar en el registro en Socrative.

Figura. 10.

Ingreso es mediante el código QR



Otra alternativa para el ingreso es mediante el código QR que es proporcionado por la aplicación al docente.

Figura. 11.

Ingreso es mediante el código QR

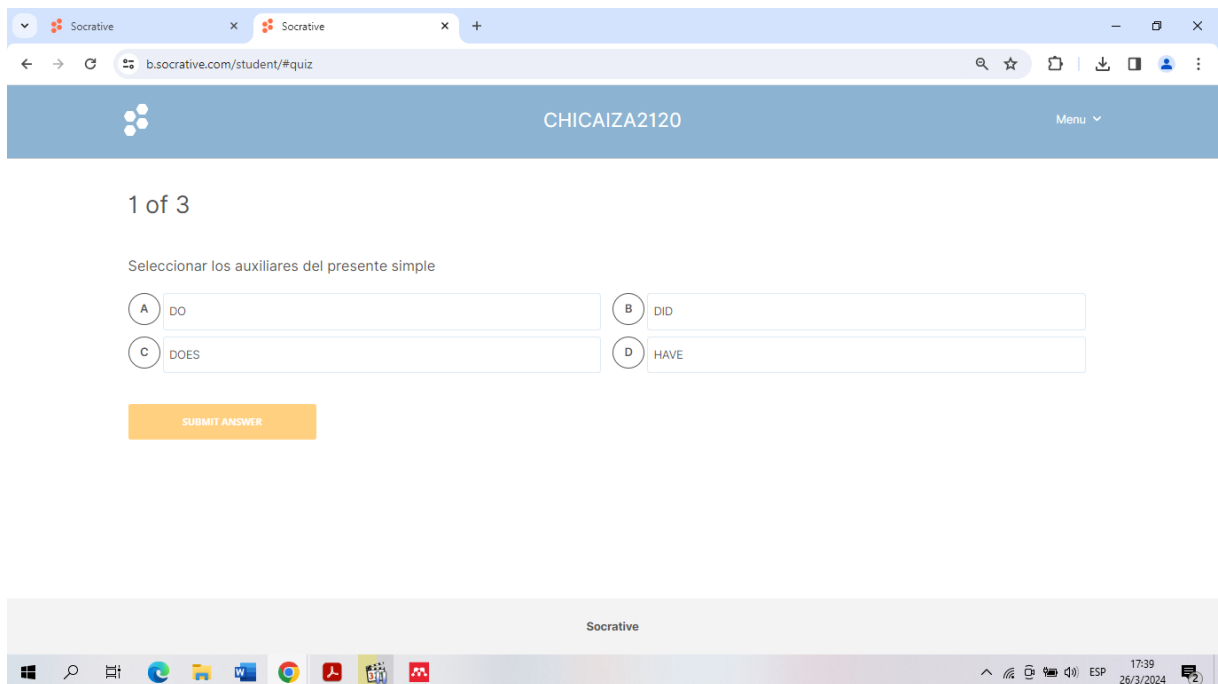
Visit gosocrative.com and enter room name CHICAIZA2120



Al cumplir el registro se comienza la evaluación creada por el docente en la plataforma.

Figura. 12.

Evaluación creada por el docente en Socrative.



Discusión y reflexión

Al finalizar la clase se retroalimenta con un resumen de cada actividad realizada con la finalidad de recibir criterios de lo que aprendieron y la modalidad como lo hicieron, en qué manera la herramienta Socrative les ayudo en la obtención del conocimiento.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- De acuerdo con el primer objetivo específico, donde se aplicó la encuesta y entrevista para determinar el dominio que tienen los estudiantes y docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Ecuador evidenció que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen preferencias para adquirir conocimientos relacionados con el idioma extranjero inglés a través de herramientas TIC, medios audiovisuales y dispositivos tecnológicos. También, se puede inferir que a pesar de que algunos estudiantes consideran que se motivan a participar en clase cuando sus docentes planifican y desarrollan actividades con el apoyo de las TIC, este porcentaje puede aumentar si se emplean de forma más apropiada estas herramientas tecnológicas.
- El segundo objetivo, permitió identificar las habilidades que necesitan los docentes con lo que se implementó una estrategia pedagógica mediante el uso de las TIC, que favorezcan en el proceso de enseñanza del idioma extranjero inglés. Se pudo establecer que al comparar las clases en donde no se usa las TIC y aquellas en que sí, favorece el proceso de aprendizaje. En tanto, que las clases se tornan interactivas captando el interés de los estudiantes y, por ende, estas sean más participativas.
- En el tercer objetivo se desarrollaron 3 estrategias didácticas con la herramienta Socrative con el fin de diversificar el enfoque o método para facilitar la comprensión y la adquisición del conocimiento. El aprendizaje activo involucró a los estudiantes en debates que permitieron conocer la aceptación de Socrative, posteriormente se avanzó con el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en problemas realizando proyectos que consistían en juegos educativos que fomentaron la colaboración, el trabajo grupal y el aprendizaje mutuo. Es importante recalcar los beneficios que se percibieron por parte del docente y estudiantes en donde se evidenció la eficacia de la estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma extranjero con un amplio número de

estudiantes que aumentaron su participación en clase cuando se empleaba las TIC.

Recomendaciones

- Desarrollar las estrategias didácticas en Socrative aprovechando los resultados de esta investigación que muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen preferencias para adquirir conocimientos relacionados con el idioma extranjero inglés a través de herramientas TIC, medios audiovisuales y dispositivos tecnológicos.
- Utilizar las estrategias de aprendizaje que se encuentran en la presente investigación ya que se constató que la educación es favorecida con el uso de las TIC y la herramienta Socrative, las clases se tornan interactivas captando el interés de los estudiantes y, por ende, estas sean más participativas.
- Capacitar de forma permanente al personal docente en la aplicación de herramientas tecnológicas, así como programas específicos como parte de la innovación educativa que se requiere para atender las constantes demandas y cambios generacionales, con el propósito de motivar a los estudiantes y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

- Acosta, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*.
- Aguero, S., Solano, J., Brummer, T., & Tuon, L. (2021, February 2). *Socrative: herramienta de evaluación con numerosas ventajas*. Clickeducacion. <https://clickeducacion.com/socrative-herramienta-de-evaluacion-con-numerosas-ventajas/1283/>
- Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B., & Erazo, J. (2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, 5(2), 51–69.
- Archila, K. (2017, March 17). *Socrative: Herramienta de Evaluación Educativa Digital*. E-Learningmasters. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica* (C. A. Episteme, Ed.; 6th ed.). EPISTEME, C.A.
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (2008, October 20). *Constitución de la República del Ecuador*. Constitución de La República Del Ecuador. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Barros, C., & Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Multidisciplinar de La Universidad de Cienfuegos*, 7(3), 26–31. <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Basso, M., & Loyer, S. (2016). Uso de Socrative como elemento de interacción en cursos de ingeniería. *XXIX Congreso Chileno de Educación En Ingeniería UFRO 2016*, 3–3.
- branch. (2021, May 5). *Estadísticas de la situación digital de Ecuador en el 2020-2021*. Marketing Digital. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-ecuador-en-el-2020-2021/#:%7E:text=Ecuador%20tiene%2010.17%20millones%20usuarios,trav%C3%A9s%20de%20su%20dispositivo%20m%C3%B3vil>
- Casasola, R. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación*, 28(1), 38–51. <https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>

- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/1-Variables-libre.pdf?1425133381=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf&Expires=1693454092&Signature=D7O~FSg6hC-gey~wH-OigrESolKTq4LheDZPgYY7tNYJKh39iv42JwDdc7j5aMipk
- CEPAL. División de Desarrollo Social. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores. *CEPAL. División de Desarrollo Social*, 5.
- Chamorro, C., Bejarano, S., & Colcha, E. (2021). Socrative, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 849–873.
<https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1681>
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2020). *La tecnología como eje del cambio metodológico*. www.uma.es/servicio-publicaciones-y-divulgacion-cientifica
- Confederación de Empresarios de Jaen. (2015). *Introducción a las TIC*.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). Experiencia de gamificación en las aulas. *INCOM UAB*, 15, 7–7.
- Enríquez, C. (2019). Socrative as a platform to reinforce learning in English Classes. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 4(2), 1259–1269.
<https://orcid.org/0000-0002-1497-8638>
- Foncubierta, J. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Editorial Edinumen*, 2–2.
- Frías, M. V., Arce, C., & Flores-Morales, P. (2016). Uso de la plataforma socrative.com para alumnos de Química General. *Educacion Quimica*, 27(1), 59–66.
<https://doi.org/10.1016/j.eq.2015.09.003>
- Granda, D., Jaramillo, J., & Espinoza, E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad y Tecnología*, 45–53. <https://orcid.org/0000-0001-7433-2225>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa. *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento*, 4(3), 163–173. <https://doi.org/10.26820>

- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad Del Conocimiento*, 5(2), 26–35.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación : las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Mr Graw Hill*.
- Herrera Gutiérrez, C., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28), 758–772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- INEC. (2018). *Tecnologías de la Información y Comunicación*.
- Izquierdo, J. (2023). *Aplicación de Socrative como recurso educativo para mejorar el desempeño escolar de los estudiantes del séptimo de básica de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado Año lectivo 2021-2022*. UCE.
- Juan-Llamas, C., & Viuda-Serrano, A. (2022). Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 279–297. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31182>
- Llorente, C., Gil, J., & Hurtado, A. (2022). La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado. *Alteridad Revista de Educación*, 17(1), 12–23.
- López, C., & Quishpe, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- Lucía Blasco. (2018, January 31). *BBC news mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42819225>.
- Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022a). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Actualidades Investigativas En Educación*, 22(1), 1–29. <https://doi.org/10.15517/aie.v22i1.49065>
- Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022b). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Actualidades Investigativas En Educación*, 22(1), 1–29. <https://doi.org/10.15517/aie.v22i1.49065>

- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Ministerio de Educación. (n.d.). *Estándares Curriculares o de aprendizaje - Área de Inglés*. <https://educacion.gob.ec/estandares-de-ingles/>
- Ministerio de Educación. (2016a). *Currículo Lengua Extranjera*. <https://Educacion.Gob.Ec/Curriculo-Lengua-Extranjera/>
- Ministerio de Educación. (2016b). *Currículo Lengua Extranjera*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (n.d.). *Ecuador Digital: Sinergia entre educación y tecnología*. Retrieved March 3, 2024, from <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/ecuador-digital-sinergia-entre-educacion-y-tecnologia/#:~:text=Mediante%20el%20uso%20de%20Internet,herramienta%20de%20alto%20contenido%20social>
- Molina, O. (2021). *Las TIC como mediadoras del aprendizaje en la asignatura de educación artística en la unidad educativa Luis Felipe Borja*. Pontificia Universidad Católica Del Ecuador.
- Morinigo, C., & Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science*, 2(9), 2–2.
- Narváez, J. (2023). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en Educación Básica*. Universidad Politécnica Estatal del Carchi.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa: Revista Da Faculdade de Educação Da Universidade de São Paulo*, 44(1), 4–4. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pimienta, J., & De La Orden, A. (2017). *Metodología de la investigación* (Pearson, Ed.; Tercera).
- Quiroga, L., Vanegas, O., & Pardo, S. (2019). Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior.” *Revista de Educación y Pensamiento*, 77–85.

- Rodríguez, A. (2020). Motivación y TICs para la enseñanza aprendizaje del inglés en la universidad. *Qualitas*, 20, 38–54.
- Rodríguez Lagunas, M., Barrallo Gimeno, A., José Rodríguez Lagunas, M., Barrallo Gimeno, A., Franch, À., Castell, M., & Pérez Cano, F. J. (2017). *Amenizar las clases de Fisiología con la aplicación Socrative* (Vol. 20). <http://www.online-stopwatch.com/countdown/>.
- Rovira, I. (2018, April 16). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica Educativa*, 7(2), 96–105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). Plan de creación de oportunidades 2021-2025. *Secretaría Nacional de Planificación*, 69–69.
- Sevillano, L. (1988). *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación: formación inicial y permanente del profesorado (2ª ed.)* (2nd ed.). CCS.
- Sierra Llorente, J., Bueno Giraldo, I., & Monroy Toro, S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. *Omnia*, 22(2), 50–64.
- Simbaña, A. (2022). *Percepciones y relatos sobre el uso de las TIC por parte de docentes y estudiantes en los colegios rurales de Alangasí*. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Universidad Internacional de la Rioja. (2023, March 3). *¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos*. UNIR. <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/>

ANEXOS

Anexo A. Certificado de aprobación del abstract por parte del Centro de idiomas

Anexo B. Consentimiento informado

Consentimiento informado para evaluación pedagógica: Participante

Yo, Cantincuz Cantincuz Franco Hernán, de 16 años de edad, acepto de manera voluntaria participar en el proceso de evaluación pedagógica que será realizada por el **maestrante**: **Ing. Chicaiza Casa Cesar Israel**, de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, maestría en Educación Tecnología e Innovación. La evaluación se realizará como parte del desarrollo de la tesis denominada **Herramienta Socrative para la enseñanza de la asignatura de inglés** y tiene como finalidad **Proponer estrategias didácticas con la herramienta Socrative, para la asignatura de inglés dirigido a los estudiantes de Bachillerato General Unificado**. El alumno(a) se encuentra bajo la supervisión del docente **Ing. Chicaiza Casa Cesar Israel**.

Me han informado que las condiciones del proceso de evaluación son las siguientes:

- Se considerarán, de acuerdo a las necesidades del caso, **5** sesiones de evaluación.
- El proceso de evaluación no perjudicará la integridad del evaluado(a).
- El **maestrante** responsable del proceso de evaluación se compromete a no revelar la identidad del evaluado en ningún momento del proceso, ni después de finalizado el mismo.
- Los resultados de la evaluación serán discutidos en las clases correspondientes con fines de aprendizaje, manteniendo siempre el anonimato del evaluado(a).
- Al dar su consentimiento, el participante se compromete a culminar el proceso de evaluación, dada su importancia para la formación profesional del **maestrante** a cargo. Sin embargo, podrá solicitar no continuar con el proceso, previa comunicación con el alumno(a), para que éste no se perjudique.
- El **maestrante** responsable del proceso de evaluación podrá realizar una devolución oral de resultados, una vez terminado el proceso de evaluación, siempre y cuando sea necesario.
- Para cualquier información adicional y/o dificultad, el (la) evaluado(a) puede contactarse con el profesor(a) _____ al correo electrónico xxxxxxxx@ulima.edu.pe.

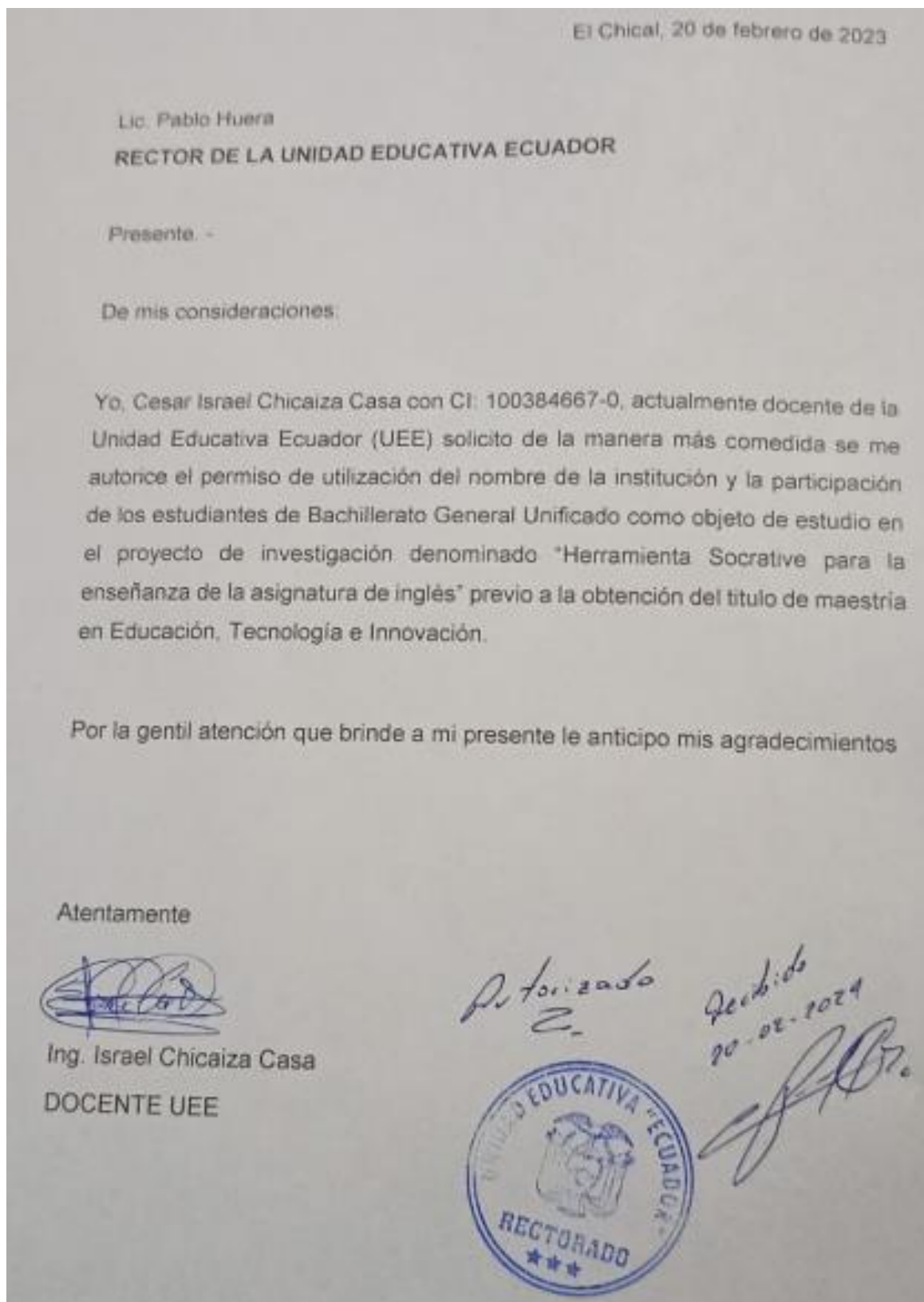
El Chical, 19 de febrero del 2024

Firma del evaluado(a).....

Firma del docente responsable

NOTA: DEBEN HACERSE DOS COPIAS DE ESTE DOCUMENTO. UNA QUEDARÁ EN PODER DE LA PERSONA EVALUADA Y OTRA EN PODER DEL ESTUDIANTE RESPONSABLE DE LA EVALUACIÓN.

Anexo C. Autorización por parte del rector de la Unidad Educativa Ecuador



Anexo D. Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Ecuador

Presentación e implementación del pre-test: encuesta diagnostica

1. ¿De los siguientes medios de comunicación audiovisuales que favorecen, el estudio del idioma inglés, ¿Cuál emplea con mayor frecuencia?

Canciones

Conversaciones (audios)

Diapositivas o imágenes

Videos

Otros

2. ¿Qué servicios informáticos es el de tu mayor agrado para desarrollar tus actividades relacionadas con la enseñanza del idioma extranjero inglés?

Redes sociales

Traductor de Google

Páginas web

Correo electrónico

3. ¿Con qué frecuencia participas en las actividades desarrolladas por el docente relacionadas con el uso de las TIC para estudiar el idioma inglés?

Nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

4. ¿Te sientes motivado cuando usas las TIC en las clases del idioma extranjero inglés?

Algunas veces

Muchas veces

Pocas veces

Nunca

5. Las TIC, constituyen herramientas valiosas para mejorar la enseñanza del idioma inglés.

Si

No

6. ¿Cómo consideras que es la metodología utilizada por su profesor para enseñanza del idioma inglés?

Deficiente

No sabe, no responde

Regular

Buena

Excelente

7. ¿Cuál es la mayor dificultad que puedes tener en el estudio del idioma inglés a través del uso de la TIC?

Falta de internet y redes sociales

No disponer de tiempo

No tener clara la importancia del idioma inglés con el apoyo de las TIC

Que todos los temas elegidos no sean de su interés

Poca participación en las actividades de clase

Que todos los temas elegidos no sean de su interés

8. El rector y los coordinadores se esfuerzan por tener al alcance de los estudiantes, docentes herramientas tecnológicas que faciliten el estudio del idioma inglés.

A veces

Casi siempre

No sabe, no responde

Nunca

Siempre

9. La herramienta tecnológica que más usas para realizar sus tareas y actividades de estudio autónomo es

El teléfono celular

La computadora de escritorio

La Tablet

El computador portátil

10. ¿Normalmente para que actividad utilizas el Internet durante la pandemia COVID 19?

Envío de las tareas o trabajos

Estudiar

Revisión del correo

Realizar investigaciones

Entretenimiento o chatear

Ver noticias

Realizar compras

Otros

Anexo E. Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ecuador

Instrumento de Investigación

Entrevista a docentes

Título: Herramienta Socrative para la enseñanza de la asignatura de inglés

Fecha de la entrevista:

Me dirijo a usted para pedirle su valiosa colaboración en mi trabajo de investigación sobre el uso de las TIC en la enseñanza del inglés. Dado que los cuestionarios son anónimos le pido sinceridad absoluta en sus respuestas. La información que brinde será utilizada para una investigación con fines académicos, los resultados serán manejados con total discreción y fines exclusivamente investigativos. Le agradezco de antemano su inestimable colaboración

1. ¿Considera que la enseñanza del inglés es importante en las instituciones educativas?

2. Considera que es factible usar las TIC como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes?

3. ¿Cuáles herramientas tecnológicas proporciona la institución a los docentes para la enseñanza del inglés como segunda lengua?

4. Considera que los estudiantes de la institución educativa poseen un buen nivel de conocimiento y manejo de herramientas tecnológicas?

5. ¿Cuáles son los beneficios que la institución educativa obtendría con la implementación de las TIC en la enseñanza de la lengua extranjera inglés?

6. ¿Cuáles son las dificultades que usted cree se puede presentar en los estudiantes, en el estudio de la lengua extranjera inglés a través de las TIC?

7. ¿Considera que habrá cambios favorables para los estudiantes en la asignatura de inglés, y así estos obtendrán mejores resultados académicos, si se implementa el uso de las herramientas tecnológicas en la enseñanza de esta lengua?
