

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSTGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés”

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

Autor(a): Rodríguez Yandún Lorena Del Consuelo

Tutor(a): Enríquez Herrera Jhony Vicente MSc.

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Rodríguez Yandún Lorena Del Consuelo con el número de cédula 0401149679 ha elaborado el trabajo de titulación: "Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés".

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 150-CSUP-2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

f.....

Enríquez Herrera Jhony Vicente MSc.

DOCENTE EXAMINADOR TUTOR

Tulcán, mayo de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

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

Yo, Rodríguez Yandún Lorena Del Consuelo con cédula de identidad número 0401149679 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

Rodríguez Yandún Lorena Del Consuelo

AUTOR

Tulcán, mayo de 2024.

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Rodríguez Yandún Lorena Del Consuelo declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....

Rodríguez Yandún Lorena Del Consuelo

AUTORA

Tulcán, mayo de 2024

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a Dios por la oportunidad de tener vida y salud, a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por abrirme las puertas para lograr un objetivo más; a mis maestros por haber compartido sus conocimientos con sus maestrantes. A mi familia, quien me ha brindado todo su apoyo y comprensión para alcanzar una meta importante en mi vida.

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi esposo Hernán, quien con esmero y sacrificio estuvo siempre guiándome y apoyándome. A mis hijos Jackson y Víctor quienes son el motor de mi vida, a mis padres María y Fabián quienes son un soporte importante en mi desarrollo personal y profesional, ellos con su ejemplo han hecho de mí una persona formada en valores.

ÍNDICE

| | |
|--|------|
| CERTIFICADO DEL TUTOR..... | ii |
| AUTORÍA DE TRABAJO | iii |
| ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN | iv |
| AGRADECIMIENTO..... | v |
| DEDICATORIA..... | vi |
| ÍNDICE..... | vii |
| ÍNDICE DE FIGURAS | x |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | xi |
| ÍNDICE DE ANEXOS | xii |
| RESUMEN | xiii |
| ABSTRACT | xiv |
| CAPÍTULO I | 15 |
| PROBLEMA | 15 |
| 1.1. Planteamiento del problema | 15 |
| 1.2. Preguntas de investigación o hipótesis..... | 16 |
| 1.3. Objetivos de investigación | 17 |
| 1.3.1. Objetivo General | 17 |
| 1.3.2. Objetivos Específicos | 17 |
| 1.4. Justificación | 17 |
| CAPÍTULO II | 20 |
| FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 20 |
| 2.1. Antecedentes de investigación | 20 |
| 2.2. Marco teórico..... | 23 |
| 2.3. Marco legal | 31 |
| CAPÍTULO III | 34 |

| | |
|---|----|
| METODOLOGÍA | 34 |
| 3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio | 34 |
| 3.1.1 Misión | 34 |
| 3.1.2 Visión | 35 |
| 3.2. Enfoque y tipo de investigación | 36 |
| 3.2.2. Tipo de Investigación..... | 37 |
| 3.3. Definición y operacionalización de variables | 39 |
| 3.3.1. Definición de variables | 39 |
| 3.3.1.1 Primera variable o variable independiente: | 39 |
| 3.3.1.2 Segunda variable o variable dependiente: | 39 |
| 3.4. Procedimientos..... | 41 |
| 3.4.1. Población y muestra..... | 43 |
| 3.4.2. Métodos | 43 |
| 3.4.3. Técnicas e Instrumentos de investigación..... | 44 |
| 3.5. Consideraciones bioéticas..... | 44 |
| CAPÍTULO IV..... | 45 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 45 |
| 4.1. Análisis de encuesta aplicada a estudiantes. | 45 |
| 4.2. Análisis de Entrevista a Docentes. | 54 |
| CAPÍTULO V..... | 56 |
| PROPUESTA | 56 |
| 5.1. Datos Informativos..... | 56 |
| 5.1.1. Título de la Propuesta | 56 |
| 5.1.2. Institución Ejecutora: | 56 |
| 5.1.3. Beneficiarios:..... | 56 |
| 5.1.4. Cobertura geográfica..... | 56 |
| 5.1.5. Tiempo estimado para la ejecución de la propuesta: | 56 |

| | |
|---|----|
| 5.1.6. Costo estimado | 57 |
| 5.2. Antecedentes de la Propuesta..... | 57 |
| 5.3. Justificación | 58 |
| 5.4. Objetivos..... | 58 |
| 5.4.1. Objetivo general | 58 |
| 5.4.2. Objetivos Específicos | 58 |
| 5.5. Análisis de Factibilidad | 58 |
| 5.6. Fundamentación Teórica | 60 |
| 5.7. Propuesta Plataforma Educaplay | 62 |
| CONCLUSIONES | 71 |
| RECOMENDACIONES | 72 |
| REFERENCIAS..... | 73 |
| ANEXOS | 76 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa Sucre Nro1 e instalaciones | 35 |
| Figura 2. Dimensión uso de herramientas | 45 |
| Figura 3. Dimensión herramientas virtuales | 46 |
| Figura 4. Dimensión frecuencia de uso de herramientas virtuales | 47 |
| Figura 5. Dimensión Actividades | 48 |
| Figura 6. Dimensión dispositivos tecnológicos | 49 |
| Figura 7. Dimensión servicio de internet | 50 |
| Figura 8. Dimensión plataforma Educaplay | 51 |
| Figura 9. Dimensión actividades de inglés | 52 |
| Figura 10. Dimensión herramientas virtuales | 53 |
| Figura 11. Link de ingreso a la plataforma Educaplay. | 64 |
| Figura 12. Actividades de la plataforma Educaplay. | 64 |
| Figura 13. Configuración de actividades. | 65 |
| Figura 14. Apartado de actividades de Educaplay. | 66 |
| Figura 15. Pantalla de inicio de actividades propuestas. | 66 |
| Figura 16. Actividad para la práctica de vocabulario en Educaplay. | 67 |
| Figura 17. Pantalla de inicio de juegos en Educaplay. | 68 |
| Figura 18. Actividad para la práctica de vocabulario en inglés. | 68 |
| Figura 19. Pantalla de presentación de actividad para reforzar el tema de los números. | 69 |
| Figura 20. Pantalla de presentación de actividad para reforzar el tema de los números. | 69 |
| Figura 21. Pantalla de fin de actividad. | 70 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Operacionalización de variables..... | 40 |
| Tabla 2. Costo estimado | 57 |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|--|----|
| Anexo A. Certificado o Acta De Aprobación Del Perfil De Investigación..... | 76 |
| Anexo B. Certificado de Aprobación del Abstract | 77 |
| Anexo C. Encuesta para Estudiantes de la Unidad Educativa Sucre | 78 |
| Anexo D. Entrevista para Docentes de Ingles | 81 |
| Anexo E. Oficios de Validación de Instrumento de Evaluación..... | 82 |
| Anexo F. Solicitud dirigida a la Institución para realización del estudio. | 84 |
| Anexo G. Autorización de la Institución para la Realización del estudio..... | 85 |
| Anexo H. Certificados De Ingles..... | 86 |

RESUMEN

El objetivo de la investigación es proponer estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay, para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre Nro. 1”, de Tulcán. El enfoque fue mixto, de tipo correlacional, explicativo y de campo. Se aplicó una encuesta a 270 estudiantes del Subnivel Medio, de quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica, una entrevista a 4 docentes del área de inglés de la Institución y la persona encargada de la coordinación pedagógica de la Unidad Educativa. Los resultados indicaron que el 78% de los estudiantes manifiestan que, los docentes no utilizan herramientas virtuales para dictar su clase de inglés, mientras que el 22% manifiesta que los docentes sí utilizan las mismas. Los docentes manifestaron que no frecuentan utilizar herramientas digitales, ya que no tienen conocimiento de estas. Sin embargo, están interesados en tener conocimiento de algunas herramientas para poder crear estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés en la institución. Se elaboró un manual para la creación de actividades multimedia orientados a la enseñanza del inglés, que permita garantizar el aprendizaje en los estudiantes del nivel medio. Se concluye que, Educaplay apoyará la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio.

Palabras clave: inglés, multimedia, herramientas digitales, Educaplay.

ABSTRACT

The objective of this study is to propose multimedia teaching strategies using the Educaplay tool for teaching the English language in the Middle Sub level of the “Sucre NRO” Educational Unit. 1”, city of Tulcán. The methodology had a mixed correlational and explanatory approach. The selected sample was made up of 270 students from the Middle Sub level, from the Fifth, Sixth and Seventh year of Basic General Education, and 4 teachers from the English area of the Institution and the person in charge of pedagogical coordination of the Educational Unit. The results indicated that 78% of the students’ state that their teacher does not use virtual tools to teach their English class, while 22% state that their teacher does use them. As for teachers, they stated that the use of digital tools is not very frequent since they do not have knowledge of them; However, they are interested in having knowledge of some tools to be able to create multimedia strategies in teaching the English language at the institution. It concludes in the proposal of multimedia teaching strategies, through the Educaplay tool for teaching the English language in the Middle Sub level of the “Sucre NRO. 1” Educational Unit, city of Tulcán.

Keywords: tool, multimedia, activities, innovative.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El inglés como asignatura es bastante complejo de enseñar, ya que no se trata de una asignatura como tal, sino que es la enseñanza de un idioma. Por lo tanto, ha sido tarea del educador buscar estrategias para hacer que los estudiantes gusten de aprender inglés. Tanto en el ámbito educativo como laboral el dominar una segunda lengua o idioma es de vital importancia y es un requisito tanto para dar continuidad a los proyectos personales, a nivel nacional como internacional. Vale la pena mencionar que gran cantidad de información científica y que se encuentra en el Internet, es publicada en inglés, por lo que hace que este idioma sea uno de los más importantes a nivel mundial. Sin embargo, en el Ecuador el personal estudiantil tiene un nivel muy bajo en cuanto al dominio del idioma inglés; esta es una de las razones por las que los maestros imparten sus clases con el uso de los métodos tradicionales de enseñanza y no hacen uso de las bondades que nos brinda la tecnología, provocando que los estudiantes presenten dificultades en el dominio del idioma y problemas en la asignatura.

La exposición anterior evidencia que los enfoques tradicionales empleados en la instrucción del idioma inglés resultan monótonos y carentes de estímulo, confinados a la repetición memorística o a la transmisión unidireccional de información, donde los docentes hablan y los estudiantes escuchan, sin propiciar interacción entre los alumnos. Este método se presenta como un elemento pasivo en el proceso educativo, careciendo de la capacidad para motivar a los individuos a emprender el aprendizaje de una segunda lengua.

La manera tradicional de enseñanza – aprendizaje está centrada en el docente, este es quien domina los contenidos y lidera el proceso de enseñanza, esto afecta de manera negativa en el comportamiento de las nuevas generaciones de estudiantes. Los aprendices en la actualidad según (González F. , 2015) son

conocidos como “nativos digitales”, puesto que niños, niñas y adolescentes viven en medio de computadores, móviles, internet, redes sociales, en general el uso de estos equipos tecnológicos está presente en todas las actividades. Además, conviven con la tecnología diariamente; por lo cual el avance que se vive actualmente debería reflejarse también en la educación de manera especial en el uso de las TIC.

La potencialidad de la didáctica del educador para modificar el entorno y la disposición de los estudiantes en el aula de clase ha sido destacada en la literatura Sánchez *et al.* (2018). No existe un método único para alcanzar este propósito, pero una estrategia eficaz implica la incorporación de herramientas interactivas con el fin de potenciar la concentración, motivación y disposición para aprender un nuevo idioma, en este caso, el inglés.

En la red, abundan herramientas y recursos que pueden potenciar un aprendizaje significativo y facilitar la retención a largo plazo de la información. La ejecución de ejercicios interactivos y otros recursos similares puede ofrecer una vía distinta para que los estudiantes adquieran conocimientos de manera más efectiva. En este estudio en particular, se propone la investigación sobre Educaplay, un recurso digital, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre Nro. 1” ubicada en la ciudad de Tulcán.

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis.

- ¿El uso del recurso digital Educaplay mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Subnivel medio de la Unidad Educativa “Sucre NRO. 1” de la ciudad de Tulcán?
- ¿Cuál es el nivel de efectividad en la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés con el uso de la plataforma Educaplay?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre NRO. 1”, ciudad de Tulcán.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar las estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre NRO. 1”, ciudad de Tulcán.
- Identificar los conocimientos del idioma inglés que tienen los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán.
- Elaborar estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre NRO. 1”, ciudad de Tulcán.

1.4. Justificación

El dominio de una lengua extranjera ha adquirido un carácter imperativo en el contexto nacional, generando desafíos tanto para los estudiantes más jóvenes como para aquellos que cursan estudios universitarios, especialmente al enfrentarse a evaluaciones en la asignatura de inglés. La globalización de este idioma, impulsada por el progreso tecnológico, es evidente en la gran cantidad de publicaciones e información en línea escrita en inglés. Sin embargo, muchos individuos se encuentran incapaces de descifrar dicho contenido debido a la falta de desarrollo de habilidades en el idioma inglés.

En tiempos recientes, tras la pandemia por COVID-19, tanto docentes como estudiantes se han visto obligados a familiarizarse con las nuevas tecnologías digitales para llevar a cabo sus labores educativas. Tras casi dos años de impartir clases de manera virtual, haciendo uso de herramientas digitales y recursos tecnológicos, docentes y estudiantes regresan a las aulas para retomar la enseñanza presencial.

Con el objetivo de fortalecer el proceso educativo y dar continuidad al uso de la tecnología en las aulas, el presente trabajo se lleva a cabo en el Subnivel Medio (Quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica) de la Unidad Educativa Sucre NRO. 1, en la ciudad de Tulcán provincia del Carchi. La intención de este estudio es aportar con recursos multimedia en la plataforma Educaplay para la enseñanza del Idioma Inglés a los estudiantes de la sección de Básica Media de la institución para evitar que las clases de inglés sigan un enfoque tradicional. Los docentes de la institución están abiertos al cambio y al uso de herramientas tecnológicas, poseen conocimientos pedagógicos y están debidamente preparados en cuanto al dominio de su asignatura.

La Unidad Educativa cuenta con laboratorio de 20 equipos de cómputo en el cual se puede trabajar con los estudiantes del Nivel de Básica Media. Esto contribuye al uso de recursos disponibles para el desarrollo de las clases de inglés, con el fin de que el aprendizaje sea significativo. La enseñanza de inglés requiere del uso de la herramienta digital multimedia Educaplay porque ofrece una gran variedad de juegos interactivos, los mismos que están al alcance de todos.

En Internet se puede encontrar un sinnúmero de recursos digitales y herramientas para ser innovadores en el quehacer educativo, al realizar esta investigación se analizó el recurso Educaplay para determinar si es un recurso eficaz en la enseñanza de inglés y en el desarrollo de habilidades como listening, reading, writing, use of language, vocabulary and speaking en los estudiantes.

El trabajo de investigación tiene como objetivo principal mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa. La finalidad es que los niños adquieran un mayor empoderamiento de los conocimientos adquiridos, los apliquen de manera práctica en su vida cotidiana y en el contexto educativo tal como está especificado en el Currículo Priorizado, el mismo que está formado por destrezas con criterio de desempeño e indicadores de evaluación, (Educación, 2021) para el desarrollo de las competencias comunicacionales y digitales.

La presente investigación se justificó también según lo establecido en el Plan Nacional de Desarrollo Creando Oportunidades 2021-2025 (SENPLADES, 2021) en el Eje Social, Objetivo 7, que determina la necesidad de fortalecer las capacidades de los ciudadanos y promover un sistema educativo innovador e inclusivo y de calidad en todos los niveles, considerando que el conocimiento es dinámico y siempre cambiante. El Sistema Nacional de Educación debe acompañar esta evolución y apuntar a preparar a las nuevas generaciones para los desafíos intelectuales, profesionales y personales; por lo tanto, los docentes necesitan incorporar estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes a construir, apropiarse, transformar experiencias y conocimientos con el uso de las TIC como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi que es la Innovación en la mediación pedagógica, de aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, se considera que el aporte de este trabajo investigativo contribuye al cumplimiento del objetivo de la misma.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

La necesidad de usar recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés permitirá hacer un análisis profundo sobre los recursos que pueden ser usados en clase para la enseñanza y de alguna manera hacer uso de los recursos disponibles en el aula, con el fin de que los estudiantes desarrollen las destrezas fundamentales del idioma. Por ende, la mayoría de estudiantes tienen bajas calificaciones en inglés o simplemente no les gusta la asignatura, por cuanto, se utiliza la enseñanza tradicional con los estudiantes del Subnivel Medio.

Páez *et al.* (2022) analiza la integración de Educaplay en la educación virtual y su capacidad para potenciar el rendimiento estudiantil, considerando los ajustes en el modelo y las metodologías de las clases a distancia. La metodología empleada adoptó un enfoque cuantitativo-cualitativo a través de un diseño experimental exploratorio.

Para la recolección de la información, se implementó una encuesta validada con un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.842. Posteriormente, se aplicó el Modelo de Aceptación de la Tecnología (TAM) como posttest, y las actividades se llevaron a cabo siguiendo la metodología SAPIE. La muestra incluyó a 70 estudiantes de educación básica elemental, quienes participaron en un experimento de gamificación utilizando la plataforma web Educaplay.

Los resultados de la investigación evidenciaron si los estudiantes lograron mejorar su rendimiento académico mediante el empleo de recursos de gamificación. Se destacó la motivación que esto generó para su participación, fomentando el trabajo colaborativo, y subrayando la capacidad del docente para

generar recursos adaptados a las necesidades específicas de los alumnos. Este estudio, al abordar la eficacia de Educaplay en el contexto de la educación virtual, ha enriquecido la comprensión de cómo las estrategias de gamificación pueden ser empleadas de manera efectiva para optimizar la experiencia educativa y potenciar el aprendizaje.

Por otra parte, en el estudio realizado por Vera *et al.* (2020) se analizaron recursos documentales relacionados con competencias digitales, herramientas digitales y el aprendizaje de inglés mediante el método de Nubes de Palabras, con el fin de determinar su pertinencia en el contexto educativo actual. La metodología etnográfica fue empleada para recopilar documentos científicos vinculados a la temática, los cuales fueron posteriormente clasificados en tres categorías: el uso de herramientas educativas digitales, el proceso de aprendizaje del idioma inglés y las competencias digitales.

Para el análisis de datos, se creó una hoja de cálculo que consideró la fecha de publicación, el autor y las palabras clave de cada documento. La aplicación del método de Nubes de Palabras permitió identificar tendencias y palabras clave en los documentos científicos analizados. Los hallazgos de la investigación indican que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la formación docente y el aprendizaje del inglés son temáticas destacadas y relevantes en el ámbito educativo contemporáneo.

La presente investigación aportó de manera significativa al campo de estudio, al abordar de manera exhaustiva los recursos documentales relacionados con competencias digitales, herramientas digitales y el aprendizaje del inglés. El análisis a través del método de Nubes de Palabras ha destacado tendencias y palabras clave, subrayando la relevancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la formación docente y el aprendizaje del inglés en el ámbito educativo actual. Este enfoque integral proporciona una valiosa contribución al conocimiento existente y sirve como guía esencial para la mejora continua de la enseñanza en la era digital.

Salvatti y Salinas (2020) implementaron Educaplay como una herramienta interactiva destinada a mejorar el proceso de aprendizaje en estudiantes de Mercadeo. Fundamentada en las teorías del constructivismo, aprendizaje significativo, aprendizaje colaborativo y conectivismo; se llevó a cabo un proyecto factible para aplicar la metodología de la investigación.

La muestra utilizada fue estratificada de manera proporcional, y se diseñó un cuestionario compuesto por 16 preguntas con opción de respuesta múltiple, el cual fue evaluado tanto por expertos como mediante el coeficiente alpha de Cronbach para asegurar su validez. Los resultados indicaron que actualmente no se están empleando Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ni herramientas de internet en la enseñanza del Mercadeo, lo que implica una falta de aprovechamiento de los beneficios educativos que la tecnología podría ofrecer en este contexto.

La investigación propone un aporte significativo al tema del aprendizaje señalando la necesidad de optimizar el aprovechamiento de los recursos tecnológicos en este ámbito educativo específico. Este enfoque integral proporciona una perspectiva valiosa para la mejora de la enseñanza en el campo del Mercadeo.

De acuerdo con el estudio realizado por Cadena *et al.* (2023) el objetivo consistió en mejorar el dominio del inglés mediante el empleo de la música en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con la aplicación de una estrategia pedagógica. Se utilizaron métodos teóricos para explorar los contenidos base de la investigación, orientar la sistematización del conocimiento previo y establecer la base de la estrategia y la encuesta de verificación.

Adicionalmente, se implementaron métodos empíricos, como cuestionarios y encuestas, junto con herramientas estadístico-matemáticas, tales como los índices de Satisfacción Grupal y de Recomendación. Se empleó la herramienta SPSS para validar el instrumento (Alpha de Cronbach) y evaluar su fiabilidad (R

cuadrado), así como para llevar a cabo pruebas estadísticas como la de normalidad, correlación de Pearson y Chi Cuadrado. Los resultados obtenidos de la herramienta fueron positivos en las cuatro dimensiones evaluadas, y los usuarios la percibieron como usable, aplicable y recomendable.

Este estudio ha aportado significativamente al ámbito del aprendizaje del inglés al introducir una estrategia pedagógica que utiliza la música en Entornos Virtuales de Aprendizaje, cuyos resultados revelaron una mejora significativa en las cuatro dimensiones evaluadas, destacando la percepción positiva de los usuarios sobre la usabilidad, aplicabilidad y recomendabilidad de la estrategia pedagógica propuesta.

2.2. Marco teórico

El proceso de enseñanza aprendizaje tiene su ventaja cuando el docente utiliza los recursos necesarios y variados en el aula de clase, en el presente trabajo de investigación se consideraron algunos aspectos importantes, relacionados con los recursos digitales, especialmente la plataforma Educaplay, que pueden ser usados para que el aprendizaje sea significativo. Además, se presentan algunos conceptos tomados de autores reconocidos.

Modelos Pedagógicos.

Los diferentes modelos pedagógicos constituyen un planteamiento integral e integrador, son el punto de partida en el proceso de enseñanza, el mismo que se convierte en una guía a seguir al momento de realizar la planificación curricular, y actividades a desarrollar para alcanzar las destrezas planteadas en los objetivos de la misma. (Ríos, 2015) El modelo pedagógico a seguir se establece desde el Ministerio de Educación y se adapta en cada una de las instituciones educativas dependiendo de su realidad.

Existen algunos modelos pedagógicos que pueden ser considerados en el proceso de enseñanza, cada uno de ellos con sus características en la

metodología predominante, intencionalidad, roles, contenidos y evaluación. Para el docente es importante tener claro el modelo y dominio del mismo para el trabajo en aula. Estos pueden ser:

Modelo Pedagógico Tradicional.

Este modelo pedagógico es conocido también como el modelo pasivo ya que es en el cual el estudiante es el receptor de la información y el docente es quien transmite los contenidos. Este método ha predominado a nivel mundial a lo largo de la historia de la educación. La intención del modelo tradicional es formar individuos para que de forma mecánica realicen diversas actividades enfocadas en la obediencia. La técnica predominante de este método es la transmisión de conocimientos secuenciales (De Zubiría, 2006). El rol del docente es de transmitir conocimientos y saberes además es considerado la máxima autoridad y quine tiene la última palabra. Mientras que el rol del estudiante es de receptar la información o conocimientos emitidos, es un agente pasivo quine aprende por medio de la escucha, observación y repetición.

Modelo Pedagógico Conductista.

Este modelo pedagógico se caracteriza por ser una corriente psicológica que defiende el estudio del comportamiento humano basado en los estímulos y sus respuestas se enfoca en la instrucción, aprendizaje de conocimientos y conductas requeridas para el efecto. Según Thorndike “el aprendizaje se compone de una serie de conexiones entre un estímulo y una respuesta” El individuo responde a los estímulos por medio de su conducta lo cual es una característica del ser humano. La intención de este enfoque es formar al ser humano para la producción. Las actividades realizadas en este método son de memoria y repetición. En este modelo el docente asume el papel de comunicador vertical y emisor activo. Y el rol del estudiante es de agente pasivo o receptor de la información cumpliendo órdenes con respeto y realizando las actividades enviadas por el docente. La evaluación en este modelo se realiza de

forma acumulativa y el estudiante observa e imita el comportamiento del docente desarrollando destrezas y habilidades motrices.

Modelo Experiencial o Naturalista.

Con este modelo se espera que el estudiante experimente por sí mismo del conocimiento adquirido a través del desarrollo de sus cualidades, conocimientos, intereses, y habilidades. La intención de este método es formar seres humanos auténticos y de pensamiento libre. Las técnicas usadas para el desarrollo de este método son flexibles y de mayor participación del estudiante, este aprende a medida que experimenta. El rol del docente es facilitar, motivar, y propiciar la participación activa del estudiante respaldando sus iniciativas. El rol del estudiante es generar el conocimiento y aportar con libertad en el proceso educativo. Este método se caracteriza por la manipulación y experimentación con prácticas de campo y talleres que realizan los estudiantes.

Modelo Constructivista.

Jean Piaget (1896-1980), David Ausubel (1918-2008) y Lev S. Vigotsky (1896-1943) son los defensores y exponentes de este modelo. La intención de este modelo pedagógico es formar seres humanos capaces de construir su propio conocimiento a través de la interacción social para alcanzar la comprensión cognitiva. Los métodos usados en este modelo incentivan a la exploración, investigación, análisis y debate, creando así su propio conocimiento. El rol del docente es motivar, facilitar y apoyar al estudiante para que construya sus propios conceptos de la realidad, generando cambios en la concepción del aprendizaje activo. El rol del estudiante es ser un agente que desarrolla actividades bajo su propia iniciativa a partir de la experiencia y el descubrimiento de nuevos aprendizajes. La evaluación en este modelo debe ser integral. Este es el modelo pedagógico que prevalece en la actualidad.

Modelo Social-Cognitivo.

Lev S. Vigotsky (1896-1934) y Paulo Freire (1921-1997) son los principales defensores de este método que considera que el ser humano es un ser social por excelencia y naturaleza. Se aprende por influencia del medio que rodea al individuo. Este método se caracteriza por la motivación a la resolución de problemas de la vida diaria a través de la interacción con el entorno, el uso de conocimientos y experiencias para fortalecer la participación con la colectividad. El docente debe orientar el proceso posibilitando al estudiante el desarrollo de sus capacidades. El estudiante en su rol debe usar sus conocimientos en beneficio de la colectividad con la resolución de problemas con razonamiento y criticidad. Este modelo pedagógico está vigente y favorece al desarrollo del aprendizaje dinámico y significativo.

Los modelos pedagógicos expuestos anteriormente son los que han regido a la educación a lo largo de la historia, estos han cambiado a l ritmo del cambio de la sociedad y adelanto en la tecnología que juega un papel importante para el uso de los diferentes modelos. Cada modelo tiene su tiempo y espacio en la educación. Un docente debe tener claro el modelo pedagógico que utiliza y de acuerdo a éste desarrollar la planificación curricular y las actividades a realizar con sus estudiantes.

Enseñanza del idioma inglés

Ricoy y Álvarez (2016) analizan en los niveles de educación básica, elemental y bachillerato, la enseñanza del idioma inglés desempeña un papel esencial en la formación académica de los estudiantes. En la etapa de educación básica, se establecen las bases fundamentales del aprendizaje del inglés, centrándose en la introducción de vocabulario básico, estructuras gramaticales simples y el desarrollo de habilidades auditivas y orales a través de actividades lúdicas y didácticas. La enseñanza en el nivel elemental se caracteriza por un enfoque más estructurado, incorporando conceptos gramaticales más complejos y expandiendo el vocabulario.

La práctica continua de la lectura, escritura y conversación contribuye al desarrollo de la fluidez y la comprensión del idioma. En bachillerato, la enseñanza del inglés se orienta hacia la consolidación de habilidades avanzadas, incluyendo la interpretación de textos literarios, la redacción de ensayos y la participación en debates. La integración de tecnologías y recursos multimedia se vuelve más prominente en esta etapa, proporcionando a los estudiantes herramientas adicionales para perfeccionar su dominio del inglés y prepararse para desafíos académicos y profesionales futuros (López *et al.* 2022). En cada nivel, la enseñanza del inglés no solo se orienta a la adquisición de competencias lingüísticas, sino también a fomentar una apreciación por la diversidad cultural y la comunicación efectiva en un contexto globalizado.

La enseñanza del idioma inglés desde edades tempranas reviste una importancia fundamental en el desarrollo educativo de los niños. En primer lugar, proporciona una base sólida para el aprendizaje de lenguas adicionales en etapas posteriores, aprovechando la plasticidad del cerebro en las primeras etapas de la infancia. El inglés, como lengua global, amplía las oportunidades de comunicación y conexión en un mundo cada vez más interconectado. Además, el aprendizaje temprano del inglés facilita el acceso a recursos educativos, culturales y tecnológicos internacionales (Morales *et al.* 2020).

La enseñanza del inglés desde edades tempranas también contribuye al desarrollo cognitivo. Estudios sugieren que aprender un segundo idioma mejora habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la flexibilidad mental. Además, promueve el desarrollo de la memoria y la concentración, aspectos cruciales en el proceso educativo. A nivel socioemocional, la enseñanza del inglés fomenta la apertura a la diversidad y la comprensión intercultural (Ramírez *et al.* 2017). Los niños que aprenden inglés desde pequeños desarrollan una mentalidad abierta hacia otras culturas y se vuelven más aptos para colaborar en entornos multiculturales.

Plataforma Educaplay

Álvarez y Erazo (2021) describen a Educaplay como una plataforma gratuita, que permite crear actividades interactivas en línea. Dispone de una gran variedad de actividades que contribuyen al aprendizaje dinámico de los estudiantes de todos los niveles y en las diversas asignaturas. Las actividades que nos permite crear la plataforma Educaplay pueden ser descargadas en una USB con el fin de realizarlas sin conexión a una red de Internet.

Estas actividades pueden ser sopas de letras, de complementación, ordenar letras, crucigramas, relacionar columnas, ordenar palabras, presentaciones, dictados, mapas interactivos, diálogos, video quiz, adivinanzas, relacionar, ruleta de palabras, relacionar mosaicos, entre otros. Cada una de ellas tienen sus características y pueden ser utilizadas de acuerdo con la necesidad del estudiante (Enríquez *et al.* 2020).

Educaplay es una plataforma educativa online que se destaca por ofrecer una variedad de herramientas y recursos didácticos interactivos para docentes y estudiantes. Su importancia radica en su capacidad para crear de manera sencilla y personalizada juegos educativos, crucigramas, cuestionarios y otras actividades interactivas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Orrego y Aimacaña, 2018). Además, permite a los educadores adaptar el contenido a las necesidades específicas de sus alumnos, promoviendo la participación y el compromiso en el aula.

El aporte de Educaplay a la educación es significativo, ya que proporciona una plataforma versátil y accesible que favorece la integración de la tecnología en el entorno educativo. Al permitir la creación de actividades personalizadas, la plataforma no solo enriquece el contenido pedagógico, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades clave, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Páez *et al.* 2022). Además, Educaplay ofrece un enfoque lúdico para el aprendizaje, lo que contribuye a crear lecciones más atractivas y motivadoras para los estudiantes. En otras palabras, Educaplay surge como una herramienta valiosa que potencia la experiencia de aprendizaje, promoviendo la innovación y la eficacia en el proceso educativo.

Recursos Tecnológicos en la enseñanza del idioma inglés

En el ámbito de la enseñanza del idioma inglés, la integración de recursos tecnológicos ha revolucionado la manera en que los estudiantes adquieren habilidades lingüísticas. Plataformas de aprendizaje en línea, como Duolingo, Babbel o Rosetta Stone, ofrecen lecciones interactivas que abarcan desde el vocabulario hasta la gramática, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo (Trujillo *et al.* 2019).

Las aplicaciones móviles también desempeñan un papel esencial en el proceso educativo. Memrise, HelloTalk y FluentU ofrecen actividades específicas para mejorar la pronunciación, la comprensión auditiva y el enriquecimiento del vocabulario, brindando flexibilidad y accesibilidad a través de dispositivos móviles. Las plataformas de videoconferencia, como Zoom, Skype o Google Meet, han cobrado relevancia para la enseñanza remota, facilitando la interacción entre estudiantes y docentes. Además, permiten prácticas de conversación con hablantes nativos y sesiones de intercambio de idiomas, proporcionando una experiencia de inmersión desde cualquier ubicación (Solorzano *et al.* 2022).

La realidad virtual (RV) también ha emergido como un recurso innovador. Ofrece experiencias inmersivas que simulan situaciones cotidianas en las que los estudiantes pueden practicar el inglés en un entorno virtual, mejorando la confianza y la fluidez en el idioma. ¡Juegos educativos en plataformas como Kahoot! o Quizizz agregan un componente lúdico al aprendizaje del inglés, permitiendo que los docentes diseñen juegos interactivos para revisar vocabulario, gramática y otros aspectos del idioma de manera entretenida y efectiva. En conjunto, estos recursos tecnológicos enriquecen la enseñanza del inglés, ofreciendo variedad y adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes (Páez *et al.* 2022).

Estrategias multimedia para la enseñanza del idioma inglés

En la enseñanza del idioma inglés, la implementación de estrategias multimedia se ha convertido en un enfoque esencial y dinámico. La integración de videos y material audiovisual, como películas, programas de televisión o clips educativos, brinda a los estudiantes la oportunidad de familiarizarse con distintos acentos, entonaciones y contextos lingüísticos. Plataformas interactivas en línea, ¡como Kahoot! o Quizlet, permiten la creación de juegos educativos personalizados que refuerzan vocabulario, gramática y habilidades comunicativas de manera entretenida (Meneses y Medina, 2021).

El uso de aplicaciones móviles, como Duolingo o FluentU, que combinan imágenes, sonidos y ejercicios interactivos, facilita un aprendizaje más inmersivo y adaptable a las preferencias individuales de los estudiantes. Asimismo, la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) ofrecen experiencias inmersivas que transportan a los estudiantes a situaciones cotidianas donde pueden practicar el inglés de manera contextual y vivencial (Gaona *et al.* 2022). En conjunto, estas estrategias multimedia enriquecen la enseñanza del inglés, proporcionando un abanico de recursos que abordan las distintas modalidades de aprendizaje y promueven un ambiente educativo dinámico y estimulante.

Guerrero *et al.* (2019) analizan la importancia de la integración de estrategias multimedia en la educación, específicamente en la enseñanza del idioma inglés, radica en su capacidad para potenciar y enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La incorporación de elementos multimedia, como videos, aplicaciones interactivas y realidad virtual, no solo hace que las lecciones sean más atractivas y motivadoras, sino que también aborda diferentes estilos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad de los estudiantes.

Estas estrategias permiten una mayor contextualización y aplicabilidad del idioma, ya que ofrecen experiencias más realistas y situacionales. Además, al proporcionar contenido auténtico, como programas de televisión y películas, los estudiantes tienen la oportunidad de familiarizarse con diferentes acentos y expresiones coloquiales, mejorando así su comprensión auditiva y habilidades conversacionales (Mayoral Valdivia, 2016).

En un mundo cada vez más digital, la habilidad de interactuar y aprender a través de medios multimediales no solo es relevante sino también fundamental para preparar a los estudiantes para un entorno globalizado y tecnológico. Finalmente, la integración de estrategias multimedia en la enseñanza del inglés desempeña un papel crucial en la creación de experiencias educativas efectivas, inclusivas y adaptadas a las necesidades de los alumnos del siglo XXI (González M. , 2023).

2.3. Marco legal

El presente trabajo de investigación titulado Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en Educación Básica, se fundamentó legalmente de acuerdo con los siguientes documentos que rigen en el Ecuador:

Constitución de la República del Ecuador (2008)

De acuerdo con la Constitución del Ecuador (2008) señala lo siguiente:

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes (P. 9).

En este artículo de la Constitución del Ecuador se habla de los deberes que tiene el Estado con sus habitantes, y uno de ellos es Garantizar el derecho a la educación, esta tiene que ser de calidad y debe cumplir los estándares de calidad educativa acorde con el desarrollo de las tecnologías y el uso de las Tics dentro y fuera del aula.

Sección quinta Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la

igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (P. 26).

Se habla de políticas públicas que protegen a los habitantes de un país, y una forma de cumplir esto es brindando una educación con calidez y de alto nivel, preparando al ser humano con la capacidad de enfrentar los nuevos retos y desafíos que nos presenta esta nueva modernidad, dejando de lado el tradicionalismo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021)

En base a lo señalado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2021) señala:

Art. 1.- **Ámbito.** - La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación (P. 8).

La enseñanza del Inglés con el uso de herramientas multimedia contribuye al fortalecimiento de la interculturalidad y el buen vivir ya que permite aprender una nueva cultura e idioma, sin dejar de lado lo que somos y lo que tenemos como país.

Art. 3.- **Fines de la educación.** - Son fines de la educación:

q. El desarrollo, la promoción y el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe en el Ecuador (P. 14).

En el presente trabajo investigativo se da cumplimiento a uno de los fines de la educación el mismo que habla del fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe, ya que se colabora con la herramienta multimedia para la enseñanza

de un idioma que diferente al natal, y una cultura que permite la adquisición de nuevas experiencias.

Currículo de los niveles de Educación Obligatoria Área de Lengua Extranjera – inglés (2019)

El diseño del Currículo de inglés en Ecuador ha sido concebido como un programa de estudios destinado a estudiantes desde el segundo año de Educación General Básica hasta el tercer año de bachillerato, según se desprende de la investigación realizada. Su enfoque se centra en la enseñanza de la lengua extranjera de manera culturalmente relevante, inclusiva y auténtica, con una atención especial a la diversidad lingüística presente en comunidades indígenas que tienen una primera lengua diferente al español.

El objetivo fundamental de este currículo es promover el desarrollo de ciudadanos ecuatorianos capaces de comunicarse eficientemente en el actual entorno globalizado, que demanda habilidades en múltiples idiomas. Además de facilitar el dominio lingüístico, el currículo tiene como propósito cultivar el pensamiento crítico y habilidades creativas, apoyando así los valores de la educación general, la justicia, la innovación y la solidaridad (MINEDUC, Lengua Extranjera – Ministerio de Educación, 2019).

Acuerdo ministerial N° 041-14 (2014)

A partir del año lectivo 2016-2017, el Ministerio de Educación de Ecuador dispone que el aprendizaje del inglés se vuelva obligatorio desde el segundo año de educación básica hasta el tercer año de bachillerato, tanto en instituciones públicas como privadas. Esta medida es aplicable en los regímenes costa y sierra del país (MINEDUC, ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2014-00064-A, 2014).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

Este proyecto de investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Sucre N°1, institución registrada y regulada por el Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca - Tulcán. El estudio se centró de manera específica en los estudiantes y docentes.

La Unidad Educativa Sucre N°1 está localizada en la ciudad de Tulcán, parroquia Gonzales Suárez, provincia del Carchi, con dirección en la Avenida de La Cultura y Benjamín Carrión. Esta institución fue establecida mediante el Acuerdo Ministerial N. 0380-CDPC-DIPEC y forma parte de la Zona 1.

El área en la que se trabajó con el presente proyecto es el Área de Inglés. El grupo de docentes del área se benefician ya que ellos van a crear actividades multimedia de acuerdo al tema propuesto en su planificación. Los estudiantes que van a realizar las actividades propuestas por los docentes son del subnivel medio de la Unidad Educativa Sucre NRO. 1 de la ciudad de Tulcán en la provincia del Carchi.

3.1.1 Misión

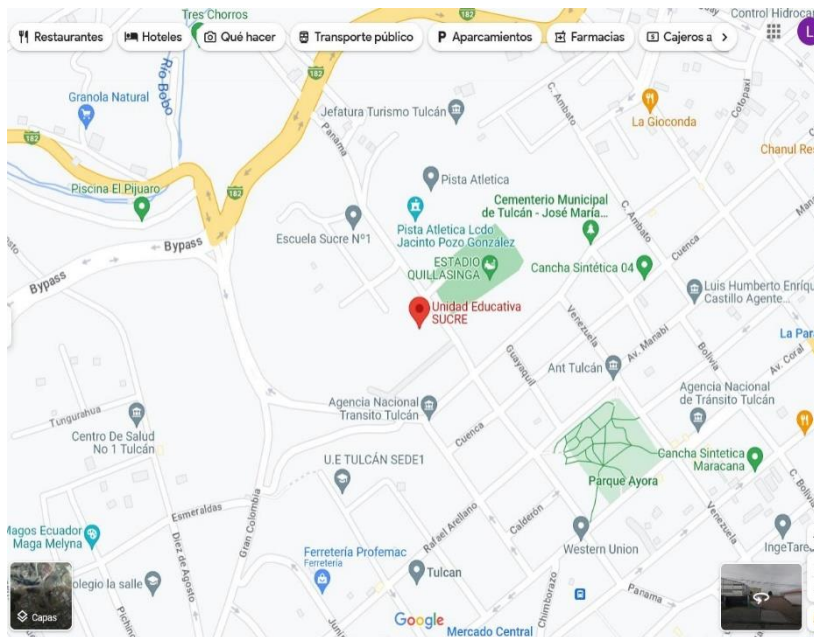
La institución educativa se posiciona como un referente que proporciona una educación de alta calidad y cercanía, caracterizada por su enfoque inclusivo e innovador. Su compromiso radica en fomentar la práctica del Buen Vivir entre los miembros de la Comunidad Educativa. Esta institución se dedica a la formación de ciudadanos con habilidades para liderar procesos de cambio, basados en el bien común, cultivando así valores integrales y emprendedores.

3.1.2 Visión

La institución se distingue por su búsqueda constante de la excelencia educativa, orientada a la formación integral de los estudiantes mediante propuestas innovadoras. Prioriza la práctica de valores humanos como base para una convivencia armónica dentro de la comunidad educativa. Su enfoque es el de satisfacer las necesidades de aprendizaje tanto a nivel individual como social. Asimismo, la institución se compromete a fortalecer la identidad cultural de los niños y jóvenes, cultivando en ellos competencia, integridad y humanismo. Su objetivo último es consolidarse como líder en calidad e innovación educativa.

Figura 1.

Ubicación de la Unidad Educativa Sucre Nro1 e instalaciones



Fuente: Archivo fotográfico Unidad Educativa Sucre NRO. 1

La Unidad Educativa SUCRE NRO. 1, una institución con 182 años de historia que en ese momento tenía 845 estudiantes de educación ordinaria. Además, cuenta con un cuerpo docente compuesto por 40 profesores, una docente Analista DECE y un docente de apoyo pedagógico.

El grupo de estudiantes seleccionados para el estudio comprendía a 270 alumnos de 9 a 12 años, distribuidos en quinto, sexto y séptimo de educación básica media. En ese contexto, había cuatro profesores de inglés, todos con títulos de tercer nivel.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

El enfoque de la investigación es mixto, combinando métodos cualitativos para el análisis de datos y la exploración de las preguntas de investigación. Se refiere a la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio para abordar una pregunta de investigación o un problema de manera más completa y enriquecedora. Este enfoque permite a los investigadores utilizar tanto datos cualitativos como cuantitativos para obtener una comprensión más profunda y holística de un fenómeno o problema. Además, se basa en la idea de que cada enfoque (cualitativo y cuantitativo) tenía sus propias fortalezas y limitaciones, y que, al combinarlos, se podían aprovechar estas fortalezas y abordar las limitaciones (Hernández *et al.* 2016).

En ese estudio, se empleó la recolección de datos, se trabajó con hipótesis, mediciones numéricas y análisis estadístico, con el propósito de identificar patrones de comportamiento y obtener información relevante en distintas etapas del estudio. La secuencia metodológica comienza con el análisis de las estrategias didácticas multimedia utilizadas por los profesores en la enseñanza del inglés.

Posteriormente, se evaluaban los conocimientos de los estudiantes y se diseñaban estrategias didácticas multimedia utilizando la plataforma Educaplay para evaluar el proceso de aprendizaje. Como complemento, se llevaban a cabo entrevistas con los docentes para determinar el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés en la Unidad Educativa. La recopilación y análisis de datos de las encuestas se realizaban mediante herramientas tecnológicas como Google Forms.

Sin embargo, aún con las limitaciones de acceso a Internet, la Unidad Educativa no utiliza herramientas tecnológicas ni TICs en sus clases hasta el momento. Sin embargo, la introducción de Educaplay se convierte en una alternativa que posibilita la implementación de actividades multimedia, interactivas e innovadoras; propiciando un aprendizaje significativo del idioma inglés para los estudiantes.

3.2.2. Tipo de Investigación

Descriptiva

La investigación descriptiva busca especificar características de un fenómeno analizado. Describe patrones y conductas en un grupo o población (Hernandez Sampieri, 2006). Por ende, en este estudio se describió el uso de las herramientas digitales en la enseñanza del inglés por parte de los docentes. La investigación descriptiva abarca el diseño, las preguntas y el análisis de datos sobre el tema.

Documental de Campo

La Investigación Documental de campo se basa en recolectar datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde suceden los hechos (datos primarios), sin manipular variables ni alterar las condiciones existentes (Álvarez Xiomara, 2011).

En el presente trabajo de investigación se aplicó la Investigación Documental de campo, ya que se revisa los documentos en los que se encuentra información relevante y útil para el trabajo de investigación, además de la planificación de los docentes del área de inglés. La información recabada de forma documental ha sido analizada cuidadosamente para determinar cuál es el problema que se presenta en la Institución y determinar el plan de mejora para cubrir las necesidades detectadas.

El presente trabajo de investigación según el propósito es aplicado ya que se pondrá en uso la herramienta Educaplay para la enseñanza del Idioma Inglés. Según la fuente de datos es una investigación documental por toda la información que se recolecte de los archivos de la institución para demostrar la hipótesis, y de campo ya que el estudio se lo realizará en la institución a través de encuesta a estudiantes y entrevistas a docentes.

Correlacional

Según lo muestra (Gómez, 2020) la investigación correlacional se enfoca en medir dos variables y establecer correlaciones estadísticas entre ellas, prescindiendo de la inclusión de variables externas.

Este estudio adopta un enfoque mixto, combinando aspectos cuantitativos para analizar los resultados de las encuestas y elementos cualitativos al considerar las opiniones de los docentes sobre Educaplay y sus beneficios en la enseñanza del inglés. Además, es de carácter exploratorio, la investigación busca generar hipótesis que puedan orientar un estudio más profundo, del cual se obtengan resultados y conclusiones definitivas.

Por último, la investigación explicativa se dedica a establecer relaciones causa efecto con el propósito de generalizar en contextos similares, como es el caso de Educaplay.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Definición de variables

Las variables utilizadas en la presente investigación son:

3.3.1.1 Primera variable o variable independiente:

Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia: Es una herramienta en línea que permite a los educadores y creadores de contenido desarrollar estrategias multimedia interactivas y actividades educativas para estudiantes. A través de Educaplay, es posible crear una variedad de recursos educativos, como crucigramas, sopas de letras, juegos de memoria, cuestionarios, actividades de asociación, y mucho más. Estas actividades se pueden personalizar según las necesidades específicas de enseñanza y el tema que se esté abordando en el aula.

3.3.1.2 Segunda variable o variable dependiente:

Enseñanza del Idioma Inglés: se refiere al proceso de impartir conocimientos y habilidades en el idioma inglés a personas que no lo tienen como lengua materna. Este proceso educativo tiene como objetivo principal ayudar a los estudiantes a adquirir competencia en el idioma inglés, lo que implica desarrollar habilidades en las áreas de comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura en inglés.

Tabla 1.

Operacionalización de variables

| Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma Inglés. | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---------------------------------------|----------------------------|------------------|----------------------|
| Problema | General | Objetivos | | Hipótesis | Operacionalización de variables. | | | |
| | | Específicos | | | Variables | Dimensión | Indicadores | Medidas |
| ¿El uso del recurso digital Educaplay mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1” de la ciudad de Tulcán? | Proponer actividades multimedia en las estrategias didácticas empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán. | Determinar las estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán. | H0: El uso de recursos digitales permiten mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1” de la ciudad de Tulcán durante año lectivo 2022-2023 | Variable 1 Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. | Idioma Inglés | Inglés | Escala de Likert | Inductivo |
| | | | | | Proceso didáctico del idioma inglés. | Aprendizaje significativo. | | Deductivo |
| | | | | | Enseñanza Aprendizaje | Aprendizaje colaborativo. | | Hipotético deductivo |
| | | | | | Tipos de aprendizaje. | Aprendizaje cooperativo | | |
| | | | | | Estrategias de la enseñanza de inglés | Juegos interactivos | | |
| | | Recursos digitales | Audiolibros | | | | | |
| | | Aplicabilidad de Recursos digitales | Cuentos | | | | | |
| | | Actividades Internet | Karaoke | | | | | |
| | | | Fichas pedagógicas | | | | | |
| | | | Presentaciones en Genially, Canva, etc. | | | | | |

3.4. Procedimientos

Fase 1: Determinación de las estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre NRO. 1”, ciudad de Tulcán.

Tomando en cuenta el primer objetivo específico, se utilizó la técnica de la entrevista a cuatro docentes del Área de Inglés cuyo resultado es claro y refleja que las docentes usan con poca frecuencia las herramientas digitales para la enseñanza del inglés ya que en primer lugar no está disponible el servicio Internet en la Institución; en segundo lugar, los estudiantes no cuentan con aparatos tecnológicos y, finalmente, las docentes no están capacitadas para el uso de actividades multimedia. Luego del análisis se considera que la propuesta del uso de la plataforma Educaplay para la creación de actividades multimedia es una buena opción para mejorar la forma de enseñanza a los estudiantes de educación media. También se empleó el método inductivo, centrado en la experiencia subjetiva de los participantes, es decir los docentes y en la identificación de datos relevantes para el investigador, partiendo de premisas particulares para llegar a conclusiones generales (Bernal, 2017). Este enfoque se utilizó para comprender la perspectiva de los docentes sobre las dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.

Fase 2: Se Identificó los conocimientos del idioma inglés que tienen los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán.

Con el uso de la técnica de la encuesta aplicada a los estudiantes del nivel medio de la Unidad Educativa se indaga sobre el uso de herramientas multimedia para el aprendizaje en la asignatura de inglés, tomando en cuenta las dimensiones: herramientas digitales, frecuencia del uso de las mismas y actividades interactivas.

Hernández y Mendoza (2018) argumentan que esta técnica es ampliamente empleada en trabajos de investigación debido a su capacidad para recopilar datos de manera masiva y analizarlos de forma rápida y eficiente. Para ello, se utiliza un instrumento conocido como cuestionario, el cual puede ser elaborado por el investigador o bien recurrir a uno previamente validado.

En este estudio, el cuestionario consta de diez preguntas cerradas, utilizando la escala de Likert y centrándose en las variables de creación de estrategias multimedia y uso de la Plataforma EducaPlay. Para agilizar el proceso, se llevó a cabo digitalmente a través de Google Forms. La muestra comprendió un total de 214 estudiantes de ambos sexos, pertenecientes a los años Quinto, Sexto y Séptimo (Subnivel Medio) de la Unidad Educativa “Sucre N°1”. Se seleccionaron estos estudiantes como la población de estudio debido a su accesibilidad para la investigación. Se optó por un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se aplicó ninguna ecuación estadística y la determinación se basó en el criterio del investigador, considerando a todos los estudiantes como indispensables para la obtención de datos.

Para evaluar la confiabilidad del cuestionario, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach (α). El análisis estadístico se realizó mediante el software SPSS, obteniendo un valor de 0,984 en la encuesta de los estudiantes, lo que indica una alta fiabilidad del instrumento, dado su acercamiento a uno.

Fase 3: Elaboración de estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre NRO. 1”, ciudad de Tulcán.

Finalmente se crearon diferentes actividades con el uso de la herramienta Educaplay referente al tema de vocabulario de números, frutas y miembros de la familia en inglés, dichas actividades son explicadas a los estudiantes y practicadas en clase para luego realizarlas en casa con el uso de un teléfono celular, tablet o un computador. En esta etapa se practica del vocabulario y es cuando los estudiantes aprenden el vocabulario y relacionan lo aprendido en clase, adquiriendo de esta forma un aprendizaje significativo.

EDUCAPLAY es una aportación a la comunidad educativa, es una plataforma online que permite la creación de actividades educativas multimedia que surge en enero de 2010 ADR Formación lanza www.educaplay.com, una Web colaborativa que permitirá crear y compartir recursos en torno a las TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento) para uso exclusivo con fines no lucrativos. EDUCAPLAY está dirigido a la comunidad de formadores (profesores o autores de contenidos) de habla hispana e inglesa que quieran disponer de recursos multimedia para incorporar a su labor docente o desarrollo de contenidos; así como a todo aquel que desee aprender de una forma interactiva sobre cualquier tema. Su uso contribuye a mejorar el aprendizaje, dado la cantidad de elementos que pueden ser utilizados de manera simultánea, combinando imágenes, multimedia, textos, entre otros recursos. Por lo que puede considerarse como una herramienta apta para el aprendizaje, debido al ambiente motivacional que se crea, la dinámica que se logra entre docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes, así como el empleo de una didáctica bien organizada en el desarrollo de las actividades.

3.4.1. Población y muestra

El total de estudiantes en el sub nivel medio (quinto, sexto y séptimo) de la Unidad Educativa Sucre NRO. 1 es de 214, considerando que no supera a 300, se toma en cuenta a la totalidad de la población para el presente trabajo de investigación, por lo que no es necesario calcular una muestra. La entrevista se realiza a 4 docentes del área de inglés de la Institución educativa.

3.4.2. Métodos

Los métodos de investigación mixta, al incorporar la triangulación, enriquecen la indagación al incrementar la amplitud, profundidad, diversidad, riqueza interpretativa y sentido de comprensión. Para lograr una investigación más eficaz bajo esta metodología, los investigadores deben tener en cuenta las características pertinentes de los enfoques cuantitativo y cualitativo.

La combinación de ambos métodos no solo mejora la comprensión y análisis de una situación específica, sino que también proporciona información que facilita su transformación. Mientras la investigación cuantitativa justifica, descubre, relaciona y cuantifica problemas y necesidades, la investigación cualitativa aporta información relevante, explora las razones, define cómo funciona y mejora las posibles soluciones. En última instancia, la investigación mixta no solo amplía las dimensiones del estudio, sino que también promueve un entendimiento más extenso y profundo del fenómeno en cuestión (Alvarez y Erazo, 2021).

3.4.3. Técnicas e Instrumentos de investigación

Dentro del marco de la investigación, se empleará la técnica de encuesta, utilizando como instrumento específico el cuestionario. Este enfoque se aplicará para obtener información relevante y sistemática relacionada con el tema en cuestión, permitiendo la recopilación de datos cuantificables y la obtención de percepciones y opiniones de los participantes (Sanchez *et al.* 2009). La elección de la encuesta con cuestionario como herramienta metodológica se ajusta a la necesidad de obtener datos estructurados que contribuirán al análisis y comprensión detallada del fenómeno de estudio.

3.5. Consideraciones bioéticas

Este estudio se llevó a cabo con estricta observancia de los principios bioéticos fundamentales, como la beneficencia, precaución, responsabilidad, justicia y autonomía. Se proporcionó información oral a los miembros de la comunidad educativa acerca de los requisitos para participar en encuestas y entrevistas, asegurándose de obtener el consentimiento adecuado de los docentes y estudiantes que formaron parte de la investigación. Dado que el tema de estudio beneficia directamente a la Unidad Educativa Sucre N°1, se consideró esencial obtener el consentimiento informado de los participantes, siendo una práctica imperativa en investigaciones que involucren a grupos de personas y sus conocimientos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de encuesta aplicada a estudiantes.

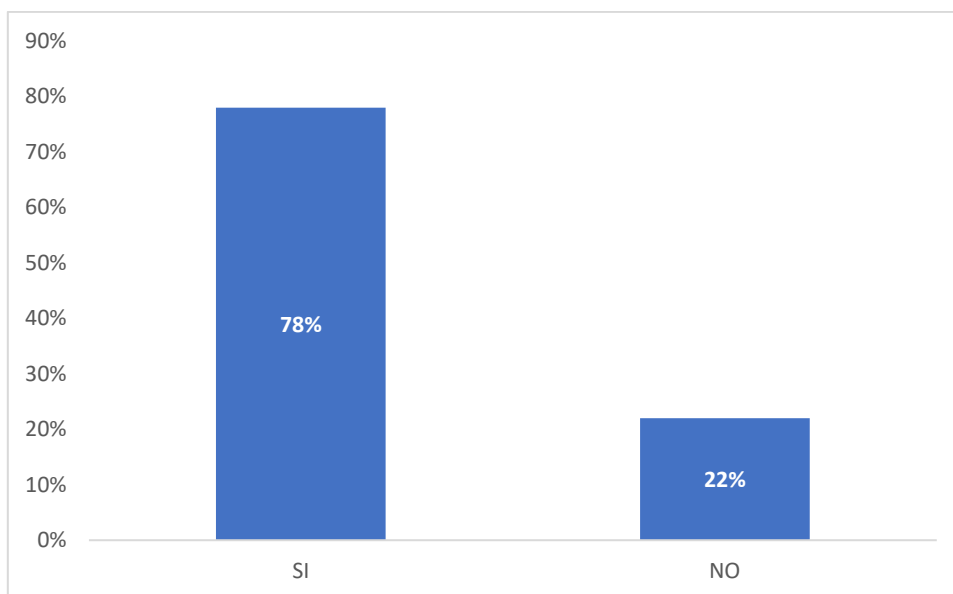
Como se mencionó en el capítulo anterior, para desarrollar el presente trabajo de investigación se tomó en cuenta una encuesta online, con la herramienta de Google Forms a la totalidad de la población que son 214 estudiantes, para tener como referencia una información real se compartió el enlace con los estudiantes. En el caso de los estudiantes que no cuentan con dispositivos digitales se procedió a realizar la encuesta en el laboratorio de la institución educativa con la finalidad de cubrir la totalidad de la población. La encuesta consta de 10 preguntas, las mismas que son muy sencillas y se ajustan a los requerimientos de la investigación. A continuación, se presentan los cuadros de resultados de la encuesta.

1.- El docente de inglés utiliza herramientas en entornos virtuales para dictar la clase.

De acuerdo con la Figura 2, que corresponde a la "Dimensión uso de herramientas", se observa que un 78% de los encuestados afirmaron que su docente de inglés utiliza herramientas en entornos virtuales para dictar la clase. Por otro lado, el 22% indicó que su docente de inglés no utiliza estas herramientas para la enseñanza. Estos datos se basan en un total de 214 respuestas. Esta información sugiere una adopción significativa de herramientas digitales en la enseñanza del idioma.

Figura 2.

Dimensión uso de herramientas



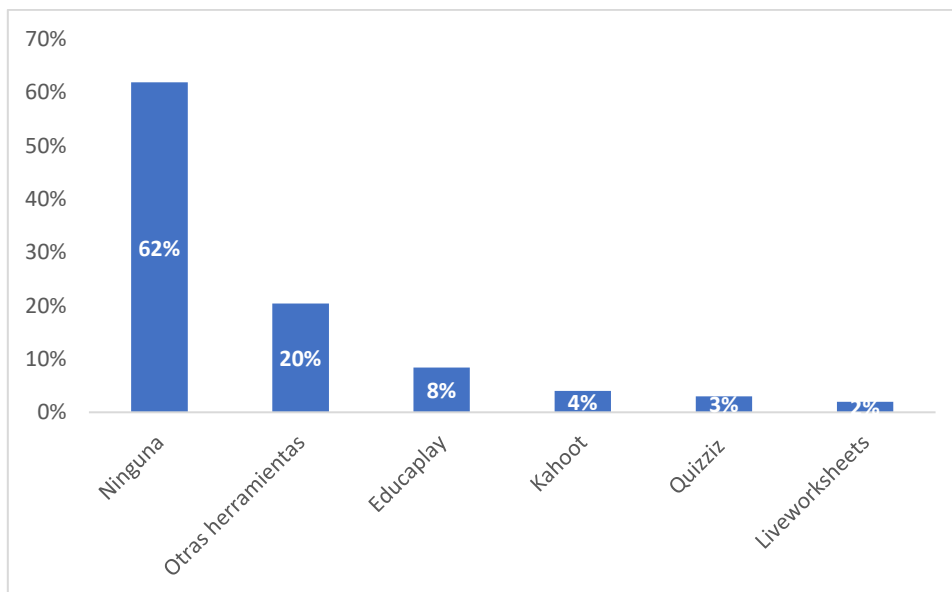
Juanjo Ramos en su libro digital Herramientas Digitales para la Educación manifiesta sobre el cambio que ha dado la educación en los últimos años gracias al avance de la tecnología, de esta manera el material didáctico que el docente solía usar, la pizarra y el profesor han quedado de lado. En la actualidad se abre un gran abanico de aplicaciones y herramientas digitales para todos, las mismas que han transformado el enfoque de la educación, dando paso al desarrollo de competencias digitales y la enseñanza centrada en el estudiante (Juanjo, 2021).

2.- Qué herramientas virtuales utiliza el docente de inglés para dictar la clase.

En la Figura 3 se expone algunas herramientas virtuales que utilizan los docentes para la enseñanza del inglés en clase. El 62% de estudiantes manifiestan que el docente no utiliza ninguna herramienta virtual en la clase de inglés, el 20% dicen que su docente usa otras herramientas, únicamente el 8% de estudiantes manifiestan que su docente utiliza la herramienta Educaplay y menos del 5% manifiestan que utilizan herramientas como Kahoot, Quizziz y Liveworksheets.

Figura 3.

Dimensión herramientas virtuales



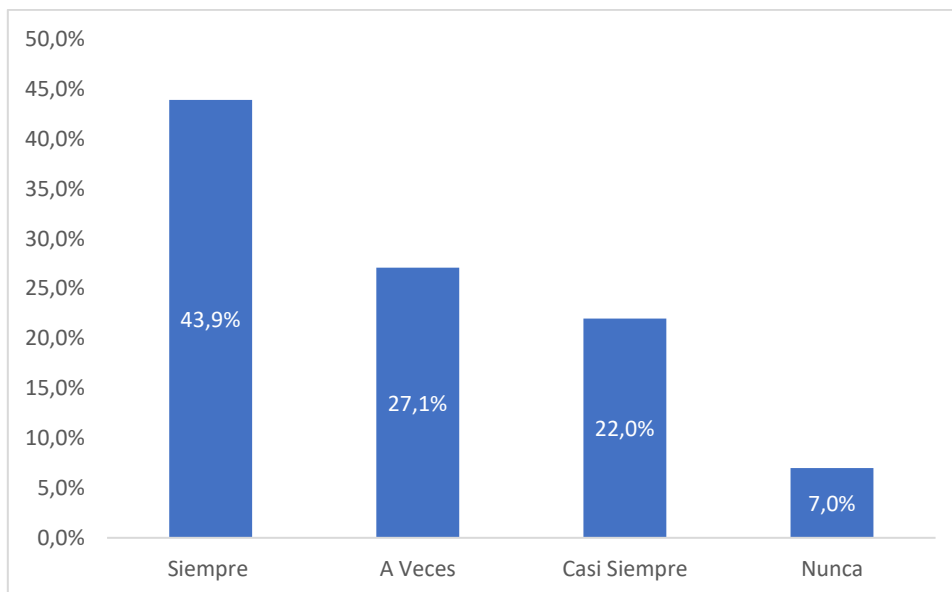
Teresa Tachón en su trabajo de investigación titulado Herramientas Tecnológicas Interactivas para la facilitación en la mención Docencia de Idioma Inglés, escribe sobre las bondades e importancia de la enseñanza de inglés con el uso de herramientas virtuales. Hace referencia al mejoramiento de la calidad de la educación y el avance de los estudiantes cuando se emplea herramientas virtuales.

3.- Con qué frecuencia le gustaría que el docente de inglés utilice herramientas digitales en las clases.

La figura 4 muestra la frecuencia con la que los docentes de la Unidad Educativa utilizan herramientas digitales en clase de inglés. El 43,9% de estudiantes manifiesta que siempre le gustaría que su docente utilice herramientas virtuales para aprender inglés, el 27,1% dicen que a veces les gustaría aprender inglés con el uso de herramientas virtuales, el 22% casi siempre les gustaría aprender inglés con el uso de herramientas virtuales en sus clases

Figura 4.

Dimensión frecuencia de uso de herramientas virtuales



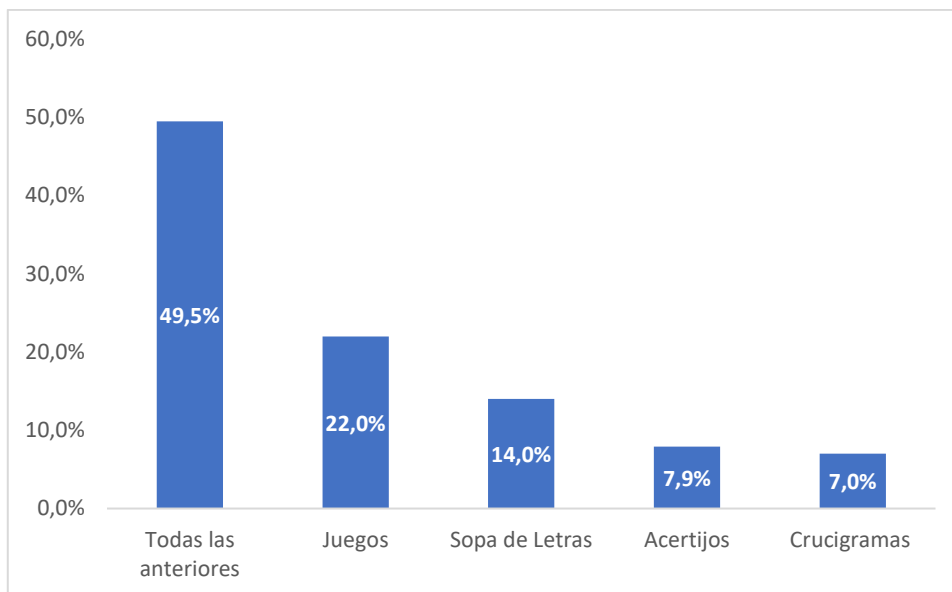
En el libro *La Educación Digital en los Centros Educativos en Europa*, publicado por la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo Audiovisual y Cultural en el capítulo uno manifiesta que las competencias digitales requieren que los estudiantes realicen actividades virtuales o digitales hasta que comprendan y logren desarrollar y potenciar sus habilidades que son objetos de estudio. (Comisión Europea/EACEA/Eurydice, 2019)

4.- Actividades le gustaría realizar para aprender de mejor manera la asignatura de inglés.

La presente figura muestra las diferentes actividades que a los estudiantes les gustaría realizar en clase para el aprendizaje del inglés. De acuerdo con la figura 5, que se enmarca en la "Dimensión Actividades", se muestra la preferencia de los estudiantes sobre actividades específicas para aprender inglés más eficazmente. De las 214 respuestas, la mayoría, un 49.5% (121 estudiantes), indicaron preferencia por "Todas las anteriores", lo que sugiere una inclinación hacia la variedad de actividades. En detalle, los "Juegos" son preferidos por el 22% (62 estudiantes), seguidos por la "Sopa de Letras" con el 14% (45 estudiantes), "Acertijos" con el 7.9% (17 estudiantes), y "Crucigramas" con el 7% (15 estudiantes). Estos datos reflejan una tendencia hacia el aprendizaje interactivo y diverso en la asignatura de inglés.

Figura 5.

Dimensión Actividades



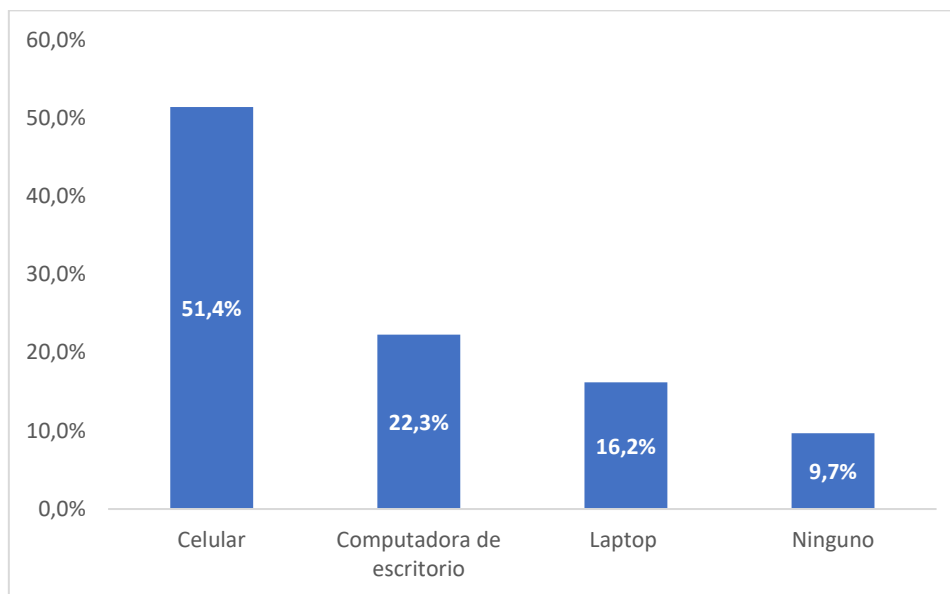
Beatriz Sedano Cuevas en su libro Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas con Recursos Digitales nos propone un ejemplo de las actividades de la era digital según la Taxonomía de Bloom revisada, la misma que considera como categoría las actividades propias de la era digital; y como actividades: recordar, marcar sitios favoritos y realizar búsquedas en los diferentes navegadores; Comprender, usar la gran variedad de redes sociales, herramientas y aplicaciones; aplicar, ejecutar, subir archivos, descargar aplicaciones, proponer actividades en herramientas digitales; analizar, recopilar la información, realizar en si las actividades propuestas con el uso de herramientas digitales; evaluar, comentarios en blogs intercambio de ideas en redes sociales, foros, moderar debates online; crear, participar de las actividades multimedia y compartir información. (Sedano, 2023)

5.- Dispositivo tecnológico utiliza en casa para realizar sus tareas escolares.

En la figura 6 muestra los diferentes dispositivos que los estudiantes utilizan para realizar sus tareas, ejercicios y prácticas. El 51,4 % de estudiantes disponen de un celular en casa para desarrollar actividades escolares, el 22,3% de la población contesta que en sus casas tienen una computadora de escritorio, el 16,2 % responden que utilizan una laptop para realizar sus tareas escolares y un 9,7 % corresponde a los estudiantes que no cuentan con dispositivos tecnológicos en casa para desarrollar sus actividades.

Figura 6.

Dimensión dispositivos tecnológicos



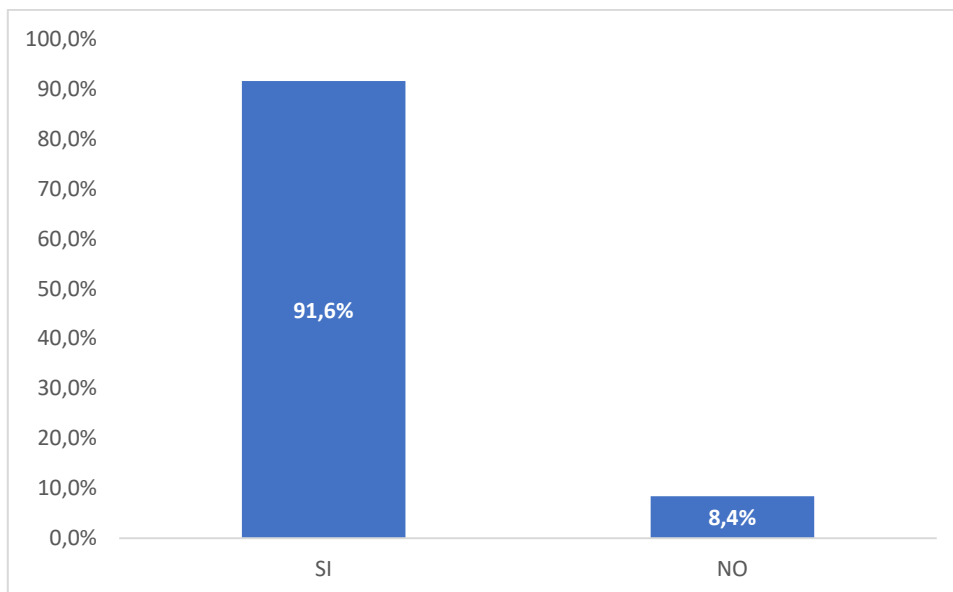
María Luisa Sevillano García, Catedrática de la UNED, en el capítulo uno del libro *Dispositivos Digitales Móviles en Educación*, escribe sobre las nuevas demandas en la actividad virtual en educación, donde el intercambio de información toma fuerza gracias al uso masivo de dispositivos tecnológicos, dando paso a un nuevo paradigma llamado aprendizaje obicuo. El mismo que genera que la información esté disponible en cualquier momento lugar. (Esteban, 2016)

6.- Cuenta con servicio de internet en su domicilio.

La figura 7 muestra si los estudiantes disponen del servicio de Internet en sus hogares. 91,6 % de los estudiantes cuentan con servicio de Internet en casa y el 8,4 % manifiestan que no cuentan con servicio de Internet en casa para realizar sus actividades.

Figura 7.

Dimensión servicio de internet

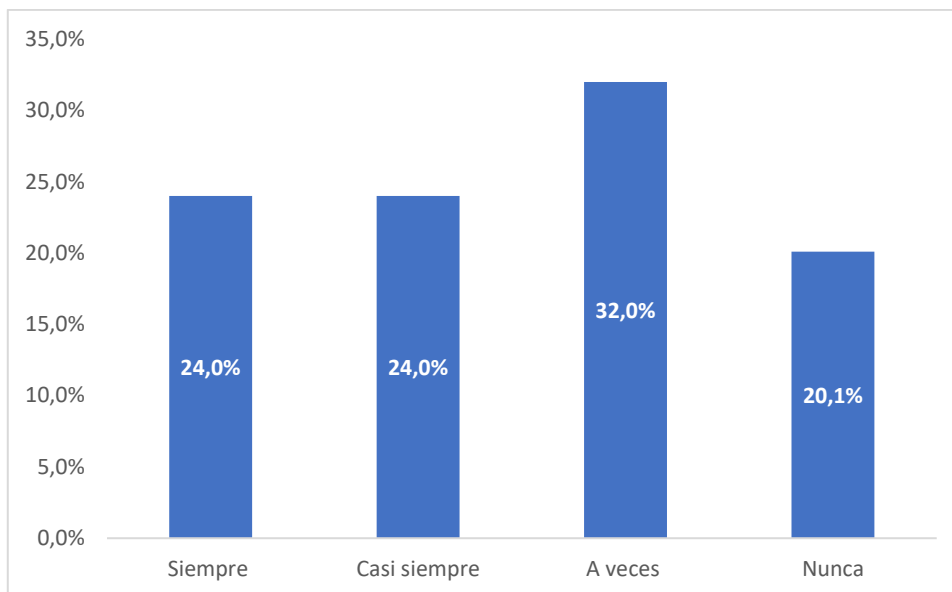


7.- El uso de la herramienta EducaPlay le permite obtener un aprendizaje del idioma inglés de una forma eficaz y eficientemente.

En la figura 8 se pregunta sobre el uso de la Plataforma Educaplay en el aprendizaje del inglés. En cuanto a la pregunta sobre si el uso de la herramienta Educaplay permite tener un aprendizaje de inglés de forma eficaz y eficiente, los estudiantes manifiestan, que el 24 % siempre y casi siempre, el 32 % a veces y el 20,1 % nunca. Este resultado puede darse ya que la mayoría de los estudiantes desconocen del tema de plataformas virtuales.

Figura 2.

Dimensión plataforma Educaplay



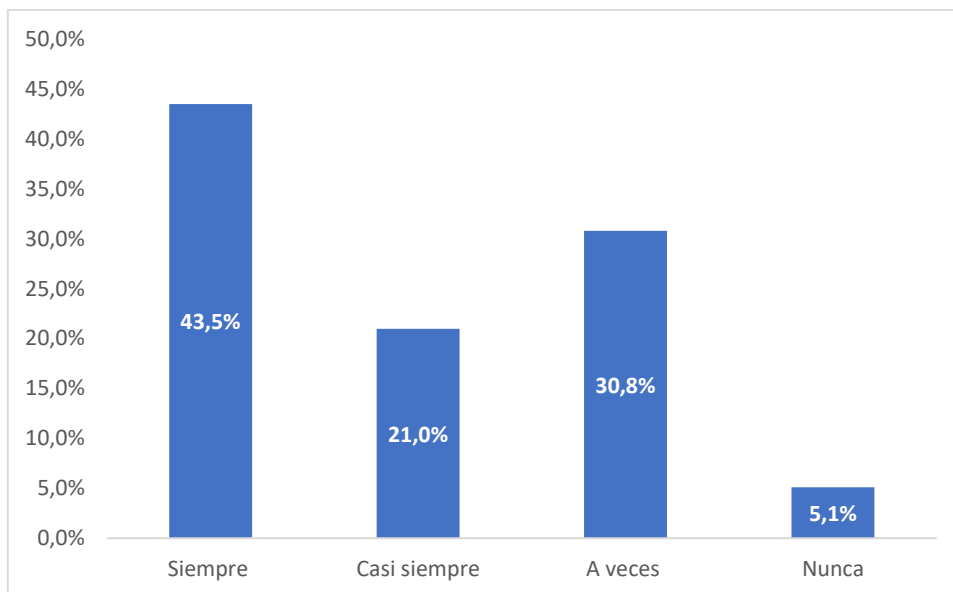
Juan Carlos Arévalo, en la publicación de su sitio web nos explica sobre lo que es Educaplay, esta es una plataforma en la que se puede crear diferentes tipos de actividades y material educativo multimedia. Es una plataforma gratuita y de fácil uso para los usuarios en la que los docentes pueden crear sus propias actividades y enviar a través de un link a sus estudiantes para que ellos desarrollen las actividades propuestas con el fin de desarrollar las destrezas planificadas (Carlos, 2024).

8.- Las actividades realizadas en la asignatura de Inglés motivan su aprendizaje.

En la figura 9 se expone sobre cuan a menudo las actividades que se realizan los estudiantes para el aprendizaje son motivantes. Pese a que el docente de inglés no utiliza herramientas digitales para la enseñanza, los estudiantes manifiestan que las actividades realizadas en la asignatura sí motivan su aprendizaje. El 43,5 % dicen que siempre están motivados con las actividades, el 30,8 % manifiesta que a veces se motivan con las actividades y el 21 % dicen que casi siempre se motivan con las actividades propuestas para la enseñanza del inglés.

Figura 9.

Dimensión actividades de inglés

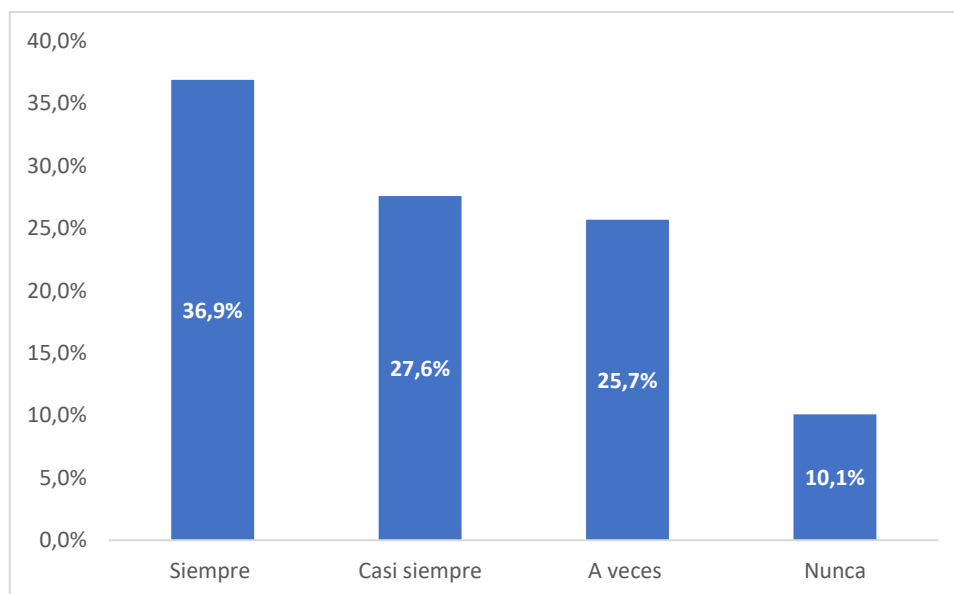


9.- Los recursos didácticos que emplea el docente para la enseñanza del idioma inglés son apropiados.

Para que el estudiante se sienta motivado al aprendizaje, los docentes deben crear actividades que sean llamativas, variadas y útiles para desarrollar las destrezas expuestas en la planificación microcurricular. De esta manera el aprendiz es capaz de obtener un aprendizaje significativo. La plataforma Educaplay puede ser una alternativa para que los maestros creen sus propias actividades. La figura 10 se refiere a los recursos didácticos empleados para la enseñanza del inglés en el aula. El 36,9 % de los estudiantes manifiestan que siempre son apropiados los recursos didácticos empleados en aula para el aprendizaje de inglés, el 27,6 % de los estudiantes manifiestan que casi siempre y el 25,7 % dicen que a veces los recursos son apropiados para los estudiantes.

Figura 3.

Dimensión herramientas virtuales



En base las respuestas obtenidas en esta pregunta, se puede definir que el tema de la creación de recursos didácticos y herramientas multimedia con el uso de la plataforma Educaplay es una opción para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y alcanzar los objetivos propuestos en la planificación.

4.2. Análisis de Entrevista a Docentes.

Se realizó entrevista a cuatro docentes de inglés de la Unidad Educativa, a quienes se les realizó 6 preguntas, todas encaminadas a indagar sobre el uso de herramientas digitales en el desarrollo de las clases de inglés y la frecuencia con las que las usan, los docentes manifiestan que el uso de herramientas digitales no es muy frecuente ya que no tienen conocimiento de las mismas; sin embargo, manifiestan que sí les gustaría saber sobre algunas herramientas para poder crear estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés en la institución.

Según (GOUDREAU J. , 2009) quien manifiesta que el concepto de competencia ha cambiado a través de la historia, y propone dos generaciones; la primera en la que estudiante se basa en repeticiones para aprender el idioma también conocida como “Task-based-learning”; y la segunda basada en el modelo constructivista en la cual el

estudiante construye su propio aprendizaje y que este sea significativo en el desarrollo de las destrezas.

Los resultados de la encuesta y de las entrevistas favorecen a la realización del presente trabajo de investigación, ya que es conveniente y necesario que los estudiantes del nivel medio de la unidad educativa tengan la oportunidad de trabajar con el uso de plataformas y herramientas digitales como por ejemplo Educaplay, la misma que va a aportar a la mejora en la práctica del idioma y el desarrollo de las habilidades lingüísticas: listening, reading, speaking, writing, grammar and use of language (escucha, lectura, habla, escritura, gramática y uso del idioma) con el fin de que el aprendizaje sea significativo. La plataforma Educaplay presenta algunas ventajas en su uso. Es una plataforma gratuita, de fácil manejo y sobre todo estará al alcance todos los estudiantes y maestros.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Datos Informativos

5.1.1. Título de la Propuesta

Realizar un manual para la creación de actividades multimedia para aplicar en la enseñanza del inglés, y de esta forma garantizar el aprendizaje en los estudiantes del nivel medio de la Unidad Educativa Sucre NRO. 1 de la ciudad de Tulcán.

5.1.2. Institución Ejecutora:

Unidad Educativa Sucre NRO. 1

5.1.3. Beneficiarios:

Los beneficiarios del proyecto serán:

- ✓ Estudiantes del Subnivel medio de la Unidad Educativa.
- ✓ Docentes de la Unidad Educativa.

5.1.4. Cobertura geográfica

Provincia del Carchi, cantón Tulcán, parroquia González Suárez.

5.1.5. Tiempo estimado para la ejecución de la propuesta:

Desde el mes de julio hasta octubre de 2023.

Equipo técnico responsable

La propuesta será ejecutada bajo la responsabilidad de la persona quién propone el tema de investigación: Rodríguez Yandún Lorena del Consuelo.

5.1.6. Costo estimado

Tabla 2.

Costo estimado

| N°1 | RUBRO | VALOR | VALOR |
|--------------|-------------------------|----------|--------|
| | | UNITARIO | TOTAL |
| 1 | Internet | 25,00 | 100,00 |
| 2 | Electricidad | 20,00 | 80,00 |
| 3 | Salida de campo | 10,00 | 10,00 |
| 4 | Encuestas a estudiantes | 10,00 | 10,00 |
| 5 | Encuestas a docentes | 10,00 | 10,00 |
| 6 | Impresiones | 15,00 | 15,00 |
| 7 | Impresión de documento | 30,00 | 30,00 |
| TOTAL | | | 255,00 |

5.2. Antecedentes de la Propuesta

En la Unidad Educativa Sucre N°1 de la ciudad de Tulcán, los docentes y estudiantes no hace uso de plataformas ni recursos digitales para la creación de actividades multimedia para la práctica de los temas aprendidos en clase, para alcanzar los objetivos planteados en la planificación, por lo que el impacto del uso de la tecnología será favorable para los miembros de la comunidad educativa, de manera especial al subnivel medio (quinto, sexto y séptimo).

La plataforma Educaplay es una herramienta que permite crear actividades multimedia, puede ser de versión gratuita o de paga, es versátil y de fácil uso tanto para estudiantes como docentes. Hay que aprovechar que la mayoría de los estudiantes disponen de medios tecnológicos además de internet, que son indispensables para la realización de las actividades propuestas.

5.3. Justificación

El proyecto propuesto para la presente investigación se debe a que existe deficiencia en el uso de plataformas y herramientas digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje de inglés en el nivel medio de la Unidad Educativa Sucre N°1 de la ciudad de Tulcán. Tomando en cuenta que en la actualidad el dominio de plataformas y herramientas digitales es vital en el proceso educativo, y más aún cuando en el tiempo de pandemia hemos aprendido el manejo y desarrollo de la tecnología.

El tiempo avanza y con él, las formas de enseñanza tradicionales han quedado caducas, por lo que hay que innovar y prepararse para el reto de desenvolverse en la nueva era comunicacional.

5.4. Objetivos

5.4.1. Objetivo general

Elaborar actividades multimedia con el uso de la plataforma Educaplay para la enseñanza de inglés en el nivel medio de la Unidad Educativa Sucre NRO. 1 de la ciudad de Tulcán.

5.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Realizar las actividades propuestas con el uso de la Plataforma Educaplay para la enseñanza de inglés.
- ✓ Socializar el uso de la Plataforma Educaplay a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Sucre NRO. 1.

5.5. Análisis de Factibilidad

Viabilidad Técnica Afirmativa

La Plataforma Educaplay está optimizada para funcionar sin inconvenientes en una amplia gama de dispositivos modernos, desde computadoras de escritorio hasta smartphones y tablets, aprovechando su infraestructura en la nube para garantizar un

acceso fácil y flexible. Esto asegura que los usuarios pueden conectarse eficazmente en cualquier momento y desde cualquier lugar, siempre que cuenten con una conexión a internet estable, lo que confirma la viabilidad técnica del proyecto.

Viabilidad Operativa Afirmativa

La operatividad de la Plataforma Educaplay se ve reforzada por programas de capacitación dirigidos a los docentes, lo cual les permite maximizar el uso de las herramientas multimedia disponibles. Estas sesiones de formación se centran en el desarrollo de materiales didácticos pedagógicamente efectivos que mejoran significativamente el aprendizaje del idioma inglés, validando la viabilidad operativa de la plataforma.

Viabilidad Económica Afirmativa

La implementación de Educaplay representa una inversión estratégica que incluye la adquisición de licencias de software, la formación del personal docente y la actualización del hardware necesario. Un análisis de costo-beneficio detallado justifica esta inversión inicial, destacando los beneficios significativos en la mejora del rendimiento educativo y la posibilidad de acceder a versiones de prueba o descuentos que refuerzan la viabilidad económica de la propuesta.

Viabilidad Legal y de Cumplimiento Afirmativa

Educaplay se compromete a cumplir con todas las regulaciones pertinentes de privacidad y protección de datos, manejando la información de los estudiantes con el máximo cuidado. La plataforma se adhiere estrictamente a las legislaciones locales e internacionales en materia de protección de datos, estableciendo términos de uso y políticas de privacidad claros y robustos, lo que afirma su viabilidad legal y de cumplimiento.

Sostenibilidad Afirmativa

La sostenibilidad del proyecto Educaplay se encuentra asegurada por una planificación cuidadosa que contempla actualizaciones regulares, soporte técnico continuo y renovación de licencias. La propuesta incluye un plan sólido para reinvertir los ahorros

y las ganancias proyectadas, derivadas de la eficiencia mejorada en la educación, asegurando la viabilidad a largo plazo del proyecto.

5.6. Fundamentación Teórica

La fundamentación teórica de la propuesta para la implementación de la Plataforma Educaplay en la enseñanza del idioma inglés se basa en los siguientes puntos clave: 1. Teorías de Aprendizaje Multimodal:

La Plataforma Educaplay se apoya en el marco teórico del aprendizaje multimodal, que sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando se les presenta la información a través de múltiples modos o canales sensoriales. La inclusión de recursos visuales, auditivos e interactivos se alinea con la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, que reconoce la diversidad en las formas de aprendizaje de los estudiantes.

Constructivismo:

La estrategia de aprendizaje subyacente a Educaplay es el constructivismo, que argumenta que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen nuevos conocimientos basándose en sus experiencias previas. Al involucrar a los estudiantes en la creación de su propio conocimiento a través de la interacción con contenidos multimedia, la plataforma fomenta una comprensión más profunda y una retención a largo plazo del idioma.

Teoría de la Carga Cognitiva:

La personalización y la variedad de actividades que ofrece Educaplay se fundamentan en la teoría de la carga cognitiva, que se preocupa por la cantidad de información que la memoria de trabajo puede manejar. Al proporcionar contenidos interactivos y segmentados, se facilita la gestión de la carga cognitiva, permitiendo un aprendizaje más eficiente y profundo.

Teoría Socioconstructivista de Vygotsky:

La plataforma permite la interacción social y la colaboración entre estudiantes, lo cual es un aspecto central de la teoría socioconstructivista de Vygotsky. Según esta teoría, el

aprendizaje es inherentemente social y se ve facilitado por la interacción con otros. Educaplay proporciona un espacio para la colaboración y la comunicación, elementos esenciales para el aprendizaje de un idioma.

Pragmática del Aprendizaje de Idiomas:

Educaplay se basa en la pragmática del aprendizaje de idiomas, que enfatiza la importancia de aprender un idioma a través de su uso en contextos reales. La plataforma ofrece escenarios prácticos y aplicaciones del idioma inglés que permiten a los estudiantes ver la relevancia de lo que están aprendiendo y aplicarlo en situaciones de la vida real.

Teorías de Gamificación en la Educación:

La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación. Educaplay integra la gamificación en sus estrategias didácticas para aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés.

La combinación de estas teorías y marcos pedagógicos proporciona una base sólida y justificada para la adopción de la Plataforma Educaplay como una herramienta innovadora y efectiva en la enseñanza del inglés.

Actividades multimedia. - Medios interactivos utilizados para aprender o reforzar un tema. -

Plataforma digital. - Espacio en la red que me permiten realizar actividades.

Educaplay. - Plataforma para crear actividades multimedia utilizadas en el ámbito educativo.

Habilidades del inglés. - capacidad de escuchar, leer, hablar y entender un idioma nuevo.

5.7. Propuesta Plataforma Educaplay

Manual de uso de Educaplay.

¿Qué es Educaplay?

Es una plataforma gratuita que permite crear recursos interactivos de aprendizaje y refuerzo de un tema determinado.

La herramienta permite crear actividades para realizar actividades diagnósticas, de refuerzo, de evaluación, fortalece el conocimiento, desarrolla las destrezas. La herramienta puede ser utilizada en todos los niveles de educación desde Educación Inicial hasta educación universitaria, en todas las asignaturas.

Características.

- La Plataforma es gratuita.
- Puede ser usada en cualquier dispositivo electrónico ya sea celulares, tabletas, laptops o computadores de escritorio.
- Cuenta con más de 15 herramientas en aproximadamente 3 idiomas.
- No utiliza software de instalación.
- Es una plataforma fácil de usar.
- El docente debe registrarse.
- El estudiante no necesita registrarse.
- Permite la descarga de los diferentes recursos.
- Los recursos son generados de forma inmediata.
- Los recursos creados son imprimibles.
- El público en general tiene la facilidad de observar los recursos.

Actividades que se pueden realizar con Educaplay.



Adivinanzas. - Consiste en descubrir palabras a partir de algunas pistas.



Completar. - En esta actividad se debe escribir la palabra que le falta a una oración o párrafo.



Crucigrama. - Digitar las letras correctas en las casillas para formar palabra.



Diálogos. - Permite escuchar diálogos o conversaciones entre varias personas, se puede eliminar el audio de uno o varios participantes para interactuar.



Dictado. - En esta actividad se debe escribir lo que se escucha en el dictado.



Ordenar letras o frases. - Se presentan palabras o frases desordenadas y el estudiante debe ordenarlas y formar palabras o frases.



Test. - Contestar las preguntas propuestas.



Presentaciones. - Permite mostrar información recopilada de forma visualmente atractiva y ordenada.



Video Quiz. - Es la presentación de videos con preguntas intermedias intercaladas para una mejor atención.



Sopa de letras. - En un cuadro de letras se debe señalar las palabras que se forman de acuerdo con la solicitud y el tema.



Mapa. Permite identificar el nombre de una imagen y colocar su nombre.



Relacionar. - Permite unir palabras o frases de acuerdo a lo solicitado.



Relacionar columnas. Consiste en unir la propuesta de la columna A con lo que corresponde de acuerdo con lo solicitado en la columna B.



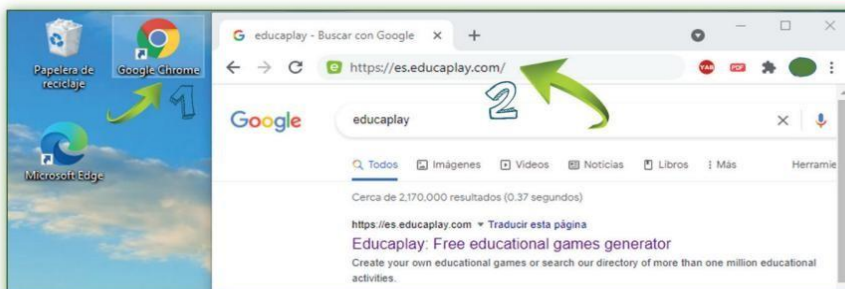
Relacionar mosaicos. - Permite unir o relacionar imágenes con palabras. **¿Cómo ingresar a la Plataforma Educaplay?**

Para el ingreso a la plataforma, ingresamos el siguiente link: <https://es.educaplay.com/> el mismo que nos lleva a la siguiente pantalla:

Ingresar al sitio, hay que registrarse, puede ser con el correo electrónico, Facebook o Google + o Windows Live. Según la Figura 11.

Figura 41.

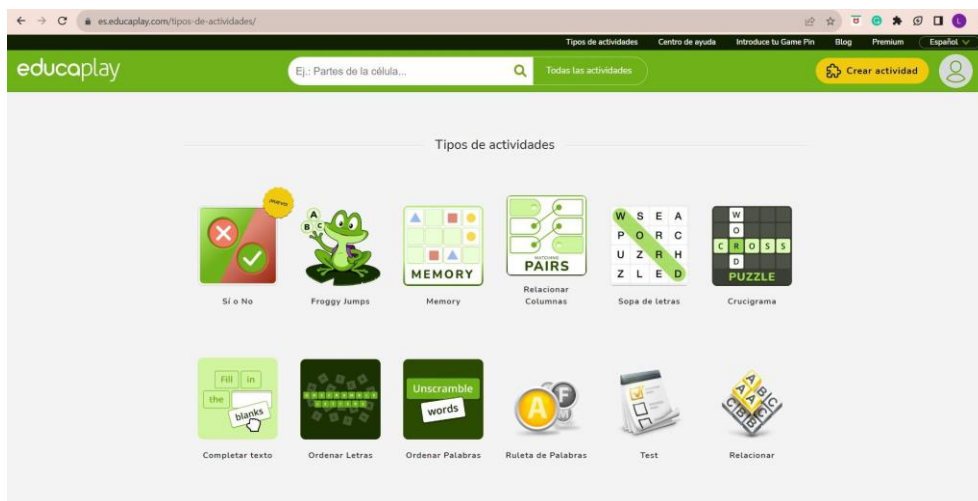
Link de ingreso a la plataforma Educaplay.



Una vez registrado, se ingresa la información solicitada la misma que es básica. Educaplay enviará al correo registrado un mensaje con el link de la Plataforma al cual se debe ingresar. Estamos listos para crear actividades multimedia con la Plataforma Educaplay. Escoger la actividad que se ajuste a la necesidad. Poner un título a la actividad de acuerdo al tema, así como también una breve descripción de la actividad. Se elige el país, nivel del curso y asignatura. Se abre automáticamente el panel donde se ingresa la información requerida sobre el tema. Para que la actividad pueda ser publicada se debe cumplir con ciertos parámetros, los mismos que se ven reflejados en una rueda de colores como miramos a continuación en la Figura 12.

Figura 52.

Actividades de la plataforma Educaplay.



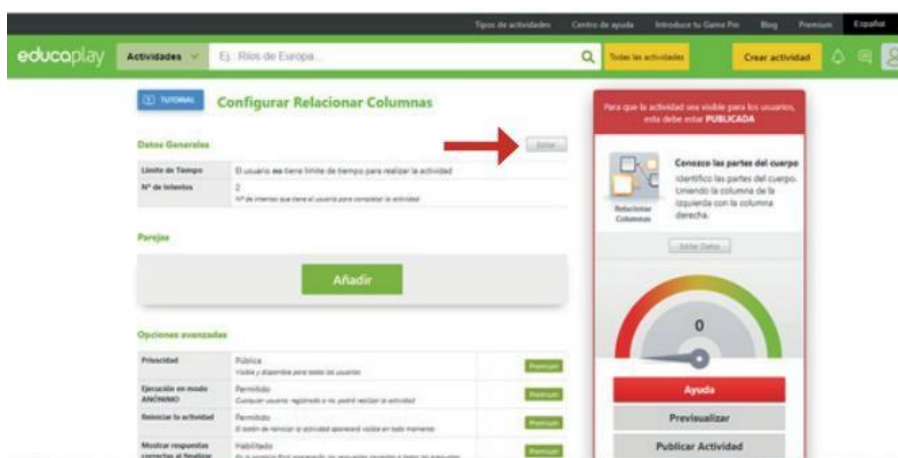
Una vez creada la actividad y cumple con los requisitos se puede copiar el link de la misma para compartirla con los estudiantes con la finalidad de que realicen y refuercen los contenidos, tal como se muestra a continuación.

Hacer clic en el siguiente enlace <https://es.educaplay.com/usuario/8366461-lorena/> para encontrar la actividad de aprendizaje y refuerzo de vocabulario para estudiantes del Nivel Medio de la Unidad Educativa Sucre NRO.1.

Al ingresar al enlace encontrará esta imagen como se muestra en la Figura 13, la misma que contiene algunas opciones para su ingreso a las diferentes actividades.

Figura 13.

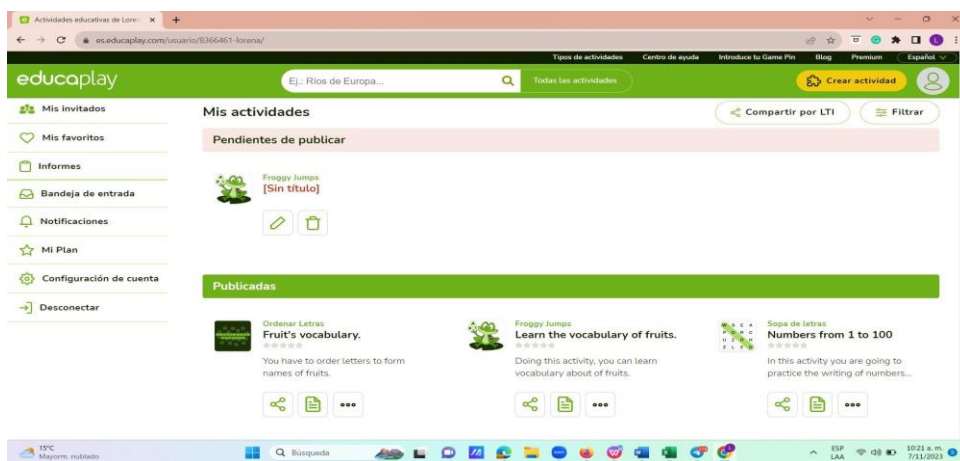
Configuración de actividades.



Ingresa la actividad de refuerzo de vocabulario de las frutas en inglés, actividad para estudiantes de Cuarto y Quinto Año de Educación General Básica. Los estudiantes deben ordenar las letras y formar la palabra correcta para cada fruta en inglés. La herramienta Educaplay tiene varios formatos como sopa de letras, la misma que consta de una imagen con letras, el estudiante identifica palabras y señala la palabra correcta. La herramienta nos presenta un formato gráfico, atractivo para el trabajo de los niños, este nos permite escoger palabras de acuerdo al tema, tal como se muestra en la Figura 14.

Figura 64.

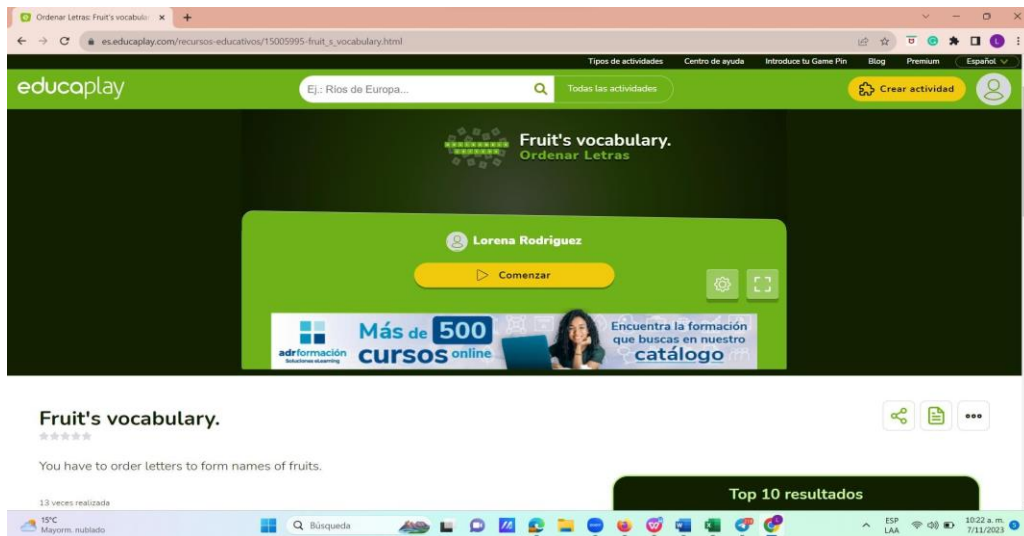
Apartado de actividades de Educaplay.



Los estudiantes tienen la posibilidad de realizar esta actividad cuantas veces sean necesarias hasta lograr reforzar el conocimiento del vocabulario aprendido en la clase y al mismo tiempo se divierten realizando las actividades propuestas. Figura 15

Figura 75.

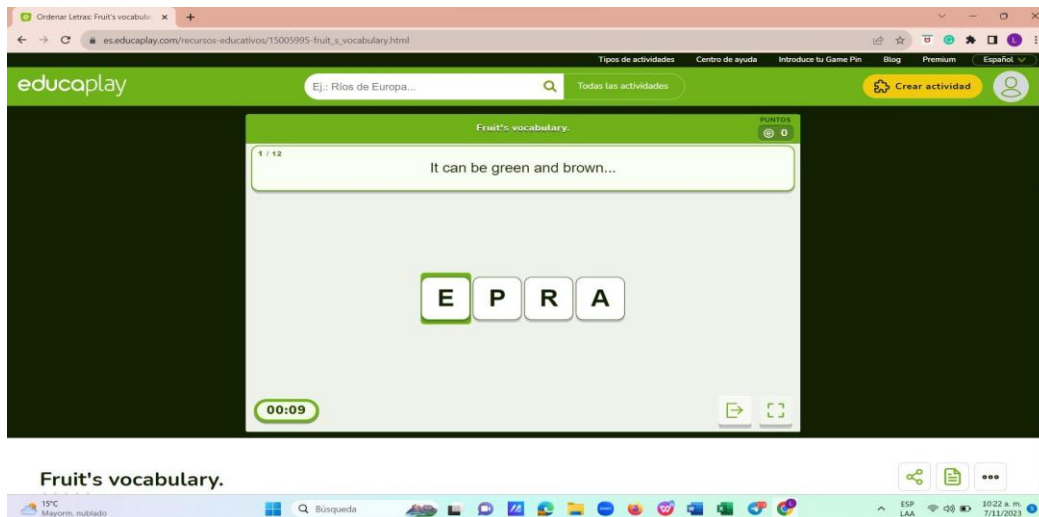
Pantalla de inicio de actividades propuestas.



Esta es otra actividad muy divertida para los estudiantes de Cuarto y Quinto de Educación General Básica en la que los estudiantes se entretienen mientras aprenden vocabulario de cualquiera de los temas revisados en clase. Figura 16.

Figura 16.

Actividad para la práctica de vocabulario en Educaplay.



Se trata de escoger la palabra correcta y la rana va avanzando en su camino y si logra cruzar sobre todas las sombras se da por entendido que la actividad está bien realizada y puede capturar pantalla para enviar al docente y verificar que la actividad fue realizada. Figura 17.

Figura 17.

Pantalla de inicio de juegos en Educaplay.



En la siguiente actividad se puede realizar la práctica de los números con los estudiantes de Sexto y Séptimo Año de Educación General Básica, con este ejercicio de aprendizaje y refuerzo el estudiante realiza la práctica y se divierte al mismo tiempo ya que es una actividad interactiva que la puede realizar las veces que sea necesarias y en el momento que desee el estudiante. Figura 18.

Figura 18.

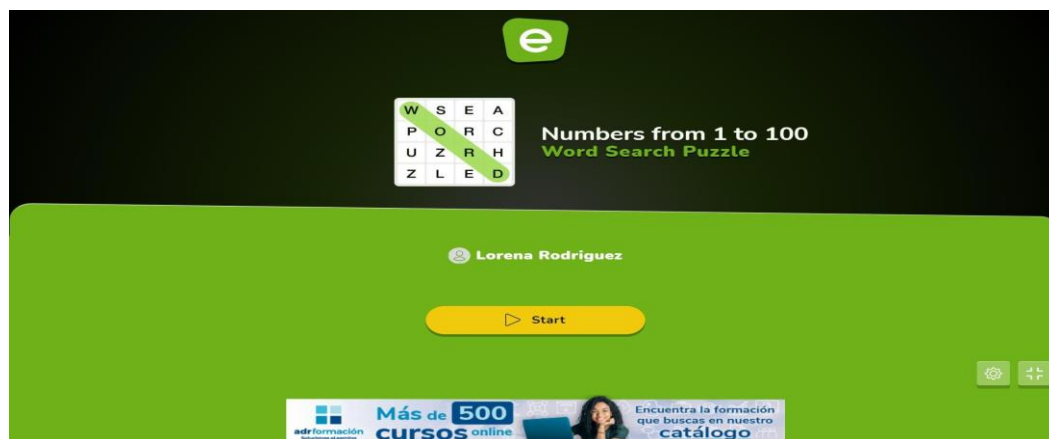
Actividad para la práctica de vocabulario en inglés.



Esta la Figura 19 se presenta antes de realizar la actividad de la sopa de letras para refuerzo de los números del uno a cien. Los números que se busca en la sopa de letras son los que se presentan en la parte superior del cuadro de letras.

Figura 89.

Pantalla de presentación de actividad para reforzar el tema de los números.



Una vez realizada la actividad se observa la Figura 20 que está resuelto el ejercicio, se observa que las palabras encontradas se resaltan con diferentes colores lo cual hace que la actividad sea atractiva a los estudiantes.

Figura 90.

Pantalla de presentación de actividad para reforzar el tema de los números.



Cada una de las actividades le permite al estudiante ganar puntos, esto ayuda a que la realización de ellas tenga un objetivo para los aprendices el cual es ganar puntos y un objetivo para el docente hacer que el estudiante aprenda mientras se divierte realizando las actividades multimedia con la herramienta Educaplay. Figura 21.

Figura 101.

Pantalla de fin de actividad.



Sugerencia:

Considero que deberían complementar la propuesta colocando varios ejemplos de uso tomando en cuenta lo siguiente:

1. Desarrollo de habilidades como listening, reading, writing, use of language, vocabulary and speaking.
2. Señalar ejemplos para cada grado o nivel
3. En el ejemplo señalar el objetivo de aprendizaje y la forma de evaluación.

CONCLUSIONES

Las estrategias didácticas multimedia, empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán aportaron al aprendizaje significativo del idioma.

Se determinó las estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán a través de la entrevista.

Se elaboró estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza de vocabulario del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán las mismas que resultaron útiles para los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Mantener el uso de estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán.

Determinar diferentes estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán.

Elaboración de nuevas estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa “Sucre N°1”, ciudad de Tulcán.

REFERENCIAS

- Álvarez Xiomara, D. (2011). Metodología de La Investigación Documental. *Eae-Editorial Academia Española*.
- Alvarez, G. C., & Erazo, Á. J. (2021). Gamificación en el proceso de enseñanza de álgebra: una experiencia con Educaplay. *CIENCIAMATRIA*, 225–248.
- Álvarez, G., & Erazo, Á. (2021). Gamificación en el proceso de enseñanza de álgebra: una experiencia con Educaplay. *CIENCIAMATRIA*, 225–248.
- Bernal, C. (2017). *Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Guatemala: Prentice Hall.
- Cadena Villegas, G., Medina León, A., González Mejía, K., & Peña Vega, D. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Episteme*, 220–233.
- Carlos, A. (2024). *Manejo de Plataforma Educaplay*. Obtenido de Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1301188-manejo_plataforma_educaplay.html
- Comisión Europea/EACEA/Eurydice, 2. (2019). *La Educación Digital en los Centros Educativos en Europa*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- De Zubiría, J. (2006). Los modelos pedagógicos. Hacia una pedagogía dialogante. *Bogotá, Magisterio*.
- Educación, M. d. (10 de 12 de 2021). *Currículo Priorizado*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Currículo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>
- Enríquez, J., Charrupi, C., Enríquez, M., Valencia, H., & Truquez, J. (2020). Artefactos Tecnológicos mediante la Plataforma Virtual Educaplay: una mirada desde las estrategias de aprendizaje. *A Educação em suas Dimensões Pedagógica, Política, Social e Cultural*, 79–96.
- Esteban, V. (2016). *Dispositivos Digitales Móviles en Educación*. Narcea Ediciones.
- Gaona Portal, M., Luna Acuña, M., Peralta Roncal, L., & Dávila Rojas, O. (2022). La estrategia metodológica B-learning en el aprendizaje de idiomas: una revisión de la literatura académica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2855–2876.
- Gómez, E. (2020). Análisis correlacional de la formación académico profesional y cultura tributaria de los estudiantes de Marketing y Dirección de Empresas . *Universidad y Sociedad*, 478-483.
- González, F. (2015). Nativos Digitales. Desafío de la educación actual. *Paradigma*, 5-6.

- González, M. (2023). Aprendizaje del inglés y el uso de las Tics como método de enseñanza en un grupo de estudiantes de la carrera de inglés de la universidad Autónoma de Chiriquí . *REDIPE*, 14–18.
- GOUDREAU, J. (2009). *International Journal of Nursing Education Scholarship. A second Generation of Competency-based approach to nursing education.*, 667.
- GOUDREAU, J. e. (2009). A second generation of the competency-based approach to nursing education. *International Journal of Nursing Education Scholarship*,.
- Guerrero Chacón, K., Vallejo Barreno, C., & Caicedo Valencia, M. (2019). Estrategias didácticas para la enseñanza del inglés en educación media general. *Ciencia Digital*, 25–42.
- Hernandez Sampieri, R. (2006). Metodología de la Investigación. *McGraw-Hill*.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. *McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A.* .
- Juanjo, R. (2021). *Herramientas Digitales para la Educación*. XinXii.
- López, X., Chasipanta,, A., Chiluisa, M., & Robles, G. (2022). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Polo del Conocimiento*, 1338–1351.
- Mayoral Valdivia, P. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México. *Tesis doctoral Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente*.
- Meneses Paucar, S., & Medina Chicaiza, P. (2021). Estrategia metodológica basada en tecnologías de la información y comunicación en expresión oral del idioma inglés. *INNOVA Research Journal*, 111–128.
- MINEDUC. (2014). ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2014-00064-A. *Ministerio de Educación del Ecuador*.
- MINEDUC. (2019). Lengua Extranjera – Ministerio de Educación. *Educación del Ecuador*.
- Morales, A., Cortes, R., Bendek, A., Díaz, M., & Salcedo, L. (2020). Los campos de aprendizaje como estrategia para la enseñanza del idioma inglés. *Espacios*, 14–29.
- Orrego, R., & Aimacaña, P. (2018). Herramienta multimedia Educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*.
- Páez, Q., Infante, P., Chimbo, C., & Barragán, M. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia COVID-19. *Cátedra*, 32–46.

- Ramírez, L., Pérez, C., & Lara,, R. (2017). Panorama del Sistema Educativo Mexicano en la Enseñanza del Idioma Inglés como segunda lengua. *revistadecooperacion.com*, 12.
- Ricoy, M., & Álvarez Pérez, S. (2016). La Enseñanza del Inglés en la Educación Básica de personas jóvenes y adultas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 385–409.
- Ríos, G. V. (30 de 11 de 2015). *Tesis Repositorio Académico*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758752>
- Salvatti, A., & Salinas, J. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo irigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo*, 88-100.
- Sanchez Vazquez, S., Del Rio Rios, V., Santos Suarez, L., Ares, M., & Ares Garcia, L. (2009). Encuestas: Propuestas Para Educacion Primaria. *Lulu.com*.
- Sánchez, O., Ordóñez, C., & Toledo, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*.
- Sedano, C. B. (2023). *Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas con Recursos Digitales*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Solorzano Alcivar, E., Parraga Solorzano, R., Vargas Serrano, J., & Gomez Rivas, I. (2022). Digital didactic resources in English anguage teaching. *Universidad, ciencia y tecnología*, 84–92.
- Trujillo Sáez, F., Salvadores Merino, C., & Gabarrón Pérez, A. (2019). Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: revisión de la literatura. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.
- Vera, L., Villao, D., & Granados, J. (2020). Competencias digitales en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de inglés. *INGENIO*, 1-14.

ANEXOS

Anexo A. Certificado o Acta De Aprobación Del Perfil De Investigación

Anexo B. Certificado de Aprobación del Abstract



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: : Lorena del Consuelo Rodríguez Yandún

Fecha de recepción del abstract: 1 de mayo de 2024

Fecha de entrega del informe: 1 de mayo de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9, por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



Firmado electrónicamente por:
EDISON BOANERGES
PEÑAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN

Anexo C. Encuesta para Estudiantes de la Unidad Educativa Sucre

Instrucciones:

Por favor marcar con una X según sea su respuesta.

DATOS INFORMATIVOS:

Sexo:

- () Masculino
- () Femenino
- () otro
- _____ Año

Básico:

- () Quinto
- () Sexto
- () Séptimo

1.- ¿Su docente de inglés utiliza herramientas en entornos virtuales para dar su clase?

- () si
- () no

En caso de que su respuesta en la pregunta anterior sea SI, por favor conteste la pregunta 2, caso contrario pase a la pregunta 3.

2.- ¿Qué herramientas virtuales utiliza su docente de inglés para dictar su clase?

- () Educaplay.
- () Liveworksheets.
- () Quizizz.
- () Kahoot.
- () otras _____
- () Ninguna

3.- ¿Con qué frecuencia le gustaría que su docente utilice algunas herramientas digitales en sus clases?

- () Siempre
- () Casi siempre
- () A veces
- () Casi nunca

Nunca

4.- ¿Qué actividades le gustaría realizar para aprender mas la asignatura de Inglés?

Juegos

sopa de letras

acertijos

Rompecabezas

Todas las anteriores

5.- Con que aparato tecnológico cuenta en casa para realizar sus tareas escolares?

Computador de escritorio

laptop

Teléfono celular

Ninguno

6.¿Cuenta con servicio de internet en su domicilio?

Sí

No

7.- ¿La utilización de la herramienta Educaplay le permite obtener un aprendizaje del idioma inglés de una forma más rápida y eficiente?

Siempre

casi siempre

a veces

casi nunca

nunca

8.¿Los trabajos o actividades prácticos realizados en clase de la materia de Ingles, motivan su aprendizaje?

Siempre

casi siempre

a veces

casi nunca

nunca

9.- ¿La metodología que utiliza el docente para la enseñanza de ingles es apropiada?

Siempre

casi siempre

a veces

() casi nunca

() nunca

Anexo D. Entrevista para Docentes de Inglés

1.- ¿Qué herramienta digital utiliza para dictar sus clases?

2.- ¿Con qué frecuencia le gustaría utilizar herramientas digitales en sus clases?

3.- ¿Qué actividades le gustaría realizar para enseñar la asignatura de inglés?

4.- ¿Le gustaría recibir capacitación sobre herramientas digitales, Por qué?

5. ¿Qué es la herramienta Educaplay, la ha utilizado?

6.- ¿Que metodología utiliza usted en la enseñanza del inglés?

Anexo E. Oficios de Validación de Instrumento de Evaluación



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 09 de mayo de 2023.

Msc.
María Fernanda Rodríguez
DOCENTE DEL ÁREA DE INFORMÁTICA

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Lorena Del Consuelo Rodríguez Yandún, con cédula de identidad 0401149679, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría Innovación Ciencia y Tecnología, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación "Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés".

El objetivo general del proyecto es Proponer estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán.

Los específicos son los siguientes:

Determinar las estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán.

- Identificar los conocimientos del idioma inglés que tienen los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán.
- Elaborar estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán

Conocedor de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Lorena Del Consuelo Rodríguez Yandún
CI. 0401149679
Celular: 0994706790
Correo: lorena.rodriguez@educacion.gob.ec



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 09 de mayo de 2023.

Msc.
Maria Fernanda Rodríguez
DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Lorena Del Consuelo Rodríguez Yandún, con cédula de identidad 0401149679, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría Innovación Ciencia y Tecnología, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación "Plataforma Educaplay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés".

El objetivo general del proyecto es Proponer estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán.

Los específicos son los siguientes:

Determinar las estrategias didácticas multimedia que utilizan los docentes para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán.

- Identificar los conocimientos del idioma inglés que tienen los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán.
- Elaborar estrategias didácticas multimedia empleando la herramienta Educaplay para la enseñanza del idioma inglés en el Subnivel Medio de la Unidad Educativa "Sucre N°1", ciudad de Tulcán

Conocedor de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Lorena Del Consuelo Rodríguez Yandún
CI. 0401149679
Celular: 0994706790
Correo: lorena.rodriguez@educacion.gob.ec

Anexo F. Solicitud dirigida a la Institución para realización del estudio.



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 09 de febrero de 2023.

Lic.
Johana Gabriela ~~Cuásquer~~ Revelo
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SUCRE NRO. 1

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo de quienes hacemos la Dirección de Posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a la vez expresamos los mejores deseos en el desempeño de tan delicadas funciones.

El presente tiene con finalidad informar que la Lcda. Lorena del Consuelo Rodríguez Yandún con C.I. 0401149679, estudiante de la Maestría en Educación , Tecnología e Innovación, segunda cohorte, se encuentra realizando el trabajo de Titulación cuyo tema es: **"Plataforma EducaPlay para la creación de estrategias multimedia en la enseñanza del idioma inglés"**, en tal virtud y, conocedores de su alto espíritu de cooperación, solicito autorizar a quien corresponda, se de la facilidades para el desarrollo del Trabajo de Titulación de la maestrante en cuestión.

En la seguridad de que este requerimiento sea atendido favorablemente, anticipo mis sinceros agradecimientos.



Atentamente,



Firmado
Digitalmente
por 0400987350
WILMAN JENNY
YAMBAY
VALLEJO

Dra. Jenny Yambay MSc.
DIRECTORA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
"Educamos para transformar el mundo"

Anexo G. Autorización de la Institución para la Realización del estudio.



UNIDAD EDUCATIVA "SUCRE" N°1
DECANA DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN LA PROVINCIA DEL CARCHI
DIRECCIÓN: AVENIDA DE LA CULTURA Y BENJAMIN CARRION
TELEFAX: 062980376 E-mail: escuelasucre1@gmail.com



Tulcán, 12 de febrero de 2023

Dra Magister
Jenny Yambay
DIRECTORA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD POLITECNICA ESTATAL DEL CARCHI.
Presente. -

De mi consideración

Reciba un atento y cordial saludo a la vez deseándole éxitos en las funciones a usted encomendadas en beneficio de la Educación Superior.

A nombre de la Unidad Educativa Sucre N.º 1, me permito AUTORIZAR y dar las facilidades a la maestrante Lorena del Consuelo Rodríguez Yandún, estudiante de la Maestría Educación, Tecnología e Innovación, segunda cohorte a fin de que realice su Trabajo de Titulación con el Tema: Plataforma Educaplay para la creación de Estrategias Multimedia para la enseñanza del Inglés, en el subnivel Medio de nuestra Institución.

Particular que comunico para fines pertinentes.

Atentamente,

Lic. Johana Cuásquer
RECTORA DE LA INSTITUCIÓN



Dirección Distrital 04D01
San Pedro de Huaca – Tulcán - Educación

Dirección: Av. De La Cultura y Benjamín Carrion
Teléfono: 062980-376

Correo: escuelasucre1@gmail.com
www.educacion.gob.ec

Anexo H. Certificados De Inglés



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Ley No. 2006-36 Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

CERTIFICATE FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

The Subscriber - General Secretary of the Universidad Politécnica Estatal del Carchi legally certifies that the Student:

RODRÍGUEZ YANDÚN LORENA DEL CONSUELO
C.C. 0401149679

According to what is stated in Art. 27 of Foreign and Native Languages Center Regulation, the student passed the English Proficiency Exam - B2 with a score of 8/10, which is kept on file at the Secretary's Office.

And in accordance to the arrangements of the Higher Education Law and the Institutional rules the student has obtained his/her English Language Proficiency

Tulcán, April 20th 2017


GENERAL SECRETARY



TJ/ep