



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**PROYECTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**TÍTULO:**

ESTRATEGIA E-LEARNING DE VOCABULARIO PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA U.E. 16 DE MAYO.  
QUINSALOMA

**AUTOR:**

CARLOS DAMIAN MOSQUERA FLOR

**TUTORA:**

LCDA. GLENDA VERA MORA, MSC

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

**BABAHOYO, 2022**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación es el cierre de una etapa en mi vida, el cual estuvo cargado de aprendizaje, emociones y aventuras que han permitido formarme como persona; y de esta manera, deseo dedicar este escrito a quienes son importante para mí.

El presente trabajo se lo quiero dedicar primeramente a Dios por haberme dado la vida y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante, además ser la fuente de sabiduría y todo conocimiento que me ha guiado a lo largo de mi existencia, a mi esposa Wendy Trejo Villacis, la fuente de mi inspiración y es mi apoyo incondicional en estos precisos momentos, el cual durante estos siete años de casados me ha motivado a no dejar de estudiar y que escale muchas metas más en mi vida, a mis hijos Taylor y Tyler Mosquera, que me cambiaron la vida y me dieron esas fuerzas para siempre seguir adelante, a mis padres que me apoyaron y estuvieron presente en todo momento, a mis compañeros de clase con quien he aprendido mucho durante toda esta etapa educativa desarrollando una amistad increíble, y por ultimo a mis maestros (as) que me enseñaron sus conocimientos y por ellos he llegado hasta aquí.

*Carlos Damián Mosquera Flor*

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, quiero agradecer a Dios por su infinito amor y su gracia, por protegerme a lo largo de mi vida y permitir celebrar un triunfo más en mi vida.

Por otra parte, quiero agradece a mi esposa Wendy Trejo Villacis, que siempre creyó en mí y supo comprenderme y estar a mi lado, motivarme a seguir estudiando y ayudarme a cumplir nuestros objetivos.

De la misma manera quiero agradecer a mis padres Carlos Mosquera Chernes y Laura Flor Castro por su apoyo, consejos y comprensión que me supieron guiar por un buen camino, quien me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios.

También agradezco de manera muy especial a mis hijos Taylor y Tyler Mosquera, que han sido de impulso y deseo de superación, han sido parte fundamental de mi vida.

Asimismo, quiero agradecer de manera especial a mi tutora de proyecto la Lcda. Glenda Vera Mora, Msc. por su paciencia, valiosos aportes para el desarrollo de esta investigación.

*Carlos Damián Mosquera Flor*

# INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND

URKUND

Documento: CARLOS\_MOSQUERA\_FLORES\_INFORME\_FINAL.docx (0118751391)

Presentado: 2021-11-16 09:54 (-05:00)

Presentado por: gvera@uts.edu.ec

Recibido: gvera.ltb@analysis.urkund.com

Mensaje: INFORME FINAL [Mostrar el mensaje completo](#)

15% de estas 33 páginas se componen de texto presente en 3 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	<a href="#">TANIA ROSALES RAMIREZ 11.docx</a>
	<a href="#">MATEA, MACIAS, MARLEN - PROYECTO DE INVESTIGACION.docx</a>
	<a href="#">TANIA ROSALES RAMIREZ 11.docx</a>

Fuentes alternativas

Fuentes no usadas

100% #1 Activo

Resumen El presente proyecto se basó en el diseño de una metodología e-learning de vocabulario para el aprendizaje del idioma inglés, el cual surge debido a la carencia de preparación de los docentes que imparten esta materia, por lo cual, el e-learning permitirá un progreso académico de forma personal y colectiva en los estudiantes por medio del uso del internet. El objetivo del proyecto propone una estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quindío, 2020. La investigación se basó en una población conformada por 45 docentes que pertenecen a la institución. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque mixto y alcance descriptivo y explicativo, a fin de dar respuestas a las interrogantes planteadas. La técnica para su desarrollo fue la encuesta, para ello se utilizó un cuestionario de 21 preguntas cerradas con una escala de Likert de cinco alternativas. Se concluye mediante la aplicación de la correlación de Spearman que las estrategias pertinentes son gamificación, test, observación de videos TED, aplicación de diálogos y escuchar música para fomentar el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés y que los ambientes E-learning promueven un aprendizaje activo; por lo tanto, se puede afirmar que los estudiantes pueden mejorar el aprendizaje del idioma inglés a través de estrategias en mención, y así fomentar nuevos hábitos de estudios online que les permitan desenvolverse en un mundo en constante evolución.

Abstract This project was based on the design of a vocabulary e-learning methodology for learning the English language, which arises due to the lack of preparation of the teachers who teach this subject, therefore, e-learning will allow progress academic in a personal and collective way in students through the use of the internet. The objective of the project proposes an e-learning vocabulary strategy to improve learning in the English language at the high school 16 de Mayo, Quindío, 2020. The research was based on a population

Archivo de registro Urkund: UNIVERSIDAD TECNICA DE SABAHOYO / CARLOS\_MOSQUERA\_FLORES\_INF... 100%

Resumen El presente proyecto se basó en el diseño de una metodología e-learning de vocabulario para el aprendizaje del idioma inglés, el cual surge debido a la carencia de preparación de los docentes que imparten esta materia, por lo cual, el e-learning permitirá un progreso académico de forma personal y colectiva en los estudiantes por medio del uso del internet. El objetivo del proyecto propone una estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quindío, 2020. La investigación se basó en una población conformada por 45 docentes que pertenecen a la institución. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque mixto y alcance descriptivo y explicativo, a fin de dar respuestas a las interrogantes planteadas. La técnica para su desarrollo fue la encuesta, para ello se utilizó un cuestionario de 21 preguntas cerradas con una escala de Likert de cinco alternativas. Se concluye mediante la aplicación de la correlación de Spearman que las estrategias pertinentes son gamificación, test, observación de videos TED, aplicación de diálogos y escuchar música para fomentar el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés y que los ambientes E-learning promueven un aprendizaje activo; por lo tanto, se puede afirmar que los estudiantes pueden mejorar el aprendizaje del idioma inglés a través de estrategias en mención, y así fomentar nuevos hábitos de estudios online que les permitan desenvolverse en un mundo en constante evolución.

Abstract This project was based on the design of a vocabulary e-learning methodology for learning the English language, which arises due to the lack of preparation of the teachers who teach this subject, therefore, e-learning will allow progress academic in a personal and collective way in students through the use of the internet. The objective of the project proposes an e-learning vocabulary strategy to improve learning in the English language at the high school 16 de Mayo, Quindío, 2020. The research was based on a population



Lic. Glenda Vera Mora, MSc.  
PROFESOR ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	I
AGRADECIMIENTO .....	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL ..... ;Error! Marcador no definido.	
INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA	
URKUND .....	III
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT .....	X
INTRODUCCIÓN .....	XI
CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Formulación del Problema .....	1
1.2. Justificación .....	2
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....	3
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....	20
3.1. Diseño de la investigación.....	20
3.1.1. Tipo de Investigación .....	20
3.1.2. Población y Muestra .....	21
3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	22
3.3. Técnicas de Análisis de Resultados.....	22
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	24
4.1. Resultados obtenidos en la Investigación.....	24
4.2. Pruebas estadísticas aplicadas .....	24
4.3. Análisis e Interpretación de datos .....	34
4.4. Discusión de resultados.....	40

<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	42
<b>5.1. Conclusiones</b> .....	42
<b>5.2. Recomendaciones</b> .....	43
<b>PROPUESTA</b> .....	44
<b>CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	66
<b>ANEXOS</b> .....	71

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra.....	24
Tabla 2 Prueba de Hipótesis General.....	25
Tabla 3 Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis General .....	25
Tabla 4 Prueba de Hipótesis Específica 01 .....	26
Tabla 5 Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis Específica 01 .....	26
Tabla 6 Prueba de Hipótesis Específica 02.....	27
Tabla 7 Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis Específica 02 .....	28
Tabla 8 Correlación entre las variables Estrategia E-Learning y Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. ....	28
Tabla 9 Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis Específica 02 .....	29
Tabla 10 Correlación entre las variables Estrategia E-Learning y Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. ....	29
Tabla 11 Correlación entre las variables Estrategia E-Learning y Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. ....	30
Tabla 12 Distribución de frecuencias y porcentajes de las variables Estrategia E-Learning frente a la Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.....	30
Tabla 13 Correlación entre la Dimensión Diversidad Metodológica y la Variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.....	31
Tabla 14 Distribución de frecuencias y porcentajes de la Dimensión Diversidad Metodológica frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. ....	31
Tabla 15 Correlación entre la Dimensión Contenidos Educativos y la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.....	32
Tabla 16 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Contenidos Educativos frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. ....	32
Tabla 17 Correlación entre la Dimensión Recurso digital y la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. ....	33

Tabla 18 Distribución de frecuencias y porcentajes de Recurso digital frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020. .....	33
Tabla 19 Gamificación como estrategia e-learning en el aprendizaje del idioma inglés.....	34
Tabla 20 Ambientes e-learning en el aprendizaje activo del idioma inglés .....	35
Tabla 21 Recurso digital test fomenta el aprendizaje del idioma inglés.....	36
Tabla 22 Ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de lectura en el idioma inglés.....	37
Tabla 23 Técnica del diálogo mejora el aprendizaje del idioma inglés .....	38
Tabla 24 Técnica de juegos mejora el aprendizaje del idioma inglés .....	39

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gamificación como estrategia e-learning en el aprendizaje del idioma inglés .....	34
Figura 2 Ambientes e-learning en el aprendizaje activo del idioma inglés .....	35
Figura 3 Recurso digital test fomenta el aprendizaje del idioma inglés .....	36
Figura 4 Ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de lectura en el idioma inglés .....	37
Figura 5 Técnica del diálogo mejora el aprendizaje del idioma inglés .....	38
Figura 6 Técnica de juegos mejora el aprendizaje del idioma inglés .....	39

## RESUMEN

El presente proyecto se basó en el diseño de una metodología e-learning de vocabulario para el aprendizaje del idioma inglés, el cual surge debido a la carencia de preparación de los docentes que imparten esta materia, por lo cual, el e-learning permitirá un progreso académico de forma personal y colectivo en los estudiantes por medio del uso del internet. El objetivo del proyecto propone una estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quinsaloma. 2020. La investigación se basó en una población conformada por 45 docentes que pertenecen a la institución. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque mixto y alcance descriptivo y explicativo, a fin de dar respuestas a las interrogantes planteadas. La técnica para su desarrollo fue la encuesta, para ello se utilizó un cuestionario de 21 preguntas cerradas con una escala de Licker de cinco alternativas. Se concluye mediante la aplicación de la correlación de Spearman que las estrategias pertinentes son gamificación, test, observación de videos TED, aplicación de diálogos y escuchar música para fomentar el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés y que los ambientes E-learning promueven un aprendizaje activo; por lo tanto, se puede afirmar que los estudiantes pueden mejorar el aprendizaje del idioma inglés a través estrategias en mención, y así fomentar nuevos hábitos de estudios online que les permitirán desenvolverse en un mundo en constante evolución.

**Palabras Claves:** Estrategia, E-learning, Vocabulario, Aprendizaje del idioma ingles

## **ABSTRACT**

This project was based on the design of a vocabulary e-learning methodology for learning the English language, which arises due to the lack of preparation of the teachers who teach this subject, therefore, e-learning will allow progress academic in a personal and collective way in students through the use of the internet. The objective of the project proposes an e-learning vocabulary strategy to improve learning in the English language at the high school 16 de Mayo, Quinsaloma. 2020. The research was based on a population made up of 45 teachers who belong to the institution. The research was of an applied type, with a mixed approach and a descriptive and explanatory scope, in order to provide answers to the questions posed. The technique for its development was the survey, for this a questionnaire of 21 closed questions with a Licker scale of five alternatives was used. It is concluded through the application of the Spearman correlation that the pertinent strategies are gamification, test, observation of TED videos, application of listening dialogues and music to promote the learning of vocabulary in the English language and that E-learning environments promote learning active; Therefore, it can be affirmed that students can improve their learning of the English language through the strategies mentioned above, and thus foster new habits of online studies that will allow them to function in a world in constant evolution.

**Keywords:** Strategy, E-learning, Vocabulary, English language learning

## INTRODUCCIÓN

Una estrategia es una acción que toman las personas para lograr un objetivo, en otras palabras, es el resultado del proceso detallado de una planificación para lograr una meta, el aprendizaje cada vez viene innovando de modo que hoy en día es necesario contar con estrategias que permitan mejorar el aprendizaje, por consiguiente, una alternativa son las estrategias e-learning.

Las estrategias e-learning son el conjunto de métodos electrónicos que permiten realizar una capacitación, mediante el uso del internet, están basadas en la utilización de dispositivos electrónicos, para el aprendizaje se desarrolle en cualquier momento y en cualquier lugar, de esta manera, las personas puedan utilizar la tecnología para su provecho en sus actividades cotidianas, asumiendo como objetivo de esta investigación proponer una estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma Inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo-Quinsaloma.

El aprendizaje del idioma inglés es fundamental para la vida porque se ha considerado como el lenguaje universal del mundo, es uno de los idiomas más hablados en todo el planeta, lo que nos proporciona muchas razones para obtener una comprensión profunda de nuevos conocimientos y comunicación con diferentes personas en el mundo. Para aprender inglés se necesita desarrollar cuatro habilidades que son: hablar, escuchar, escribir y leer, por ello, se requiere obtener un vocabulario extenso que permita la comunicación fluida con los demás.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación se enfocó en estudiar las diferentes referencias bibliográficas de autores sobre las estrategias e-learning, está organizado por la contextualización a nivel internacional, nacional y local; su justificación, comprendida en teórica, práctica y social; seguida de los objetivos; planteamiento de la hipótesis; el marco teórico que comprende los antecedentes de estudio y las bases teóricas; la metodología que describe el tipo y diseño de la investigación, población, muestra y unidad de análisis, matriz de operacionalización, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimientos y análisis, así como también los resultados de la investigación, la discusión, las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

# CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

## 1.1. Formulación del Problema

Las metodologías de enseñanza permiten utilizar estrategias de aprendizaje y contribuir al desarrollo de competencias para mejorar y reforzar los conocimientos en los estudiantes. La selección de una estrategia por parte de los docentes, incide de manera positiva o negativa en los procesos de aprendizaje, que puede resultar en pérdida de interés por estudiar, afectando su rendimiento escolar.

En relación, a la enseñanza del idioma inglés, es necesario el uso adecuado de las estrategias metodológicas que se definan para la enseñanza, en especial, las tecnológicas, considerando qué habilidades lingüísticas se pretende desarrollar. De ahí que, según Meneses (2020), en una publicación realizada en el Diario el País titulada “Así es como la tecnología te puede ayudar en Inglés” manifiesta que:

Vivimos en un mundo cada vez más global, tecnológico e interconectado en el que el inglés se usa como lengua franca”, sostiene Miguel Ángel López, coordinador del departamento de Idiomas y Movilidad de la Universidad Europea. La enseñanza del inglés, afirma, ha de adaptarse a ese contexto, “aprovechando las tecnologías emergentes que facilitan el aprendizaje del idioma, que tiende a darse más en aulas colaborativas y en entornos virtuales o híbrido. (párr. 2)

En el reporte de Diario Primicias (2019) en su titular “Ecuador tiene el peor nivel de inglés de América Latina” escribe que:

Ecuador cuenta con “muy bajo nivel de competencia de inglés”, debido a la falta de capacidad de sus docentes y al poco conocimiento del idioma que tienen sus estudiantes. Una de las principales causas de esas bajas calificaciones para el país, concluye el estudio, es la falta de preparación de los docentes que imparten esta materia. La ministra de Educación, Monserrat Creamer, reconoció en una reciente entrevista con PRIMICIAS que existen dos claros problemas: no hay suficientes profesores en esta área y los que existen no tienen los conocimientos necesarios para preparar bien a sus estudiantes. (párr. 2-5)

Asimismo, Diario La Hora (2019) menciona que:

El inglés es muy importante en la actualidad, tanto para los estudios como para los masterados. Al momento de conseguir empleos, en las carpetas siempre se observa a las personas que conocen el idioma inglés. Si no lo tienes, estás detrás de otras personas, pero si lo posees, está adelante. (párr. 9)

Por lo expuesto, una vez hecho un análisis breve del hecho problemático a nivel nacional e internacional, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo Quinsaloma 2020?

## **1.2. Justificación**

Actualmente el uso de herramientas tecnológicas influye mucho en la educación, debido que los estudiantes tienen acceso a una amplia gama información, esto permite emplear estrategias de aprendizaje digitales que se pueden aplicar dentro o fuera del aula, como es el caso de los sistemas e-learning, donde se desarrollan diferentes tipos de aprendizaje, de una forma interactiva, autónoma y creativa.

La elaboración del presente proyecto posee una **justificación teórica** al ser relevante, para los procesos de aprendizaje de los alumnos, porque los conocimientos teóricos asimilados en el idioma inglés, contribuirán en su formación académica, reflejados en el rendimiento escolar, donde al final se detalla todos los progresos de los estudiantes, durante un período académico determinado; y serán los cimientos para sus estudios posteriores.

Asimismo, posee una **justificación práctica** porque la aplicación de una metodología e-learning, permite mejorar las habilidades lingüísticas: speaking, listening, reading, writing, indispensables en el buen uso del idioma inglés como lengua extranjera, lo cual, contribuye en el fortalecimiento de la producción oral y escrita, para lograr una comunicación eficaz con otras personas hablantes del mismo idioma; y

Posee **justificación social** porque los estudiantes con dominio de vocabulario del idioma inglés, estarán en la capacidad de usar los tipos de vocabularios y verbos frasales en el planteamiento de oraciones, diálogos con sus compañeros de estudios y demás personas dentro de su entorno social y fuera de él.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

De acuerdo con Rodríguez et al. (2017) en su publicación sobre Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés menciona que:

Su objetivo fue diseñar una metodología m-learning proponiendo diferentes actividades que puedan usarse por un dispositivo electrónico con acceso a Internet, esta investigación fue realizada en una Unidad Educativa de la ciudad de Riobamba, en las clases de inglés, con estudiantes de 16 y 17 años de edad, obteniendo como conclusión que el uso de las tecnologías constituyen un instrumento atractivo, interactivo y sencillo que mantienen la atención de los alumnos con más facilidad y por ende facilita el aprendizaje del idioma inglés desarrollando las destrezas para escuchar, hablar, leer y escribir. (p. 14)

Por su parte, Sánchez (2018), presenta un trabajo sobre estrategia e-learning:

Tiene como objetivo evaluar el uso de la aplicación m-learning por medio de herramientas tecnológicas como WhatsApp, como una estrategia educativa para el desarrollo de la destreza oral y escrita del idioma inglés, por tal motivo, se realizó una comparación en el aprendizaje de forma virtual y presencial. De acuerdo con los estudios cuantitativos que se llevaron a cabo con estudiantes que cursaban el nivel de inglés intermedio se detectó un desfase entre la conversación oral y escrita con los estudiantes de la modalidad presencial y virtual, por ese motivo se incorporó e-learning a través de la aplicación de WhatsApp. Como resultado destacable se muestra que los estudiantes que usaron la herramienta e-learning obtuvieron una mayor comunicación e interacción entre alumnos y docentes, así como también permite dar seguimiento y realizar una retroalimentación de manera inmediata a las actividades realizadas en la plataforma educativa. (p. 68)

Asimismo, los resultados de Torres y Yépez (2018) en su proyecto educativo titulado: Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés señalan que:

El objetivo principal de su investigación fue conocer el impacto de una estrategia de aprendizaje y tecnologías educativas para mejorar la enseñanza

del idioma inglés, dirigida a la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador. Se realizó los estudios con una población que fue conformada por un grupo de 32 estudiantes de tercer nivel de inglés, se aplicó un análisis cuasi experimental pre y post test. Como resultado de esta investigación se muestra que el uso de la plataforma virtual educativa permitió el desarrollo de las cuatro destrezas de la lengua: escuchar, leer, hablar y escribir y las dos áreas lingüísticas: gramática y vocabulario, así como también se evidencia que los estudiantes mejoraron los conocimientos sobre el idioma inglés. (p. 861)

En cambio, García, Miranda y Ñesta (2018) en su investigación sobre estrategia e-learning para mejorar la comunicación oral argumenta que:

El trabajo se desarrolló por medio de la metodología propia de la investigación – acción, de forma que su objetivo principal fue fomentar la comunicación oral en la lengua inglesa, mediante la utilización de dispositivos electrónicos. En esta investigación participaron dos maestros de primaria y dos maestros universitarios, así como también alumnos entre diez y doce años de edad. Las técnicas utilizadas fueron la observación, la entrevista y el cuestionario; las actividades se enfocaron en utilizar las herramientas tecnológicas. Por tal motivo, se obtuvo como resultado que la utilización de plataformas e-learning muestran una percepción positiva del profesorado y del alumnado, es decir, que la participación de los usuarios en el entorno del e-learning influye directamente en la motivación de mejoras de competencia, por tanto, se trata de una propuesta novedosa que conjuga la integración de aprendizajes lingüísticos, tecnológicos y artístico. (p. 135)

Por su parte, Cedeño, Macías, Moreira, Vivero y Toala (2020) en el trabajo sobre las plataformas e-learning en el desarrollo de la comprensión indican que:

El desarrollo de las TIC's se ha caracterizado por su poder visual y creativo permitiendo obtener una enseñanza didáctica con el uso de la tecnología por lo que evidentemente la implementación de las TIC's en la educación superior ha sido una estrategia potenciadora de la comprensión oral y auditiva en el aprendizaje del idioma inglés. Por consiguiente, el resultado de esta investigación determinó la incidencia del aprendizaje virtual en el desarrollo

de habilidades de comunicación del idioma inglés, así como proporcionar métodos apropiados con enfoque de enseñanza, basado en tareas, aprendizaje cooperativo y aprendizaje asistido por computador, desarrollado en ambientes presenciales y no presenciales. El proyecto contó con dos coordinadores de inglés y cincuenta estudiantes. Como resultado de la investigación se propone el uso de plataformas educativas e-learning como herramientas de aprendizaje. (p. 71)

Ahora bien, Valencia (2018) da a conocer que:

Para comenzar el proyecto de investigación menciona que la tecnología de información se ha transformado en una herramienta que facilita el aprendizaje, por ende, el presente trabajo tiene como modelo de investigación mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, por consiguiente, seleccionaron una muestra de tres profesores y treinta y cinco estudiantes, así mismo se utilizó una encuesta mediante un cuestionario como instrumento de investigación, finalizando como resultado que el uso de las herramientas tecnológicas es una estrategia que está diseñada para el aprendizaje fuera y dentro del aula, es decir, ayudara a ampliar los conocimientos y por ende permitirá un aprendizaje claro, y una manera directa de aprender a fin de obtener un mejor rendimiento académico. (p. 49)

Visto desde la perspectiva de Tapia, Castillo, Damian y Lara (2018) su artículo sobre la incidencia de las plataformas tecnológicas e-learning para el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior, plantea que:

La presente investigación describe el nivel de aceptación de las plataformas virtuales en función a la opinión de los estudiantes, de modo que se estableció una metodología con enfoque mixto que permita cuantificar el nivel de aceptación de los estudiantes, por lo que se aplicó un modelo no experimental con alcance descriptivo. Dando como resultado se determinó que la utilización de estrategias e-learning permite un aprendizaje atractivo e innovador permitiendo que el usuario se enganche en programa y asegure la terminación del mismo, mediante un enfoque instruccional mixto, es decir, que el tutor presenta además un acompañamiento presencial virtual para el

apoderamiento de la enseñanza a fin de que se garantice el desarrollo efectivo de las horas autónomas del docente. (p. 34)

Por su parte Antón (2017) en la clase invertida con Moodle para el aprendizaje de Inglés para fines específicos en Grado Superior:

Este estudio determinó cual es la eficacia de un curso sobre el aprendizaje del idioma inglés, desarrollado en la plataforma Moodle, a través de una metodología de clase invertida de forma que investigó a un grupo de 15 alumnos de ciclo formativo en Administración y Finanzas, a fin de mejorar la competencia comunicativa en inglés. Esta investigación se realizó por cinco semanas y se destaca que el curso resulta más práctico que las clases tradicionales, es decir, presenciales. Así también se evidencia que las estrategias e-learning utilizadas en el aprendizaje de inglés estimula una metodología activa y dinámica, por ende, desarrolla habilidades de competencia comunicativa del alumnado, mediante un input disponible de forma continuada para el alumno. (p. 19)

Con respecto a Escobar, Muñoz y Silva (2019) en su publicación la motivación y aprendizaje electrónico de inglés como lengua extranjera:

Tiene como objetivo identificar y analizar los aspectos relacionados con la motivación para aprender inglés en estudiantes de pregrado de las modalidades virtual y a distancia. El instrumento utilizado para la recolección de datos fue una entrevista individual semiestructurada, por lo que la población de los participantes fue un grupo de 16 mujeres y 3 hombre. Además, se señala que el uso de una estrategia e-learning contribuye significativamente al aprendizaje del inglés; sin embargo, el éxito depende de otros factores como: el tipo de motivación que tenga cada estudiante, la calidad de la asistencia del tutor, y cuán efectivas, y entretenidas sean las estrategias de enseñanzas. (p. 6)

De acuerdo con Silva y Escobar (2020) en su artículo cómo un tutor en línea motiva el aprendizaje electrónico de inglés:

Este estudio cualitativo tiene como objetivo identificar y analizar los aspectos en torno a la motivación para aprender el idioma inglés, de modo que están

relacionados con el rol del tutor online, la investigación indica que los principales instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron dirigida a un grupo focal, que está compuesto por 5 mujeres y 1 hombre, así mismo señala que el análisis se realizó mediante categorizaciones semánticas, en conclusión, los resultados permitieron asumir que los docentes logran influir en la motivación de comunicarse de manera fluida e integral con los estudiantes utilizando estrategias e-learning, lo cual reflejó que el principal aspecto que influye en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera es como el tutor logra ser empático y cálido; y por ende, los estudiantes obtienen un mejor rendimiento académico. (p. 6)

Por otra parte, Kitagaki (2018) en su publicación efectos de la memorización de vocabulario en el idioma inglés, describe que:

El artículo analiza un efecto de la memorización de frases cortas en inglés sobre la habilidad de hablar usando una plataforma e-learning y también propone implementar una estrategia e-learning de inglés. Se realizó una prueba previa que mide la habilidad de hablar antes y después de la tarea de aprendizaje. Dando como resultado, se observó una mejora en casi el setenta y cinco por ciento de los casos, así también se reveló que la memorización del vocabulario inglés tiene un efecto eficiente para mejorar la habilidad de hablar, es decir, en la pronunciación. (p. 2)

Por otra parte, Pernia (2017) en publicación uso de videos como estrategia de enseñanza para la comprensión de la lectura en idioma inglés, argumenta que:

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad evaluar la utilización de videos, como estrategia de aprendizaje para la comprensión de la lectura del idioma inglés en los alumnos de Primer Año de Diversificado Sección A comprendida por 14 estudiantes, de forma que se tomó el 100% de la población para realizar las encuestas, por otra parte, el objetivo de la investigación es identificar la comprensión de la lectura del idioma inglés. Para la presente investigación se utilizó un diseño de investigación cuasi-experimental para dar respuestas a las preguntas planteadas, mediante el cual se utilizó un juicio de expertos para obtener una mejor comprensión de los resultados, el cual indican que se logró un grado de comprensión y por lo

tanto se puede afirmar que existe una comprensión directa entre el los materiales audiovisuales y el aprendizaje del idioma inglés (p. 2)

De igual manera, Vladimir y Bogdan (2017) en su artículo un sistema adaptativo integral para el aprendizaje electrónico de idiomas extranjeros plantea:

Una propuesta de diseño e implementación de un nuevo enfoque a los sistemas adaptativos de e-learning inglés; por lo tanto, este proyecto tiene como finalidad introducir adaptabilidad a los sistemas e-learning, brindando un verdadero aprendizaje personalizado a los estudiantes, así como también, un aprendizaje innovador que les permita adaptarse a los conocimientos y características de los alumnos, trabajando los aspectos pedagógicos de enseñanza. En resumen, como resultado se obtiene entornos virtuales e-learning que permite mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. (p. 414)

Dentro de este marco Nie et al., (2020) en su trabajo sobre comprender el comportamiento de registro del aprendizaje de inglés móvil, indica:

Las aplicaciones móviles de aprendizaje de inglés juegan un papel de vital importancia porque ayuda a los hablantes de inglés no nativos a aprender este idioma, es decir, se refiere a un aprendizaje a su propio ritmo compatible con teléfonos móviles. En esta investigación se estableció un modelo hipotético basado en actitud individual y control conductual percibido, dirigido a 676 estudiantes que cursan el nivel básico de inglés. En conclusión, el costo del aprendizaje de inglés móvil suele ser mucho menor que asistir a instituciones de capacitación de inglés, por ende, alienta a las personas a continuar con el aprendizaje de inglés móvil. Los resultados mostraron que la participación de usuarios con aplicaciones de aprendizaje e-learning en el idioma inglés desarrollan buenos hábitos de aprendizaje, ofrece más oportunidades de enseñanzas y reduce el costo de instrucción. (p. 2)

Mientras tanto Chen (2019), sostiene en su artículo comprender a los usuarios de juegos móviles que aprenden inglés en el mercado del autoaprendizaje:

Es evidente que, la tecnología innovadora ofrece potencialmente nuevas oportunidades para optimizar y facilitar la educación, es decir, acelera el

aprendizaje del idioma inglés. El presente estudio seleccionó datos de estudiantes universitarios Taiwanesees, cuyo objetivo fue recopilar datos que los autodidactas perciben y cómo se comportan al adoptar juegos móviles de aprendizaje de inglés. Como conclusión, se observa que las herramientas de aprendizaje del idioma inglés permitieron acelerar el autoaprendizaje al reducir el tiempo, las limitaciones de espacio y la ansiedad, también las herramientas de aprendizaje e-learning llenan la brecha de conocimiento entre la tecnología y el autoaprendizaje, confirmando que los juegos móviles influyen en las plataformas e-learning influyen directamente en el aprendizaje y su continuidad permite mejorar las destrezas del idioma inglés (p. 217)

También Varga, Jurkovic y Sierocka (2020) en la publicación competencia comunicativa en inglés e idioma predominante para uso en línea a través de teléfonos inteligentes, presenta:

En esta investigación se realiza un estudio que explora qué idiomas predominan en el uso en línea aplicado a grupos de participante de Croacia y Eslovenia, asimismo se propone como objetivo examinar la asociación entre el uso en línea del inglés de los teléfonos inteligentes de los participantes. Por consiguiente, los hallazgos demuestran que en ambos grupos de nacionalidades predomina el uso del inglés en las actividades de lenguaje receptivo, lo que refleja que los participantes prefieren el inglés cuando realizan actividades informales en línea a través de sus teléfonos inteligentes. En definitiva, se muestra que la accesibilidad de recursos e-learning ofrece muchas oportunidades para desarrollar habilidades de comprensión del idioma inglés. (p. 30)

Además, Hao, Lee, Chen y Sim (2019) en su estudio evaluativo de una aplicación móvil para estudiantes de secundaria que luchan con el aprendizaje de vocabulario en inglés, resume:

En este estudio se evaluó la efectividad de una herramienta e-learning con la finalidad de facilitar a los estudiantes el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los participantes eran diez estudiantes de séptimo grado, que se estaban desempeñando significativamente por debajo del nivel de aprendizaje en su salón de clase. Las preguntas de investigación se enfocaron en cambios

en los resultados del aprendizaje con la ayuda de la aplicación, por consiguiente, se recopilaron datos mediante entrevistas, observación, encuestas y exámenes. Los resultados indicaron que la utilización de herramienta e-learning en la enseñanza del idioma inglés, mejora el vocabulario y la comprensión del idioma, al mismo tiempo se evidenció que la herramienta e-learning proporcionó un camino viable para que los estudiantes pasen de aprendizaje tradicional a uno operacional. En conclusión, se demostró que las herramientas e-learning son una estrategia que facilita la enseñanza de habilidades lingüística. (p. 210)

Por otra parte, Pinto, Sánchez, García y Casillas (2017) investiga en su artículo actitudes de los estudiantes hacia las herramientas tecnológicas en la formación de aprendizaje para mejorar la competencia gramatical en inglés como segunda lengua, al respecto, mencionan:

El objetivo del presente estudio fue explorar las percepciones de los estudiantes hacia las herramientas de aprendizaje del idioma inglés. La investigación se basó en una muestra de 358 estudiantes que fueron reclutados de una población de 451 personas, los participantes estaban comprendidos en 20 y 58 años. Entre los principales resultados se comprueba que la actitud hacia las herramientas tecnológicas e-learning influye en la percepción que tiene sobre el aprendizaje del idioma inglés, razón por la cual, mejora su comprensión gramatical, en efecto se comprobó que los estudiantes aprendieron a su propio ritmo, de manera natural; por tal motivo queda demostrado el potencial de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza del idioma inglés. (p. 636)

De igual manera, Morales y Pineida (2017) en su publicación sobre la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés menciona que:

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar la gamificación como estrategia didáctica de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Gran Colombia, de forma que se investigó el proceso y los componentes de la gamificación dentro del proceso educativo, abarcando estrategias de aprendizaje que se deben dominar este

idioma. La metodología fue descriptiva con un enfoque cualitativo, su modalidad fue bibliográfica – documental y de campo. Se aplicó una encuesta a 115 estudiantes y dos docentes del área de inglés, mediante la técnica de la entrevista. Se concluyó que la gamificación como estrategia didáctica permite a los docentes emplearla como fuente de motivación para la enseñanza de la lengua inglesa, captando la atención y promoviendo la participación de los estudiantes, de tal forma, que se puede resumir que la gamificación fomenta el aprendizaje del idioma inglés, creando un ambiente de fantasía en que los alumnos poseen la necesidad de utilizar nuevas palabras, lo que promueve un aprendizaje autónomo y colaborativo (p. 14).

Mientras tanto Cobos y Meseguer (2020) en el trabajo de investigación sobre el diseño de cuestionarios en una aplicación de gamificación para la enseñanza del idioma inglés señala que:

El objetivo del presente proyecto está basado en el diseño de cuestionarios para una aplicación de gamificación que será utilizado para la enseñanza del idioma inglés, de forma que la implementación de los test por medio de entornos virtuales permite al alumno disfrutar y practicar lo planificado por el docente, en la medida que se avanza con las diferentes secciones y pasa se someten a pruebas, los alumnos practican y mejoran el aprendizaje del idioma inglés (p. 2).

### **Aprendizaje del idioma inglés**

Desde el punto de vista de Chávez, Saltos y Saltos (2017) describe el aprendizaje del idioma inglés como:

De vital importancia porque permite realizar consultas de documentos e información de los cuales la mayoría se encuentran en ese idioma, al momento de aprender este idioma posibilita conocer nuevas culturas y tradiciones, y permite relacionarse con el mundo y entrar a espacios desconocidos, la oportunidad de entender y analizar el idioma inglés mejorar la forma de actuar, así como, relacionarse con la sociedad de lengua inglesa. (p. 770)

Según Villegas, García y Escalera (2016) referente al aprendizaje del idioma inglés menciona que:

Existen dos características que posee el idioma inglés como segunda lengua: cuanto más pronto se empieza aprender es mejor; y la segunda, es que no hay que vivir en el país donde se habla para poderlo aprender, se recomienda darle importancia al número de horas dedicadas al aprendizaje; además de fortalecer la lectura. (p. 92)

Por otra parte (Alburqueque et al., 2019) manifiesta sobre las características del aprendizaje del idioma inglés son:

**Motivación:** Es la expectativa que los estudiantes generan cuando desean aprender, lo cual es establecida por el docente al inicio de la clase, de modo que es considerado como uno de los momentos que los alumnos están más alertas y participativos, que, por ende, están predispuestos a aprender.

**Comprensión o aprehensión:** Es el momento en el cual la atención de los estudiantes está direccionada hacia un elemento en específico o sobre una temática en específica

**Adquisición:** Es un proceso de codificación de forma que, la información recibida por los docentes, queda grabada en la memoria de corto plazo de los estudiantes.

**Retención:** Es cuando la información seleccionada por el docente para trabajar los diversos temas de inglés en la clase, es llevada a la memoria de largo plazo de los estudiantes; sin embargo, una pequeña parte de la información es desechada paulatinamente. (p. 18)

### **Habilidades Lingüísticas**

Oliva y Perera (2018) afirman que las habilidades lingüísticas están implicadas en el desarrollo del lenguaje y se constituye:

Como un elemento de vital importancia para la comunicación del idioma inglés, se encuentran implicadas cuatro componentes: fonético - fonológico, léxico-semántico, morfo-sintáctico y pragmático, que desarrollan un orden lógico en cuanto a las reglas del uso del significado de la lengua, se

recomienda utilizar herramientas que desarrollen dichas habilidades con el fin de promover una formación lingüística integral. (p. 75)

Al mismo tiempo, López et al., (2020) menciona que las habilidades lingüísticas:

Son importantes dentro de la comunidad porque permite la correcta transmisión del lenguaje oral y escrito, para que llegue al destinatario el mensaje de forma ordenada y correcta; para ello, es necesario expresarlo de forma clara y precisa, que no contenga errores de interpretación sobre el contenido que está hablando y pueda ser comprendido por quienes lo escuchan, entonces será necesario, utilizar elementos de oraciones con coherencia. (p. 93)

En cuanto a Gina y Tigua (2018), expresa que las características de las habilidades lingüísticas son las siguientes:

**Escuchar:** Permite entender todo aquello que estamos oyendo, en otras palabras, se da un significado a los sonidos que estamos percibiendo, además existe la escucha efectiva que implica no solo escuchar un mensaje, más bien, es entender la idea que desean transmitir.

**Hablar:** Es el conjunto de sonidos que expresamos de manera que se dé un significado a las palabras que formamos; y por lo consiguiente, crear un conjunto de oraciones para transmitir un mensaje.

**Leer:** Es uno de los requisitos fundamentales para obtener un aprendizaje correcto, es decir, la lectura aumenta la capacidad de observar, atender, analizar y generar a las personas un espíritu profundo de reflexión, al mismo tiempo, proporciona información por medio de ciertos códigos a fin de traducir determinados símbolos para su debido entendimiento.

**Escritura:** La presente habilidad lingüística representa el nivel avanzado de aprendizaje, de modo todos los conocimientos y experiencias que posee una persona, los relaciona con las diferentes habilidades lingüísticas que son mencionadas como el leer, hablar y escuchar, con el objetivo de transmitir un mensaje por medio de signos gráficos. (p. 40-41)

## **Técnicas de enseñanza**

Según Rosales, Echizarraga y Alonso (2019) las técnicas de enseñanza:

Es una actividad que se puede observar llevada por el maestro hacia un grupo de estudiantes que permite un aprendizaje, a través de elementos cognitivos. En la enseñanza de un lenguaje extranjero, los alumnos necesitan utilizar diferentes técnicas para aprender reglas de vocabulario y gramática con el propósito de comunicarse a través de él. (p. 2)

Casadiegos y Seijas (2020), describe que es “una técnica de enseñanza es una acción planificada y llevada a cabo por el docente con la finalidad de alcanzar objetivos propuestos para que los estudiantes puedan adquirir conocimientos y aprendizajes concretos” (p. 330).

De acuerdo con Solís y Ruiz (2019), existen dos técnicas de enseñanza que se pueden aplicar en cualquier disciplina de estudio y son las siguientes:

Técnicas de enseñanza individuales: Son aquellas que consideran las posibilidades de desarrollo del estudiante, de modo que identifican las potencialidades y limitaciones de los alumnos, para luego desarrollar un método de enseñanza que vaya según el ritmo de aprendizaje del estudiante, permitiendo mejorar sus capacidades de aprendizaje de forma autónoma.

Técnicas de enseñanza Grupales: Son actividades grupales que permiten la interacción grupal, el sentimiento comunitario y el desarrollo de actitudes para trabajar en grupo, por lo consiguiente, busca fomentar una buena actitud de respeto y cooperación entre las personas que forman parte de la clase. (p. 6)

## **Procesos didácticos**

Citando a Chávez (2018), en relación a los procesos didácticos, se describe que:

Son actividades llevadas paso a paso por medio del docente dentro del desarrollo de una actividad en el aula de clase, este proceso se lo realiza con la finalidad de conocer las fortalezas y debilidades de los estudiantes y luego capacitarlos según los resultados. Los procesos didácticos deben ser manejados, con el fin de lograr un aprendizaje positivo que facilite la

comprensión de la clase, donde la motivación es una de las maneras a considerar para facilitar el conocimiento. (p. 15)

De igual manera López (2018), expresa que los procesos didácticos:

Son importantes dentro de las planificaciones pedagógicas donde los docentes deben utilizar para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, utilizando la didáctica y herramientas que permitan la enseñanza y el aprendizaje. Los procesos didácticos tienen las siguientes características que son los métodos, técnicas y procedimientos a tener en cuenta, al momento de planificar una sesión de aprendizaje. (p. 8)

Por otra parte, Ceron (2019) comenta acerca de los procesos y didácticos y sus características:

Los procesos didácticos permiten potenciar y desarrollar habilidades y destrezas de aprendizaje en los alumnos, al mismo tiempo dentro de sus características están, promover la curiosidad, la exploración, conexión de ideas y la aplicación de los conocimientos que permitirá el desarrollo de habilidades intelectuales, emocionales, sociales, la capacidad de trabajar en equipo y la comunicación efectiva en los estudiantes. Por otra parte, cabe mencionar que otra de las características de los procesos didácticos es que el estudiante tenga una participación activa dentro del proceso de aprendizaje y se sienta seguro de sí mismo, para que al final de la enseñanza el conocimiento aprendido durante el desarrollo de la clase perdure con el tiempo. (p. 25)

### **Estrategia E-learning**

En relación a la estrategia e-learning Campos (2019), se plantea:

Es necesario incorporar plataformas e-learning en las instituciones educativas como estrategia de aprendizaje, lo que permite que el aprendizaje esté disponible en todo momento y ayude en el aprendizaje de los alumnos. El aprendizaje e-learning facilita la interacción entre las aplicaciones, lo que permite ir más allá de una conversación con los alumnos, además el aprendizaje colaborativo es importante para el impulso y progreso personal y colectivo, también con el uso del internet se beneficia la rapidez del aprendizaje y se mejora el rendimiento académico de los estudiantes. (p. 68)

Empleando las palabras de Amante y Gómez (2017) “es fundamental diseñar estrategias e-learning apoyadas en herramientas telemáticas, páginas interactivas y recursos innovadores que motiven la participación y la entrega de productos más creativos” (p. 109).

De acuerdo con Begoña (2018), una estrategia e-learning permite:

Un aprendizaje colaborativo, que permite el progreso personal y colectivo de los estudiantes, con la llegada del internet, el e-learning benefició la rapidez que puede aprender un alumno, usando plataformas de aprendizaje que contribuyan a mejorar el rendimiento académico. El autor recomienda masificarse este tipo de aprendizaje en las instituciones educativas, para mejorar la forma de capacitación de todas las personas involucradas en el aprendizaje. (p. 68)

Mientras que Santillán (2016) argumenta acerca de las características que posee una estrategia e-learning y menciona lo siguiente:

La característica principal del e-learning es la separación física que posee el docente como el estudiante, sin embargo existe un canal de comunicación e interacción que es por medio del uso del internet, por ende, esta forma de comunicación permite que se distribuya el conocimiento simultáneamente entre el maestro y el alumno.

Por otra garantiza la preparación de forma continua a lo largo de la vida estudiantil, hasta que este culminado su preparación académica, de esta forma, adapta varios de los enfoques de la enseñanza como: la enseñanza tradicional, que se centra en la enseñanza del conocimiento, como también, el de mayor protagonismo en el alumno, el cual se da mayor énfasis al desarrollo propio del aprendizaje; y por tal motivo, permite ser un ente activo y responsable.

Por último, existe la facilidad de gestionar y utilizar información, mediante el uso de archivos que están compuestos por varios formatos, de modo que permite modificarlo de acuerdo a la necesidad del estudiante por medio del uso del internet, donde a su vez se podrá acceder a ellos desde cualquier lugar o cualquier sitio. (p. 31)

## **Diversidad Metodológica**

Desde el punto de vista de Velásquez et al, (2019), la diversidad metodológica:

Es de gran importancia en la planificación de las clases porque ejerce un papel auxiliar que permite plantear un aprendizaje sistemático y trabajar con un conjunto de herramientas, al punto de fomentar acciones para el razonamiento de los estudiantes, mediante el uso de actividades docentes. (p. 8)

En la opinión de Mínguez y Pedreño (2016), “la diversidad metodológica permite utilizar múltiples vías de acceso al aprendizaje, aunque el objetivo del aprendizaje sea el mismo, o sobre un mismo objeto de investigación; la diversidad metodológica influye en los procesos de enseñanza aprendizaje” (p. 4).

De acuerdo con Pareja y Margalef (2018) relaciona las características de la diversidad metodológica y plantea que:

La principal característica de la diversidad metodológica es la gran variedad de recursos y estrategias didácticas que se pueden emplear para favorecer el aprendizaje y la participación de los estudiantes, algunas de estas metodologías son muy comunes, tal es el caso, de la gamificación y el aprendizaje activo, en cambio otras son exclusivas para materias particulares como el método de audio y los escenarios prácticos que se utilizan exclusivamente para poder enseñar el idioma inglés. (p. 51)

## **Contenidos Educativos**

Como señala Vera (2012):

Los contenidos educativos es la acumulación de inteligencia, experiencia, actitudes que necesitan los docentes y estudiantes para la construcción de una estructura de conocimiento. Son saberes o formas de explicación que permiten la transformación del conocimiento, mediante un conjunto de planes de estudios que contribuyen a la formación integral del nivel educativo, tanto de los profesores como de los alumnos. (p. 7)

Desde la posición de Pacheco y Zerda (2018), los contenidos educativos contribuyen a:

Potenciar el aprendizaje de los estudiantes, que cada día va evolucionando para dar una mejor interacción entre el alumno y las actividades planteadas, por lo que, el autor recomienda enfocarse en utilizar este tipo de herramientas, para ayudar con las necesidades de aprendizajes y contribuir con la formación integral de los alumnos. (p. 26)

Chiappe (2016) argumenta que las características de los contenidos educativos:

Permiten realizar diferentes experiencias de aprendizaje; y, por ende, se debe considerar su pertinencia para su implementación, en efecto es posible mencionar tres características de los contenidos digitales: - Usar los contenidos digitales para crear un canal de comunicación entre el docente y el estudiante. – usar contenidos educativos para crear experiencias fuera del aula de clase. – crear un contenido educativo para generar nuevas formas de interacción en la clase, de esta manera potenciar el tema que se está explicando en el aula. (p. 9)

### **Recursos Digitales**

Teniendo en cuenta a Nuñez y Ravina (2018), los recursos digitales:

Contribuyen a mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, a través de recursos digitales como YouTube, Skype, apps, páginas web, programas informáticos, plataformas virtuales, blogs, wikis, iPad, pizarras interactivas, videojuegos, televisión y radio. El uso frecuente de estos elementos motiva a aprender e influye en la motivación por aprender un segundo idioma. (p. 40)

Empleando las palabras de Wang, Tigelaar y Admiraal (2019), se argumenta que:

El uso de recursos digitales mejora la calidad de enseñanza a un alto nivel, permite tener a los estudiantes con elevados niveles de aptitudes, conocimientos, habilidades y experiencia en el aprendizaje. Estos recursos están conformados por elementos digitales que se pueden almacenar y luego visualizar en un dispositivo electrónico, por medio del internet. (p. 68)

De acuerdo con Asaquivay (2019), las características de los recursos digitales son los siguientes:

**Adaptable:** Es una propiedad de los recursos digitales, permite ser adaptado y personalizado, de acuerdo a las necesidades de aprendizaje que posean los estudiantes.

**Interoperables:** Cuenta con las condiciones y está en la capacidad de ser utilizado en diferentes plataformas virtuales, mediante un conjunto de estándares que admitan su total funcionalidad.

**Portable:** Son diseñados, contruidos con la finalidad de ser utilizados en diferentes plataformas educativas, además es una característica que promueve el uso de recursos digitales y mejora sus posibilidades de distribución y almacenamiento.

**Usable:** Garantiza la correcta interacción con el usuario con el objetivo de procurar la mejor experiencia de aprendizaje al estudiante; su utilización debe de ser fácil y eficiente. (p.14)

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Diseño de la investigación**

#### **Diseño No experimental**

En este diseño la observación de los fenómenos sucede tal como se dan en su contexto natural, de forma que se puede analizar los cambios en las variables de estudio y así analizarlos, mediante el uso de encuestas o las opiniones de personas encuestadas; esta investigación sirve para ayudarnos hacer una investigación efectiva. (Amasifuen y Martinez, 2020, p. 24)

Esta investigación fue de tipo no experimental porque no se manipuló la variable independiente (Estrategia E-learning); y de corte transversal, por otra parte, se tomó una unidad de tiempo.

#### **3.1.1. Tipo de Investigación**

##### **Según el propósito:**

Para el desarrollo de la presente investigación, se aplicó el tipo de investigación según el Propósito denominada Aplicada.

La investigación aplicada es el producto de la interacción entre la práctica y la teoría, por lo tanto, está compuesta por archivos y documentos sobre los procesos de investigación presentados; las preguntas dan forma a la dupla conceptual – empírica que permiten la consolidación del saber, mediante la aplicación del conocimiento. (Carrión y Acosta, 2020, p. 45)

Esta investigación se construyó de un marco teórico que fundamenta las variables objetos de estudio, a través del conocimiento existente relacionada a estrategias e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

##### **Según el enfoque**

##### **Enfoque Mixto**

Define el acoplamiento de los datos cualitativos con los datos cuantitativos con el objetivo de enriquecer los resultados de la investigación, nace de la necesidad de encontrar una respuesta al problema de la investigación, llevando un proceso inicial desde la observación, que permite plantear las ideas de los datos y técnicas que se

proponen en la investigación, de acuerdo a los resultados encontrados. (Cortez 2018, p. 1051)

El enfoque mixto permitió el uso de técnicas y métodos para obtener datos cuantitativos que luego fueron analizarlos. Asimismo, se elaboró una presentación con los resultados obtenidos en este estudio.

### **Según el alcance**

Es de tipo descriptivo y explicativo.

### **Investigación Descriptiva**

Esta investigación se recolectó información sobre el comportamiento de las personas para tener una visión clara sobre el tema que estamos tratando, describiendo los caracteres y conductas de las personas. (Vera, 2019, p. 15)

Entonces en esta investigación se realizó, la descripción propia del comportamiento que tienen las variables objeto de estudio, sus características y dimensiones, el cual permitió observar el comportamiento de la estrategia e-learning y el aprendizaje del idioma inglés, con el fin de realizar los respectivos análisis.

### **Investigación Explicativa**

Es simplemente dar a conocer cuáles son los motivos y las causas de la investigación, exponiendo de forma clara, de forma que puedan encontrar las causas del problema de investigación, lo que conlleva a dar respuestas a las interrogantes planteadas. (Castillo et al., 2019, p. 73)

Por lo tanto, la presente investigación es explicativa porque se estableció la relación causa-efecto, que permitió presentar una propuesta que contribuye en la solución del problema.

### **3.1.2. Población y Muestra**

#### **Población**

Son los elementos que poseen características que se pretenden estudiar, la población exige un carácter inductivo, esperando que la parte a ser observada, en este caso, la

muestra sea representativa a la población, lo que permite que las conclusiones tengan garantías en el estudio a realizar. (Ventura, 2017, p. 648)

En la presente investigación, la población objeto de estudio fueron 45 docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo del cantón Quinsaloma, Provincia de Los Ríos, Ecuador.

### **Muestra**

Es uno de los aspectos que sirven para concretar la investigación y determinar el grado de credibilidad que se concederá a los resultados obtenidos. (Quiñones y Marques, 2020, p. 37)

En esta investigación se consideró como muestra de análisis al total de la población, conformada por 45 docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo, porque el universo de estudio es pequeño.

## **3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

### **Instrumentos de recolección de datos**

#### **Cuestionario**

El cuestionario es una herramienta que permite realizar una valoración de manera rápida y fácil sobre los pensamientos y actitudes que los encuestados poseen sobre el tema de la investigación. (Casillas y González, 2018, p. 96)

Para la aplicación de la encuesta, el instrumento que se utilizó es el cuestionario que está comprendido por 21 preguntas cerradas con una escala de Licker con cinco opciones, de forma que se le pidió a cada docente de la Unidad Educativa 16 de Mayo que seleccione la respuesta que considere pertinente entre las alternativas planteadas.

## **3.3. Técnicas de Análisis de Resultados**

Para el análisis de los resultados obtenidos, se utilizó la aplicación de Google formularios, en donde se procedió a elaborar un cuestionario. El link generado fue enviado a todos los docentes de la institución mediante correo electrónico. Se estableció contacto previo y se les proporcionó información del proyecto, tales como: objetivo general de proyecto, importancia y trascendencia de la investigación; todo esto, se coordinó primero con las autoridades de la Institución.

Por último, los datos fueron registrados a través del software Microsoft Excel, y luego con la aplicación estadística SPSS, se elaboró un informe descriptivo e inferencial, utilizando los resultados de las valoraciones que se obtuvieron en la encuesta que se realizó a los docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados obtenidos en la Investigación

En el trabajo de investigación se inició con una encuesta diseñada con la herramienta Google Form, aplicada a los docentes de la Unidad Educativa 16 de mayo, con el cual se obtuvo resultados que permitieron plantear las hipótesis de las pruebas estadísticas aplicadas.

Para la recolección de la información se contó con una población conformada por 45 docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo del cantón Quinsaloma, las mismas que facilitaron el estudio de la investigación.

**Tabla 1**

Población y muestra

Involucrados	Población	Muestra
Docentes	45	45
<b>Total</b>	45	45

Fuente. Elaboración Propia

Por ser la población pequeña, el tamaño de la muestra será igual al tamaño de la población total.

### 4.2. Pruebas estadísticas aplicadas

#### Prueba Chí Cuadrado

##### 1. Prueba de Hipótesis General

$H_0$ : La estrategia E-learning no se relaciona significativamente con el aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

$H_1$ : La estrategia E-learning se relaciona significativamente con aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

**Tabla 2**

Prueba de Hipótesis General

		<b>Tabla cruzada</b>			Total	
		Aprendizaje del idioma inglés				
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Estrategia E-Learning	BAJO	Recuento	1	1	0	2
		esperado	0.1	0.6	1.3	2.0
		% del total	2.2%	2.2%	0.0%	4.4%
	MEDIO	Recuento	2	8	5	15
		esperado	1.0	4.3	9.7	15.0
		% del total	4.4%	17.8%	11.1%	33.3%
	ALTO	Recuento	0	4	24	28
		esperado	1.9	8.1	18.0	28.0
		% del total	0.0%	8.9%	53.3%	62.2%
Total	Recuento	3	13	29	45	
	esperado	3.0	13.0	29.0	45.0	
	% del total	6.7%	28.9%	64.4%	100.0%	

Fuente: El Autor

**Tabla 3**

Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis General

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	19.485 <sup>a</sup>	4	0.001
Razón de verosimilitud	19.174	4	0.001
Asociación lineal por lineal	17.226	1	0.000
N de casos válidos	45		

**Nota:** <sup>a</sup> 6 casillas (66,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

**Interpretación:**

Los resultados revelan que el valor de significancia (valor crítico observado) 0.000 < 0.05 rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, en consecuencia, la variable denominada Estrategia E-Learning se relacionó significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés.

## 2. Prueba de Hipótesis Específica 01

H<sub>0</sub>: La dimensión Diversidad Metodológica no se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

H<sub>1</sub>: La dimensión Diversidad Metodológica se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

**Tabla 4**

Prueba de Hipótesis Específica 01

		Aprendizaje del idioma inglés			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
La Diversidad Metodológica	BAJO	Recuento	1	2	0	3
		esperado	0.2	0.9	1.9	3.0
		% del total	2.2%	4.4%	0.0%	6.7%
	MEDIO	Recuento	2	8	9	19
		esperado	1.3	5.5	12.2	19.0
		% del total	4.4%	17.8%	20.0%	42.2%
	ALTO	Recuento	0	3	20	23
		esperado	1.5	6.6	14.8	23.0
		% del total	0.0%	6.7%	44.4%	51.1%
Total	Recuento	3	13	29	45	
	esperado	3.0	13.0	29.0	45.0	
	% del total	6.7%	28.9%	64.4%	100.0%	

Fuente: El Autor

**Tabla 5**

Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis Específica 01

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14.389 <sup>a</sup>	4	0.006
Razón de verosimilitud	16.090	4	0.003
Asociación lineal por lineal	13.510	1	0.000
N de casos válidos	45		

**Nota.** <sup>a</sup> 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,20.

### Interpretación:

El valor de significancia (valor crítico observado)  $0.000 < 0.05$ , rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alternativa, en consecuencia, la dimensión Diversidad Metodológica, se relacionó significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés.

### 3. Prueba de Hipótesis Específica 02

H<sub>0</sub>: La dimensión Contenidos Educativos no se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

H<sub>1</sub>: La dimensión Contenidos Educativos se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

**Tabla 6**

Prueba de Hipótesis Específica 02

		Aprendizaje del idioma inglés			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
El Contenidos Educativos	BAJO	Recuento	0	0	0	0
		esperado	0.0	0.0	0.0	0.0
		% del total	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	MEDIO	Recuento	3	5	5	13
		esperado	0.9	3.8	8.4	13.0
		% del total	6.7%	11.1%	11.1%	28.9%
	ALTO	Recuento	0	8	24	32
		esperado	2.1	9.2	20.6	32.0
		% del total	0.0%	17.8%	53.3%	71.1%
Total	Recuento	3	13	29	45	
	esperado	3.0	13.0	29.0	45.0	
	% del total	6.7%	28.9%	64.4%	100.0%	

Fuente: El Autor

**Tabla 7**

Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis Específica 02

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9.880 <sup>a</sup>	2	0.007
Razón de verosimilitud	10.118	2	0.006
Asociación lineal por lineal	8.515	1	0.004
N de casos válidos	45		

**Nota.** <sup>a</sup> 3 casillas (50,0%) un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,87.

**Interpretación:**

Como el valor de significancia (valor crítico observado)  $0.000 < 0.05$  rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alternativa, la dimensión Contenidos Educativos se relacionó significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés.

**4. Prueba de Hipótesis Específica 03**

H<sub>0</sub>: La Dimensión Recurso digital no se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

H<sub>1</sub>: La Dimensión Recurso digital se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

**Tabla 8**

Correlación entre las variables Estrategia E-Learning y Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

**Tabla cruzada**

		Aprendizaje del idioma inglés			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Recurso digital	BAJO	Recuento	1	1	0	2
		esperado	0.1	0.6	1.3	2.0
		% del total	2.2%	2.2%	0.0%	4.4%
	MEDIO	Recuento	2	9	11	22
		esperado	1.5	6.4	14.2	22.0
		% del total	4.4%	20.0%	24.4%	48.9%
	ALTO	Recuento	0	3	18	21
		esperado	1.4	6.1	13.5	21.0
		% del total	0.0%	6.7%	40.0%	46.7%
Total	Recuento	3	13	29	45	
	esperado	3.0	13.0	29.0	45.0	
	% del total	6.7%	28.9%	64.4%	100.0%	

**Fuente:** El Autor

**Tabla 9**

Pruebas de chi-cuadrado Hipótesis Específica 02

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	13.662 <sup>a</sup>	4	0.008
Razón de verosimilitud	13.089	4	0.011
Asociación lineal por lineal	11.136	1	0.001
N de casos válidos	45		

**Nota.** <sup>a</sup> casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

**Interpretación:**

Como el valor de significancia (valor crítico observado)  $0.000 < 0.05$  rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alternativa, es decir la dimensión Recurso digital se relacionó significativamente con la variable Aprendizaje del idioma inglés.

**Prueba de Normalidad**

H<sub>0</sub>: Las variables de investigación tienen distribución Normal

H<sub>1</sub>: Las variables de investigación no tienen distribución Normal

**Tabla 10**

Correlación entre las variables Estrategia E-Learning y Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

	<b>Pruebas de normalidad</b>		
	<b>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></b>		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategia E-Learning	0.197	45	0.000
Aprendizaje del idioma inglés	0.203	45	0.000

**Nota.** <sup>a</sup> Corrección de significación de Lilliefors

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

**Interpretación:**

Como el valor de significancia **p** es  $0.000 < 0.05$  rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alternativa, es decir que las variables de investigación no tienen una distribución normal, razón por el cual, para analizar la correlación, se deberá aplicar el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman.

## Análisis de Correlación

**Tabla 11**

Correlación entre las variables Estrategia E-Learning y Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,606**
Estrategia E-Learning	Aprendizaje del idioma inglés	Sig. (bilateral)	0.000
		N	45

**Nota.** rho=coeficiente de correlación de Spearman; p<.05\*=relación significativa; p<.01\*\*=relación muy significativa

La tabla 11 revela que la variable Estrategia E-Learning tiene una relación positiva moderada con la variable Aprendizaje del idioma inglés (rho=.606\*\*), por lo tanto, se permite rechazar la hipótesis nula que postuló la inexistencia de una relación entre variables.

**Tabla 12**

Distribución de frecuencias y porcentajes de las variables Estrategia E-Learning frente a la Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

		Aprendizaje del idioma inglés							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Estrategia E-Learning	BAJO	1	2.22%	1	2.22%	0	0.00%	2	4.44
	MEDIO	2	4.44%	8	17.78%	5	11.11%	15	33.33
	ALTO	0	0.00%	4	8.89%	24	53.33%	28	62.22
	Total	3	6.67%	13	28.89%	29	64.44%	45	100.00

**Fuente:** El Autor

La tabla 12 demuestra la distribución de frecuencias y porcentajes de la variable Estrategia E-Learning, frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés, en la que se evidenció el nivel alto (53.33%) como el que predominó en esa relación.

**Tabla 13**

Correlación entre la Dimensión Diversidad Metodológica y la Variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

<b>Correlación de Rho de Spearman</b>			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,654**
La Diversidad Metodológica	Aprendizaje del idioma inglés	Sig. (bilateral)	0.000
		N	45

**Nota.** rho=coeficiente de correlación de Spearman; p<.05\*=relación significativa; p<.01\*\*=relación muy significativa

En la tabla 13 se evidencia que la dimensión Diversidad Metodológica tiene una relación positiva moderada con la variable Aprendizaje del idioma inglés (rho=.654\*\*), lo cual permitió rechazar la hipótesis nula que postuló la inexistencia de una relación entre las variables.

**Tabla 14**

Distribución de frecuencias y porcentajes de la Dimensión Diversidad Metodológica frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

		Aprendizaje del idioma inglés							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
La	BAJO	1	<b>2%</b>	2	<b>4.44%</b>	0	<b>0.00%</b>	3	6.67
Diver	MEDIO	2	<b>4%</b>	8	<b>17.78%</b>	9	<b>20.00%</b>	19	42.22
sidad	ALTO	0	<b>0%</b>	3	<b>6.67%</b>	20	<b>44.44%</b>	23	51.11
Meto									
dológ	Total	3	<b>6.67%</b>	13	<b>28.89%</b>	29	<b>64.44%</b>	45	100.00
ica									

**Fuente:** El Autor

La tabla 14 presentó la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Diversidad Metodológica, frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés, donde se evidenció el nivel alto (44.44%) como aspecto predominante en esa relación.

**Tabla 15**

Correlación entre la Dimensión Contenidos Educativos y la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,372*
El Contenidos Educativos	Aprendizaje del idioma inglés	Sig. (bilateral)	0.012
		N	45

**Nota.** rho=coeficiente de correlación de Spearman;  $p<.05^*$ =relación significativa;  $p<.01^{**}$ =relación muy significativa

La Tabla 15 demostró que la dimensión denominada Contenidos Educativos tuvo una relación positiva baja en relación a la variable Aprendizaje del idioma inglés ( $\text{rho}=.372^{**}$ ), por consiguiente, se rechazó la hipótesis nula que postuló la inexistencia de una relación entre las variables.

**Tabla 16**

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Contenidos Educativos frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

		Aprendizaje del idioma inglés							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		F	%	f	%	f	%	f	%
El Conten idos Educat ivos	BAJO	0	<b>0.00%</b>	0	<b>0.00%</b>	0	<b>0.00%</b>	0	0.00
	MEDIO	3	<b>6.67%</b>	5	<b>11.11%</b>	5	<b>11.11%</b>	13	28.89
	ALTO	0	<b>0.00%</b>	8	<b>17.78%</b>	24	<b>53.33%</b>	32	71.11
	Total	3	<b>6.67%</b>	13	<b>28.89%</b>	29	<b>64.44%</b>	45	100.00

**Fuente:** El Autor

En la tabla 16 se revela la distribución de frecuencias y porcentajes de El Contenidos Educativos, frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés, que evidenció el nivel alto (53.33%) como el predominante en esa relación.

**Tabla 17**

Correlación entre la Dimensión Recurso digital y la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

<b>Correlación de Rho de Spearman</b>			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,563**
Recurso digital	Aprendizaje del idioma inglés	Sig. (bilateral)	0.000
		N	45

**Nota.** rho=coeficiente de correlación de Spearman; p<.05\*=relación significativa; p<.01\*\*=relación muy significativa

En la tabla 17 se evidencia que la dimensión Recurso digital tiene una relación positiva moderada con la variable Aprendizaje del idioma inglés (rho=.563\*\*) que permitió rechazar la hipótesis nula que postuló la inexistencia de una relación entre las variables.

**Tabla 18**

Distribución de frecuencias y porcentajes de Recurso digital frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés en la U.E. 16 de Mayo. Quinsaloma 2020.

		Aprendizaje del idioma inglés						Total	
		BAJO		MEDIO		ALTO			
		f	%	f	%	f	%	f	%
Recurso digital	BAJO	1	<b>2.22%</b>	1	<b>2.22%</b>	0	<b>0.00%</b>	2	4.44
	MEDIO	2	<b>4.44%</b>	9	<b>20.00%</b>	11	<b>24.44%</b>	22	48.89
	ALTO	0	<b>0.00%</b>	3	<b>6.67%</b>	18	<b>40.00%</b>	21	46.67
	Total	3	<b>6.67%</b>	13	<b>28.89%</b>	29	<b>64.44%</b>	45	100.00

**Fuente:** El Autor

La Tabla 18 demuestra la distribución de frecuencias y porcentajes de Recurso digital, frente a la variable Aprendizaje del idioma inglés. Aquí se evidenció los niveles alto y medio-alto (40.00% y 24.44%) como predominantes en esa relación.

### 4.3. Análisis e Interpretación de datos

**Tabla 19**

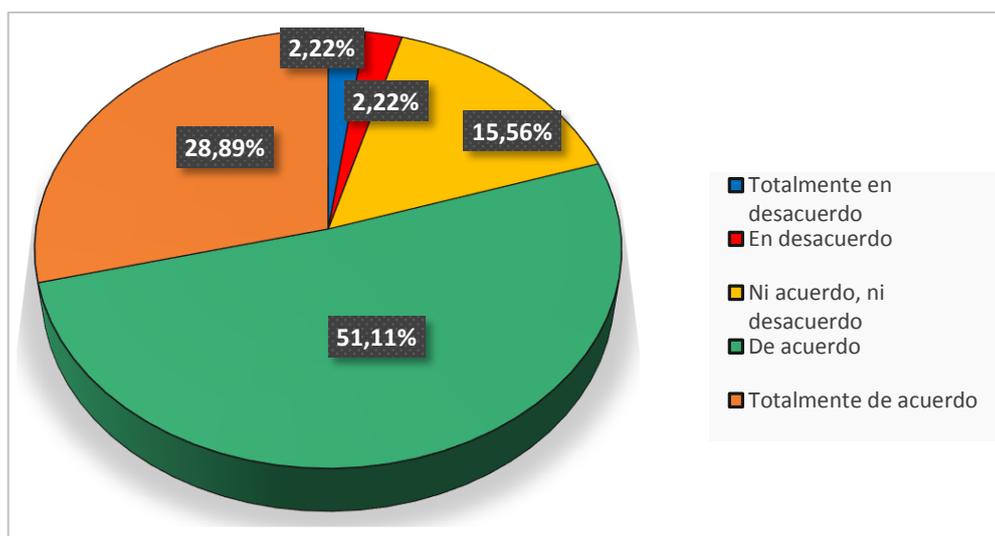
Gamificación como estrategia e-learning en el aprendizaje del idioma inglés

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	1	2,22%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	7	15,56%
De acuerdo	23	51,11%
Totalmente de acuerdo	13	28,89%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

Fuente: El Autor

**Figura 1**

Gamificación como estrategia e-learning en el aprendizaje del idioma inglés



#### Interpretación

De la muestra de los 45 docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo, referente a que si la gamificación como estrategia E-learning fomentó el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés, al respecto el 2,22% manifestaron estar totalmente en desacuerdo y en desacuerdo, el 15,56% ni de acuerdo, ni en desacuerdo; sin embargo, el 51,11% afirmó estar de acuerdo; mientras que un 28,89% estuvo totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 20**

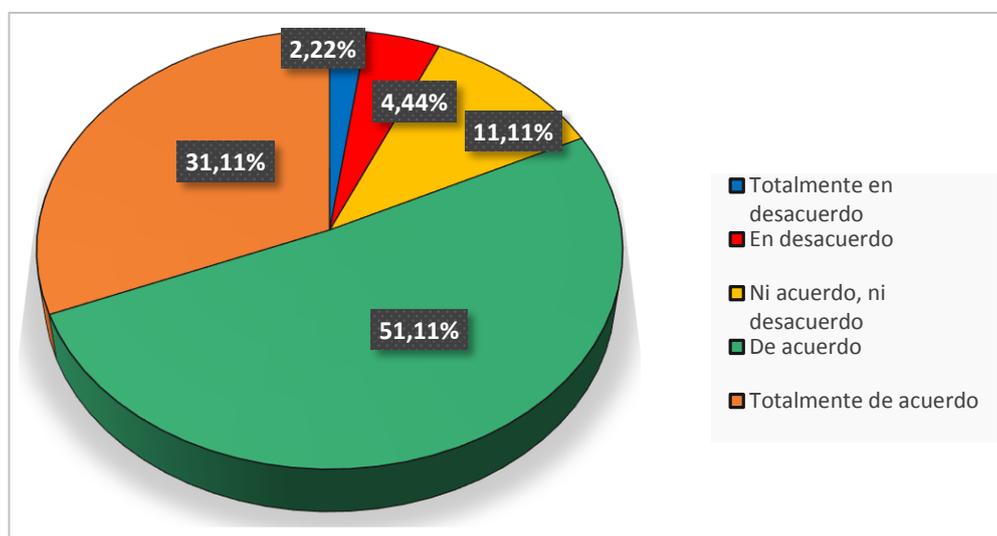
Ambientes e-learning en el aprendizaje activo del idioma inglés

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	2	4,44%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	5	11,11%
De acuerdo	23	51,11%
Totalmente de acuerdo	14	31,11%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 2**

Ambientes e-learning en el aprendizaje activo del idioma inglés



**Interpretación**

Según datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes sobre si los ambientes E-learning fomentó un aprendizaje activo del idioma inglés, un 2,22% estuvo totalmente en desacuerdo, el 4,44% en desacuerdo, mientras que el 11,11% indicó no estar ni acuerdo, ni desacuerdo, el 51,11% refirió estar de acuerdo, mientras que el 31,11% manifestó estar totalmente de acuerdo.

**Tabla 21**

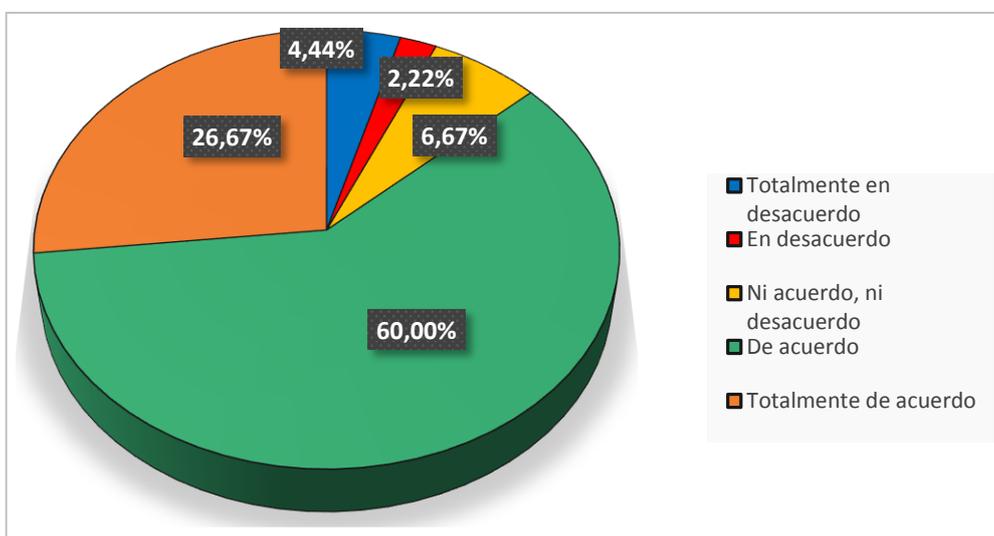
Recurso digital test fomenta el aprendizaje del idioma inglés

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	2	4,44%
En desacuerdo	1	2,22%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	3	6,67%
De acuerdo	27	60,00%
Totalmente de acuerdo	12	26,67%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 3**

Recurso digital test fomenta el aprendizaje del idioma inglés



### Interpretación

Los datos obtenidos referente si el recurso digital test fomentan el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, al respecto un 4,44% refirió estar totalmente en desacuerdo y un 2,22% estuvo totalmente en desacuerdo, asimismo el 6,67% manifestó estar ni acuerdo ni desacuerdo con el recurso digital test, mientras que el 60,00% estuvo de acuerdo y un 26,67 % totalmente de acuerdo con lo señalado.

**Tabla 22**

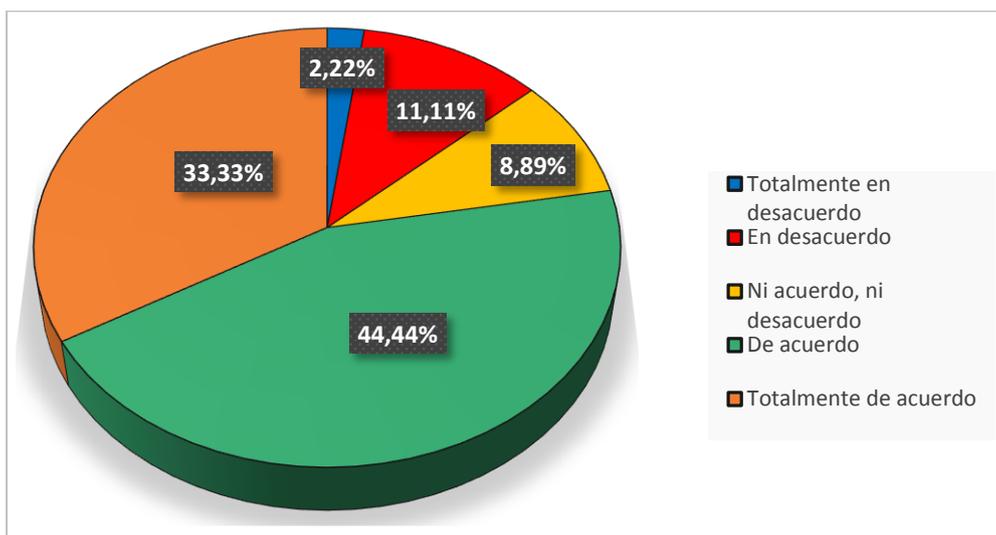
Ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de lectura en el idioma inglés

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	5	11,11%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	4	8,89%
De acuerdo	20	44,44%
Totalmente de acuerdo	15	33,33%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 4**

Ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de lectura en el idioma inglés



### **Interpretación**

De la encuesta realizada sobre si los ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de lectura en el idioma inglés, el 2,22% indicó estar totalmente en desacuerdo y el 11,11% en desacuerdo, pero el 8,89% refirió estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, sin embargo, el 44,44% afirmó estar de acuerdo; y un 33,33% totalmente de acuerdo.

**Tabla 23**

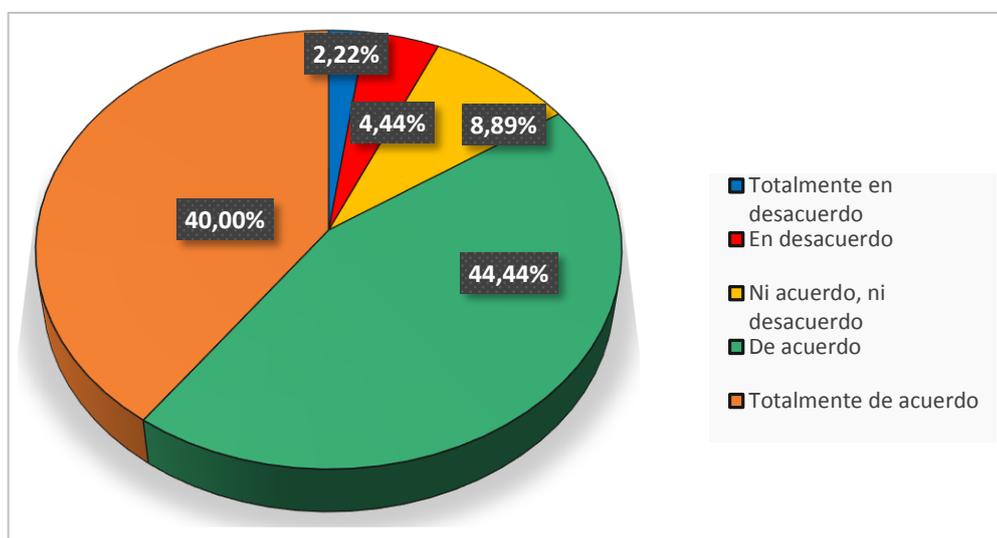
Técnica del diálogo mejora el aprendizaje del idioma inglés

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	2	4,44%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	4	8,89%
De acuerdo	20	44,44%
Totalmente de acuerdo	18	40,00%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 5**

Técnica del diálogo mejora el aprendizaje del idioma inglés



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos sobre si la técnica del diálogo mejora el aprendizaje del idioma inglés, un 2,22% de los encuestados manifestó estar totalmente en desacuerdo y un 4,44% se refirió estar en desacuerdo con dicha afirmación, asimismo un 8,89% no tuvieron muy claro tal situación y no están ni acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 44,44% indicó estar de acuerdo y finalmente, el 40,00% estuvo totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 24**

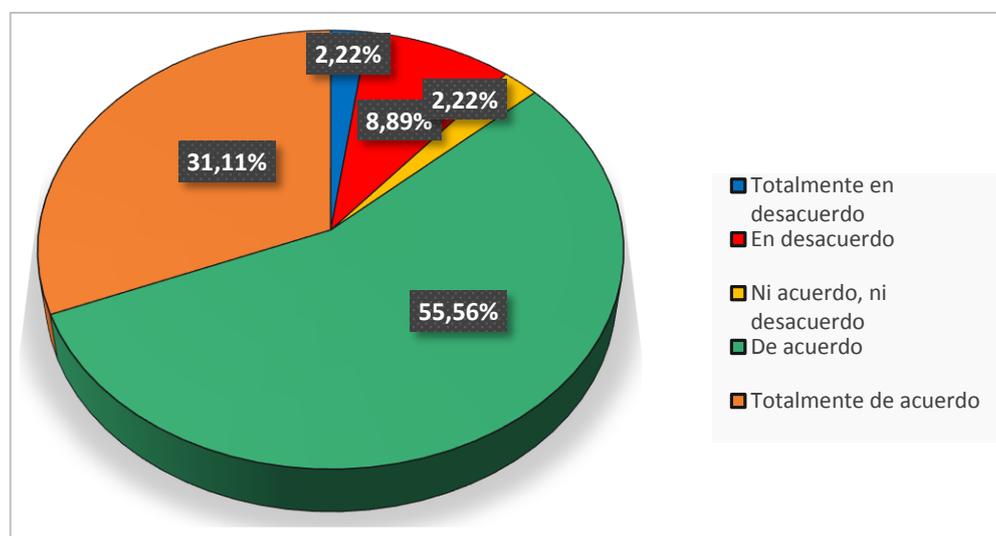
Técnica de juegos mejora el aprendizaje del idioma inglés

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	4	8,89%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	1	2,22%
De acuerdo	25	55,56%
Totalmente de acuerdo	14	31,11%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 6**

Técnica de juegos mejora el aprendizaje del idioma inglés



**Interpretación**

Conforme a los resultados de la encuesta realizada a los docentes, si la técnica de juegos mejora el aprendizaje del idioma inglés, el 2,22% estuvo totalmente en desacuerdo que los juegos mejoran el aprendizaje del idioma inglés, el 8,89% señaló en desacuerdo, el 2,2% manifestó ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 55,56% en desacuerdo y el 31,11% totalmente de acuerdo con lo referido.

#### **4.4. Discusión de resultados**

En correspondencia a los resultados obtenidos en la Tabla 19, sobre si la gamificación como estrategia E-learning fomenta el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés, al respecto el 2,22% manifestaron estar totalmente en desacuerdo y en desacuerdo, el 11,11% ni de acuerdo ni en desacuerdo; sin embargo, el 51,11% afirmaron estar de acuerdo; mientras que un 33,33% estuvieron totalmente de acuerdo con lo manifestado, esto concuerda con lo manifestado por Morales y Pineida (2017) en su estudio cuando refiere que la gamificación permite captar la atención de los estudiantes y los vuelve más activos, de forma que los motiva aprender nuevas palabras lo que promueve la motivación y el aprendizaje del idioma inglés (p. 14).

Conforme con los resultados obtenidos en la Tabla 20, sobre si los ambientes E-learning fomentan un aprendizaje activo del idioma inglés, un 2,22% respondieron estar totalmente en desacuerdo, el 4,44% en desacuerdo, mientras que el 8,89% indicó no estar ni acuerdo, ni desacuerdo, el 51,11% refirió estar de acuerdo, mientras que el 33,33% se encontró totalmente de acuerdo, esto se corroboró con el estudio de Antón (2017) cuando manifiesta que las estrategias e-learning utilizadas para el aprendizaje del idioma inglés, permiten un aprendizaje activo y dinámico que desarrollan habilidades de competencia comunicativa en los estudiantes (p. 34).

Asimismo en relación con los resultados en la Tabla 21, referente si el recurso digital test fomentan el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, al respecto un 2,22% refirió estar totalmente en desacuerdo y un 2,22% estuvieron totalmente en desacuerdo, asimismo el 4,44% indicaron estar ni acuerdo ni desacuerdo con el recurso digital test, mientras que el 57,78% afirmaron estar de acuerdo y un 33,33% totalmente de acuerdo con lo señalado, esto se corroboró con lo manifestado por Cobos y Meseguer (2020) cuando afirmó que el diseño de test permite al alumno practicar como refuerzo lo planificado por los docentes, y a medida que avanza en las diferentes pruebas, el estudiantes mejora el aprendizaje del idioma inglés (p. 2).

Según los datos obtenidos en la Tabla 22, sobre si los docentes consideran que los ambientes e-learning fomentan la habilidad lingüística de escuchar en el idioma inglés, el 2,22% mencionó estar totalmente en desacuerdo y el 8,89% en desacuerdo, mientras que el 4,44% manifestó estar ni acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 55,56% estuvo de acuerdo con dicha afirmación, mientras que el

28,89% refirió que estaba totalmente de acuerdo, esto se fundamentó con lo manifestado por Torres y Yépez (2018) en su investigación, cuando indicó que las estrategias de aprendizaje por medio de la tecnología mejoran la enseñanza de la lengua inglesa, de forma que el uso de una plataforma virtual permite el desarrollo de las destrezas lingüísticas como escuchar. Además, se evidenció que los estudiantes mejoraron sus conocimientos sobre el idioma inglés (p. 861).

Ahora bien, según datos obtenidos en la Tabla 23, sobre si la técnica del diálogo mejora el aprendizaje del idioma inglés, un 2,22% de los encuestados manifestaron estar totalmente en desacuerdo y un 4,44% indicó estar en desacuerdo, asimismo un 8,89% no tenían muy claro tal situación y no estuvieron ni acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 44,44% indicó estar de acuerdo y finalmente, el 40,00% estuvo totalmente de acuerdo con lo manifestado; en este sentido García et, al.(2018) en su investigación, manifestó que la utilización de plataformas e-learning muestran una percepción positiva en la participación de los usuarios mediante ambientes e-learning, lo que influye directamente en la mejora de los diálogos de la lengua inglesa (p. 135).

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 24, referente si la técnica de juegos mejora el aprendizaje del idioma inglés, el 2,22% estuvo totalmente en desacuerdo que los juegos mejoran el aprendizaje del idioma inglés, el 8,89% manifestó en desacuerdo, el 2,2% estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 53,33% señaló en de acuerdo y el 33,33% refirió que estaba totalmente de acuerdo; al respecto Chen (2019) señaló en su investigación que la utilización de juegos móviles, como herramientas de estudio, permiten acelerar el autoaprendizaje del idioma inglés al reducir el tiempo, las limitaciones de espacio y la ansiedad. En sus conclusiones refiere que el uso de estas plataformas influye directamente en el aprendizaje y su continuidad mejora las destrezas de comunicación de la lengua inglesa (p. 217).

## **CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

1. El presente trabajo de investigación concluye con el diseño de una propuesta sobre Estrategia e-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo en el cantón Quinsaloma, ante la necesidad de promover en los estudiantes, hábitos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas que les permitan desenvolverse con facilidad en una sociedad en constante evolución
2. Se ha podido diagnosticar los puntos más relevantes que vienen afectando el aprendizaje del idioma inglés, debido a las pocas habilidades lingüísticas desarrolladas en los estudiantes por la escasa aplicación de técnicas de enseñanza idóneas por parte de los docentes en el proceso didáctico.
3. Dentro de los factores influyentes para el aprendizaje del idioma inglés, se analizaron y corroboraron problemas de interacción que dificultan la correcta pronunciación de las palabras, así como también, la conexión de ideas para lograr una escritura y lectura efectiva que permita la fluidez del idioma.
4. Se diseñó una propuesta de acuerdo a las necesidades analizadas en el trabajo investigativo, los puntos determinados en el mismo enfocan una posible solución al problema. Esta propuesta aborda cuatro fases: en la fase 1 se llevará la difusión de la propuesta; en la fase 2 se realizarán capacitaciones dirigidas a docentes, talleres a estudiantes y Webinar; fase 3 comprende el seguimiento y monitoreo; y finalmente, en la fase 4 se realizará la evaluación práctica de la propuesta.
5. Los resultados del juicio de expertos, develan la importancia y necesidad de aplicar la propuesta Estrategia e-Learning de Vocabulario en el aprendizaje en el idioma inglés, la cual se revisó y evaluó por especialistas, profesionales de las Ciencias de la Educación, validación que dio como resultado un puntaje de decisión aceptado, valor que recomienda la aplicación de la propuesta.

## **5.2.Recomendaciones**

1. Se recomienda el uso de la estrategia e-learning, propuesta en el presente estudio, porque este método se lo puede adaptar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, donde el docente puede agregar por medio de internet un contenido académico actualizado con el objetivo que los estudiantes se encuentren preparados y puedan fortalecer sus habilidades lingüísticas, de una forma flexible, mediante la utilización de recursos digitales adecuados.
2. Se sugiere dar a conocer a la comunidad educativa cuales son las bondades que presenta la aplicación de la estrategia e-learning para el aprendizaje del idioma inglés, a fin de desarrollar en los estudiantes habilidades lingüísticas que permitan una comunicación interpersonal efectiva.
3. Motivar a los docentes de la Unidad Educativa 16 de mayo, en el uso de la propuesta estrategias e-learning como técnica de enseñanza, de manera que, se incentive a los estudiantes en la utilización de estas estrategias para contribuir en mejorar de los factores que influyen en el aprendizaje efectivo del idioma inglés.
4. Los resultados por los juicios de expertos califican a la propuesta como válida, luego que pasó por un proceso de revisión y análisis, por lo tanto, se recomienda su aplicación.

# PROPUESTA

## 1. Título de la propuesta

Estrategia E-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quinsaloma.

### Datos Generales

Nombre de la propuesta: Estrategia E-learning

Institución: Unidad Educativa 16 de Mayo

País: Ecuador.

Provincia: Los Ríos

Cantón: Quinsaloma

Dirección: 16 de Mayo y San Francisco.

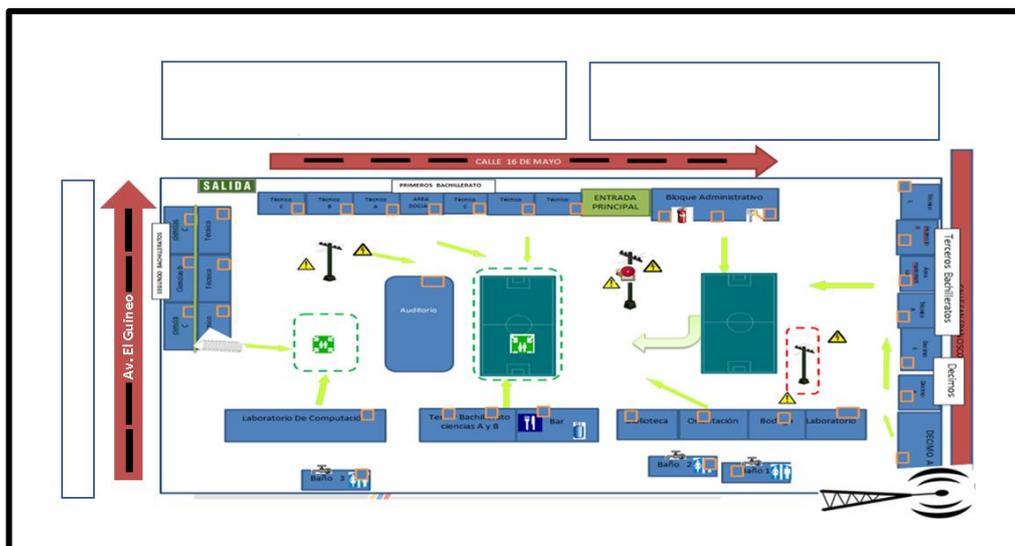
Responsable: Lcda. Carmen López

Beneficiarios: Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa 16 de Mayo

A continuación, se detalla un croquis de la ubicación del establecimiento educativo.

Figura 7

*Ubicación sectorial de la institución*



Fuente: Unidad Educativa 16 de Mayo

## **2. Antecedentes**

Uno de las principales asignaturas que presentan dificultades dentro de las etapas formativas de los estudiantes que cursan en la Unidad Educativa 16 de Mayo es en el aprendizaje del idioma inglés, esta materia es considerada tradicionalmente como muy complicada de aprender, así como también, aburrida, debido a la insuficiente preparación que poseen los docentes al momento de aplicar una estrategia de enseñanza que motiven a los alumnos a lograr un aprendizaje duradero para el desarrollo de nuevas habilidades de comunicación que les permitan comprender la lengua inglesa.

En la actualidad es muy indispensable el desarrollo de habilidades y destrezas que permitan obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés, porque es el lenguaje más utilizado en el mundo, de acuerdo con Rodríguez (2017) señala que “el 75% de alumnos en todo el planeta están aprendiendo el idioma inglés, y se puede encontrar más hablantes de inglés como idioma extranjero, que como lengua materna” (p. 16). Obtener una mejor comunicación y compartir opiniones entre diferentes personas en el mundo, permite descubrir las características de nuevas culturas y comprender mejor como viven las personas en otros en otros países.

La mayor parte de contenido que se encuentra publicado en internet está en inglés, así como también, lo expuesto en muchos medios de comunicación como la televisión, los periódicos, la radio, las películas, la música, entre otros, el cual está facilitando tener un mejor conocimiento acerca del mundo, y así mismo, aumentar la formación de las personas debido que muchas de las grandes obras literarias, están escritas en inglés.

Es por ello, que la presente propuesta tiene como objetivo diseñar una estrategia e-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo perteneciente al Cantón Quinsaloma, mediante la aplicación de recursos digitales pertinentes para desarrollar espacios de enseñanza, utilizando el internet, donde los docentes y estudiantes puedan interactuar durante el proceso de formación de vocabulario de la lengua inglesa, y de esta manera, los alumnos pueden reforzar y ejercitar de manera práctica y activa los contenidos gramaticales de esta segunda lengua.

### **3. Justificación**

La utilización de estrategias de enseñanza en las instituciones educativas posee un rol fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, de manera, están vinculadas con la formación académica de los estudiantes, de forma que la importancia de utilizar una estrategia e-learning para mejorar el vocabulario del idioma inglés permite a los docentes potenciar habilidades y destrezas en los alumnos en relación al desempeño oral, escrito, auditivo y lector para facilitar la comprensión del idioma inglés.

Muchos de los docentes no utilizan actividades que motiven a los estudiantes hacia el aprendizaje, debió a la carencia en conocimientos necesarios en el idioma inglés porque no tienen la especialidad sino que son asignados para completar una carga horaria, así como también a su poca preparación en métodos de enseñanza que desarrollen el interés en los alumnos por aprender; por consiguiente, es necesario dotarlos con los medios pertinentes para facilitar y elaborar actividades didácticas que permita potenciar las habilidades lingüísticas de los jóvenes de la Unidad Educativa 16 de Mayo.

Los docentes se enfrentan con muchos factores que afectan el desempeño de los estudiantes, como la falta de interés por aprender, poca motivación para estudiar, donde la aplicación de la estrategia de e-learning en el área de lengua extranjera es fundamental dentro del rol que desempeñan los maestros, porque en la actualidad los profesores tienen que adaptarse a las nuevas modalidades de este último decenio, con la finalidad de promover experiencias innovadoras en relación a la comunicación y presentación de las herramientas de aprendizaje en clase que promueva no solo un cambio académico, sino también un cambio cultural en la forma de desarrollar el aprendizaje.

Es importante diseñar una estrategia de aprendizaje para mejorar el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés y al mismo tiempo dar a conocer a las autoridades cual es la importancia de la aplicación de estas actividades que permitirán un aprendizaje activo y profundo en las clases, donde la interacción entre el docente y estudiante proporcione un aprendizaje dinámico y efectivo que posibilite conseguir resultados favorables para el desarrollo de destrezas y habilidades para resolver actividades educativas y del diario vivir.

#### **4. Objetivo General**

Diseñar una Estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo perteneciente al Cantón Quinsaloma.

#### **5. Objetivos Específicos**

- Argumentar teóricamente los beneficios que ofrece el diseñar una estrategia e-Learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés.
- Describir el diseño de la estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.
- Seleccionar los recursos digitales pertinentes que se utilizarán como estrategia e-learning en la plataforma virtual de aprendizaje de la institución educativa donde se aplicará la propuesta, según necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

#### **6. Beneficiarios**

Los beneficiarios directos son los 1011 estudiantes de la Unidad Educativa 16 de Mayo, del cantón Quinsaloma y se encuentran distribuidos en seis paralelos en la sección de básica superior distribuidos por paralelos de A-B perteneciente a cursos de octavo a décimo año, asimismo 33 cursos del bachillerato general unificado, ubicados en las diferentes en las especializaciones, como lo son Agropecuaria, Ciencias, Contabilidad e informática, los cuales estos estudiantes habitan en el cantón Quinsaloma y sus diferentes parroquias aledañas.

De la misma manera son beneficiarios directos los 45 docentes que pertenecen a la misma institución, que son profesionales en las diferentes áreas académicas y poseen de forma básica conocimientos en inglés, así como también, los docentes especializados de la lengua inglesa.

Los beneficiarios indirectos del presente proyecto de investigación son todas las autoridades de la institución, así como también el personal administrativo, los diferentes estudiantes que pertenecen a las otras secciones de estudio; y por último los padres de familia y comunidad educativa en general.

## 7. Factibilidad

### Económica

El presente proyecto se considera factible económicamente porque no generara gastos, debido que la herramienta educativa que se utilizará para el diseño de la estrategias e-learning es gratuita, porque el Ministerio de Educación del Ecuador ofrece a las instituciones educativas fiscales es una plataforma denominada Microsoft Teams, para que continúen con sus estudios online, así como también, correos electrónicos institucionales, para que, tanto docentes y estudiantes, puedan realizar conversaciones, presentar y revisar tareas y utilizar aplicaciones en un mismo sitio de trabajo.

En la presenta tabal se detalla los materiales, la cantidad y el costo del diseño de la estrategia E-learning para mejorar el vocabulario del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo.

**Tabla 26**

*Costos económicos para implementar la estrategia e-learning.*

<b>Material</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo</b>
<b>Plataforma Microsoft Teams</b>	1	\$0,00 La institución educativa cuenta con este recurso
<b>Dispositivos móviles</b>	1 por estudiante	\$0,00 Los estudiantes poseen dispositivos electrónicos en sus hogares
<b>Herramientas educativas</b>	6	\$0,00 Las aplicaciones son gratuitas
<b>Costo Total</b>		\$0,00

**Fuente:** Elaboración Propia

### Legal

La presente propuesta se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador en sus artículos 26, 334 y 374, donde establece que la educación es derecho de los individuos y el Estado tiene como prioridad asegurar el acceso a la educación a todas las personas que viven en las diferentes regiones del país, además también,

refiere que se debe fomentar la incorporación de nuevas tecnologías de comunicación e información en el ámbito educativo.

Por otro lado, también se sustenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, en el capítulo segundo, artículo 6, que menciona sobre las obligaciones del gobierno ecuatoriano y señala que el estado garantiza el progreso de la alfabetización digital, así como también la utilización de las NTIC's en la educación, facilitando la conexión del aprendizaje, con los sectores productivos y sociales.

### **Técnica.**

El aprendizaje de los estudiantes será en sus propios domicilios sin tener que asistir a la institución, y se lo realizará a través de la plataforma de aprendizaje de Microsoft Team instalada en sus teléfonos celulares, o ingresando a la aplicación directamente desde un computador personal.

A continuación, en la Tabla 2 y 3 se detallan los requerimientos de hardware que necesitan para utilizar la plataforma virtual de Microsoft Team, donde se puede observar los requisitos para la instalación, tanto para dispositivos móviles como para los ordenadores.

**Tabla 27**

*Recursos físicos para instalar y utilizar Microsoft Team en un computador*

<b>Cantidad</b>	<b>Detalle</b>	<b>Característica</b>
1	Disco Duro	3 GB Libres
1	Memoria RAM	2 GB
1	Procesador	1.6 GHz
1	Monitor	Resolución de pantalla 1024 x 768
1	Cámara de Video	Cámara de video USB 2.0
1	Micrófono	Micrófono y parlantes compatibles, auriculares con micrófono o dispositivo equivalente
1	Conexión internet	Tarjeta de red o Wifi

**Fuente:** Microsoft Office

**Tabla 28**

*Recursos físicos para instalar y utilizar Microsoft Team en un dispositivo Móvil*

<b>Cantidad</b>	<b>Detalle</b>	<b>Característica</b>
1	Disco Duro	64 MB
1	Memoria RAM	1 GB
1	Procesador	1.6 GHz
1	Cámara	Cámara Frontal y trasera
1	Micrófono	Grabar audio
1	Conexión internet	Conexión por datos o wifi

**Fuente:** Microsoft Office

## **8. Descripción de la Propuesta**

En el diseño de la estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés se utilizará la plataforma virtual de aprendizaje, Microsoft Teams, que, de acuerdo con Lizarro (2021), señala “Es una plataforma de trabajo educativo cuyo almacenamiento es mediante la nube, de forma que mediante una conexión sincrónica integra las herramientas y aplicaciones de Microsoft office, y permite de forma interactiva dar seguimiento a los estudiantes y ver sus progresos académicos” p. (61).

Mediante plataforma educativa de Microsoft Teams se realizará el diseño de la estrategia e-learning que permitan mejorar el vocabulario del idioma inglés, porque permite trabajar de manera fluida, creando grupos de estudios que poseen una accesibilidad en su conexión donde los estudiantes y docentes pueden acceder desde un ordenador o un dispositivo sin ninguna dificultad, así como también, el uso de herramientas didácticas fundamentales, que son desarrolladas en los recursos educativos de la web, donde se podrá realizar una retroalimentación del vocabulario del idioma inglés.

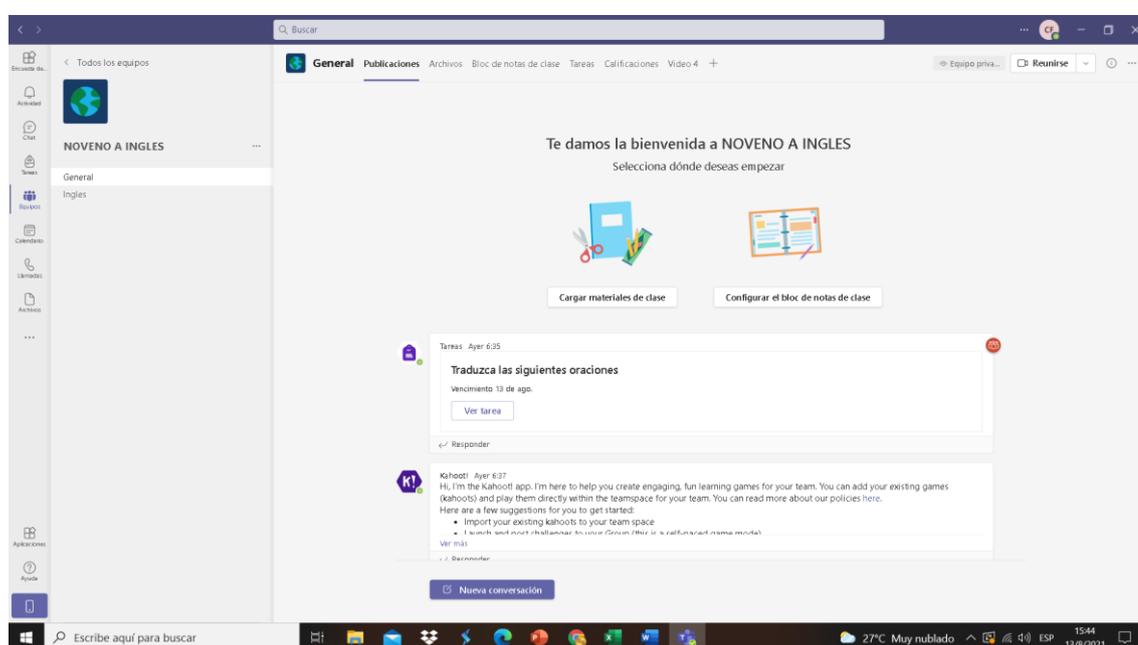
Microsoft Teams permite la asignación de tareas, así como también compartir la pantalla del computador y realizar una presentaciones en tiempo real, además esta plataforma posee una pizarra interactiva que permite realizar trazos y notas durante su exposición, por otra parte, los alumnos tienen la facultad de utilizar una opción que permite levantar una mano virtual para que el docente atienda su requerimiento,

y no interrumpir la clase; y finalmente, durante la presentación se puede visualizar toda la clase para realizar debates y compartir presentaciones.

En la figura 2 se observará la ventana de la plataforma de Microsoft Teams y como se encuentra dividido su menú y sus herramientas, que contiene las pestañas de servicios, la barra de búsqueda y el acceso al perfil del estudiante y docente para proceder a realizar ajustes, y por último, el menú para agregar apps, que son las herramientas didácticas con las que se diseñara la estrategia e-learning.

## Figura 29

### *Ventana de la plataforma de Microsoft Teams*



**Fuente:** El Autor

Para el diseño del Aula Virtual, es necesario simplemente la descarga de la plataforma en un computador y poseer un correo electrónico institucional por parte del ministerio de educación, luego proceder a crear de forma automática los respectivos cursos que forman parte de la Unidad Educativa 16 de Mayo.

Las Estrategias e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés y que se aplicaran por medio de los recursos educativos web, para desarrollar las diferentes actividades en la plataforma de Microsoft Team son las siguientes:

Estrategias e-learning que se considerarán para la creación del curso en la Plataforma Team, son las siguientes:

- Estrategia de Gamificación
- Estrategia de Test
- Estrategia de Videos Ted
- Estrategia del Dialogo
- Estrategia de Música

### **Estrategia de Gamificación**

La estrategia de gamificación permite agregar juegos de aprendizaje por medio del internet, así como también editar y proporcionar las mecánicas y las dinámicas del mismo en las que se puede incluir puntos, niveles, insignias, progresos que conducen que los estudiantes alcancen un logro o una meta establecida por el docente, se aplicará esta estrategia porque se aprovechará de las emociones del alumno, y de esta manera, ellos fácilmente puedan obtener un mejor conocimiento por mucho tiempo.

### **Estrategia de Test**

Los test permiten poner en práctica los conocimientos adquiridos durante una clase e identificar el progreso de estudio de un estudiante para determinar qué tanto ha aprendido, por consiguiente, se utilizará esta estrategia para que un alumno retenga su conocimiento mediante el empleo de cuestionarios o pruebas frecuentes que no tienen nada que ver con calificación obtenida, más bien, esta estrategia permitirá reforzar su conocimiento, descubrir lo que le falta por asimilar y si necesita prepararse más.

### **Estrategia de Videos Ted**

Los videos Ted como estrategia e-learning se lo utiliza como una herramienta digital que proporciona un contenido llamativo para interactuar con él, donde los personajes animados realizan gestos y conversaciones que llevan a una experiencia diferente a los estudiantes, se empleara esta estrategia para captar la atención de los alumnos, así como también ellos puedan revisar cada parte del video las veces que sean necesarias, hasta lograr la construcción del conocimiento aprovechando el manejo de fotos, sonidos, mensajes que transmitan un método de aprendizaje diferente a los sentidos de los estudiantes.

### **Estrategia de Dialogo**

El dialogo es el intercambio de información de lenguaje oral entre diferentes personas, la aplicación de esta estrategia brinda la oportunidad de practicar la lectura y el habla de los estudiantes en el idioma inglés, que está compuesta por una conversación facilitada sobre un tema específico que brinda la oportunidad para que los participantes compartan sus experiencias, y al mismo tiempo, los desafía a entender lo que su compañero desea expresar, logrando así comprender el tema o el objetivo de la clase presentada.

### **Estrategia de Música**

La utilización de la música como estrategia e-learning permite crear un ambiente de creatividad en el aprendizaje de inglés, donde el uso de canciones ayuda a los estudiantes a perfeccionar sus habilidades lingüísticas, así como también, su pronunciación, debido a que las composiciones de los artistas contienen un lenguaje auténtico y natural, siendo muy útil mejorar el vocabulario, los modismos y las expresiones gramaticales que facilitará realizar de forma correcta una estructura dentro de oración.

Las aplicaciones que se considerarán para el diseño de las estrategias e-learning, son las siguientes:

- Genially
- Kahoot
- Animaker – Rawshorts
- PowToon
- Lyricstraining

### **Genially**

Mediante el recurso educativo Genially se aplicará la estrategia de Gamificación, por medio de las plantillas de juegos, que contendrán imágenes, videos, texto y elementos propios de la aplicación, de forma que se cree una experiencia de aprendizaje motivadora, donde el estudiante participe de forma activa, mediante presentaciones interactivas y el alumno no solo observe y escuche, sino que también interactúe con el recurso para que mejore su vocabulario en el idioma inglés.

## **Kahoot**

En el presente recurso se utilizará para la estrategia de recurso digital test en la creación de cuestionarios, donde los docentes podrán reforzar los conocimientos de los estudiantes, de este modo para utilizar esta aplicación primero se elige un alias o nombre de usuario y luego se responderá preguntas utilizando un ordenador o dispositivo móvil. Esta aplicación es muy interactiva y accesible, puede ser reutilizada para garantizar un buen aprendizaje, se puede añadir fotos y videos, realizar un concurso de forma virtual donde el usuario que gane es aquel que obtiene una mayor puntuación.

## **Animaker**

Este recurso educativo permitirá el diseño de la estrategia de Videos Ted, porque posee plantillas para crear un contenido visual llamativo, por medio de varias escenas, donde ocurre la acción que se planifique. Se pueden arrastrar personajes, añadir voces, objetivos, títulos y wallpapers, y una vez terminada la grabación, es posible exportarla a la plataforma de YouTube, para que ser compartida por medio de un enlace en la plataforma de Microsoft Teams.

## **PowToon**

Esta herramienta se la usará en la estrategia de dialogo, a fin que los estudiantes escuchen discusiones fluidas, y practiquen una conversación. El recurso educativo PowToon permite crear animaciones explicativas, en la que se puede seleccionar varios personajes y sincronizar la voz de los docentes o estudiantes, desarrollar habilidades de lenguaje oral. Este tipo de método ayudará que los alumnos pierdan el miedo hablar y ganen confianza al dialogar con los demás, por otra parte, permiten agregar cuadros de texto que reforzarán la experiencia de los estudiantes.

## **Lyricstraining**

Finalmente, como última herramienta está Lyricstraining, es una plataforma de aprendizaje que combina las músicas y los videos de YouTube, mediante las letras de las canciones, con el objetivo de escuchar una música y posteriormente seleccionar la letra que le hace falta a la composición, esto permite mejorar la comprensión auditiva, reconocer palabras de la lengua inglesa y ampliar el vocabulario en el idioma inglés.

## **9. Metodología**

Las actividades de aprendizaje tendrán una metodología de aprendizaje virtual en donde los estudiantes accederán a desarrollar una secuencia de actividades estratégicas prácticas que son desarrolladas por los docentes y se encuentran organizadas en la plataforma de Microsoft Teams, la misma que proporciona una facilidad en el manejo de los contenidos de estudio, a través de un plan de estudios y retroalimentación del vocabulario del idioma inglés, el mismo que permitirá alcanzar las metas y objetivos planteados en la unidad de aprendizaje.

## **10. Evaluación**

Se la realizará a través de un cuestionario en la herramienta de Microsoft Forms, que permite estimar el progreso de los alumnos y muestra un análisis de los resultados individuales de la evaluación, permitiendo comprobar si el estudiante ha cumplido con el debido proceso de aprendizaje, así como también, verificar cuáles son sus falencias con el fin de reflexionar su proceso y reforzar sus conocimientos.

## **11. Cronograma**

**Tiempo de las sesiones:** Cada sesión se la efectuará con una duración de una hora.

**Lugar de la aplicación:** Unidad Educativa 16 de Mayo y los hogares de los estudiantes.

**Duración:** La aplicación de la propuesta tiene como duración 6 semanas, donde se la desarrollara 2 veces por semana.

**Responsable:** Lcda. Carmen López, Director de Área de Inglés.

## **12. Contenidos de las actividades**

**Estrategia # 1:** Playing through gamificada

### **Tema:**

Aprende inglés jugando mediante Genially

### **Objetivo**

Promover el aprendizaje del idioma inglés mediante el desarrollo de juegos educativos en la aplicación Genially

## Nombre de la estrategia didáctica

Playing through gamificada

## Aplicaciones a utilizar

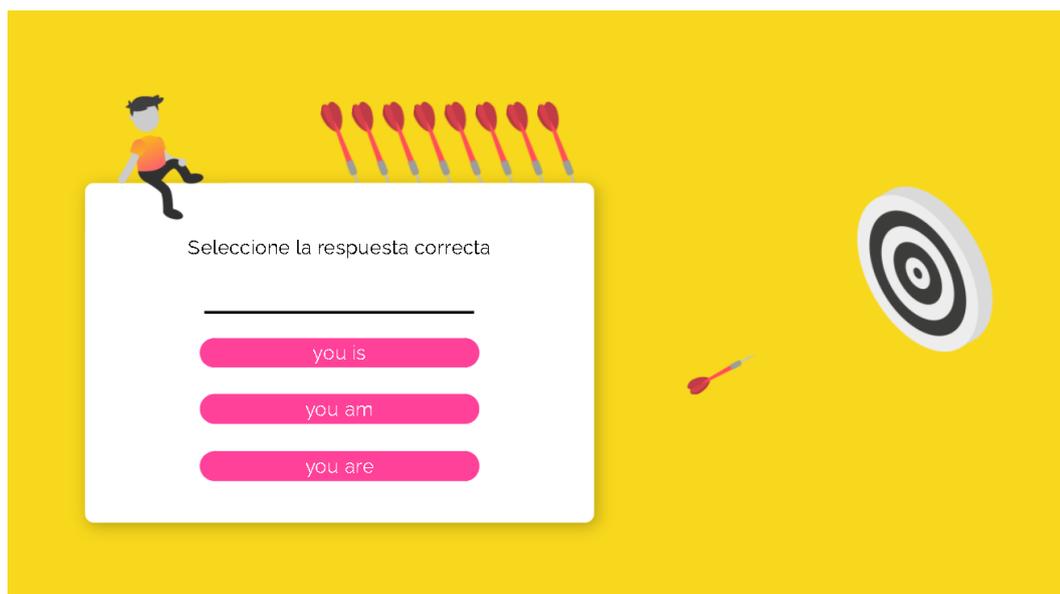
Genially

## Pasos del desarrollo de la estrategia:

Las destrezas que se van a practicar en la siguiente actividad son, la comprensión lectora y la comprensión auditiva. Una vez que los docentes se encuentren registrados en Genially, deberán escoger una de las distintas plantillas modificables de gamificación que posee la herramienta, se recomienda usar los juegos de estimulación cognitiva, porque son actividades destinadas a mejorar la memoria y la retentiva de una persona a largo plazo, de esta forma ayudaría a mejorar el vocabulario del idioma inglés, luego se añadirán los diferentes elementos, recursos e imágenes de acuerdo al tema que se desea enseñar como refuerzo en la clase, finalmente una vez terminada la presentación el profesor compartirá al alumno, por medio de un link, que será publicado en la plataforma de Microsoft Teams, donde se podrá acceder y practicar de manera interactiva.

## Figura 30

*Aplicación de estrategia de Gamificación por medio del Recurso Digital Genially*



**Fuente:** El Autor

## **Estrategia # 2: Solving tests with Kahoot**

### **Tema:**

Resolviendo test interactivos en inglés con Kahoot

### **Objetivo**

Afianzar el conocimiento de vocabulario del idioma inglés mediante el desarrollo de test interactivos en la aplicación Kahoot.

### **Nombre de la estrategia didáctica**

Solving tests with Kahoot

### **Aplicaciones a utilizar**

Kahoot

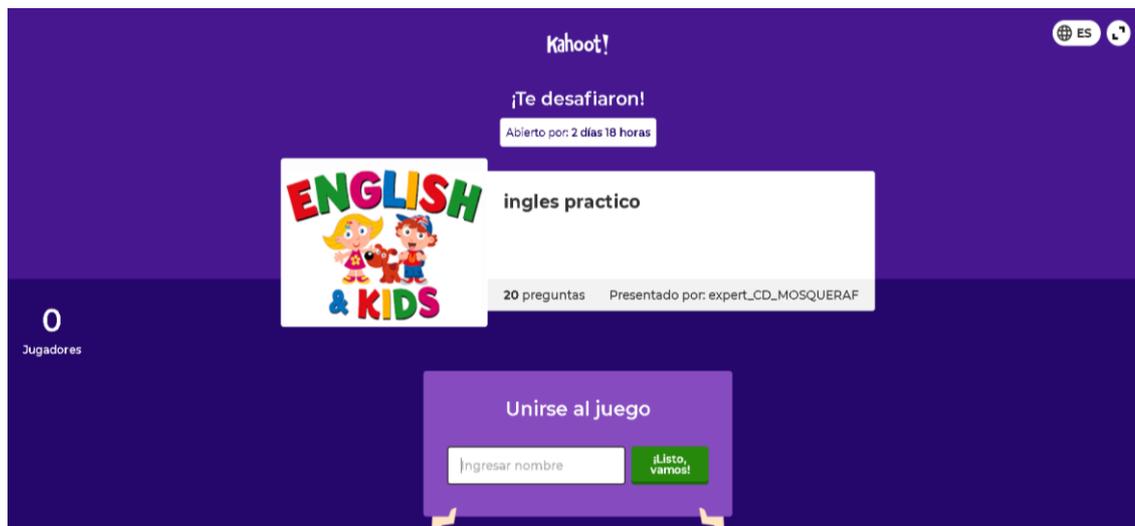
### **Pasos del desarrollo de la estrategia:**

Las destrezas que se van a practicar en la siguiente actividad son la comprensión lectora y la comprensión auditiva.

Por medio de la aplicación los docentes crearán sus propios cuestionarios, así como también, otras preguntas elaboradas por otros profesores registrados, para elaborar un test los docentes tienen que elegir la opción Quiz y luego detallar las preguntas con sus respectivas respuestas correctas e incorrectas, además se deben configurar las reglas y el tipo de juego, así mismo, se puede agregar contenido multimedia imágenes, sonidos y videos. Una vez terminado el test se le agregará un pequeño detalle de la actividad a realizar y se procederá a publicarlo en la plataforma de Microsoft Teams. Los estudiantes podrán ingresar mediante un link, donde de acuerdo a la estrategia se publicarán como máximo 10 preguntas y barajarán automáticamente, al momento de ingresar escriban el código pin del Kahoot y aplastar start para empezar por la primera pregunta, en la pantalla se mostrará las cuatro respuestas y el color del símbolo que corresponde y al terminar la partida el sistema recompensará a quienes hayan respondido correctamente.

## Figura 10

*Aplicación de la estrategia Test por medio del Recurso Digital Kahoot*



**Fuente:** El Autor

### **Estrategia # 3:** Watching videos TED en Animaker

#### **Tema:**

Videos TED en inglés mediante Animaker

#### **Objetivo**

Fortalecer conocimientos del idioma inglés a través de los vídeos TED, por medio de la herramienta visual Animaker

#### **Nombre de la estrategia didáctica**

Watching videos TED en Animaker

#### **Aplicaciones a utilizar**

Para el diseño de los videos Ted se utilizará la herramienta visual Animaker, que de acuerdo con Conopoima et al., (2020) en su artículo sobre colección de herramientas automatizadas para su desarrollo manifiesta que Animaker es:

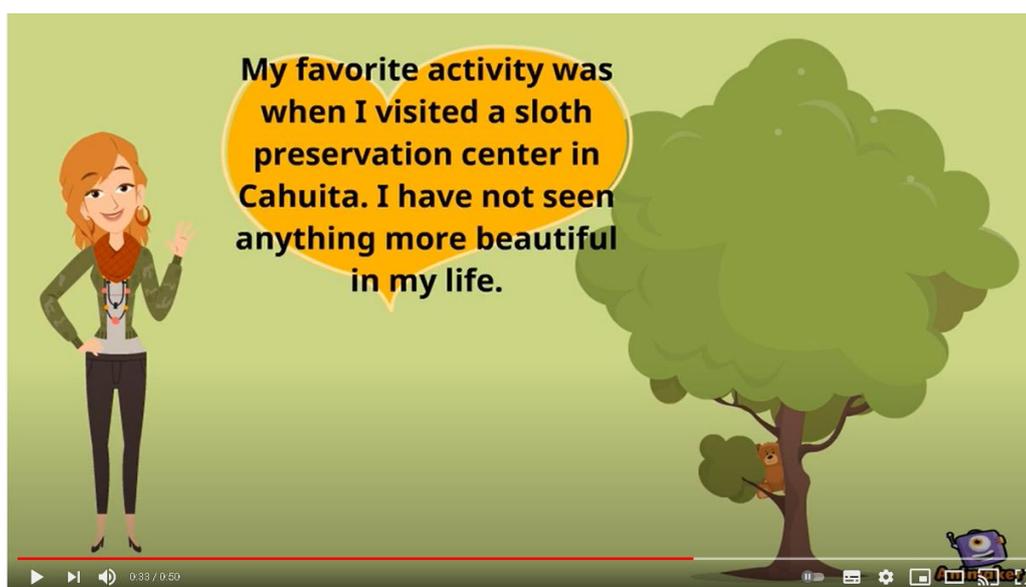
Un portal web que permite la creación de videos animados mediante un esquema de plantilla prediseñadas, o también en blanco, estas animaciones están compuestas por distintas escenas, objetos y personas que traen un sinnúmero de acciones o movimientos sin la necesidad de tener conocimientos de edición, además se pueden agregar música y animación a los textos. (p. 95)

### **Pasos del desarrollo de la estrategia:**

Para el desarrollo de la estrategia videos TED, se utilizará la aplicación Animaker, los docentes pueden elegir entre una serie de plantillas de videos que están prediseñadas en la biblioteca, de acuerdo al tema expuesto de la clase, donde se procederá a construir un video desde 0, luego se personalizará la plantilla agregando imágenes, modificando los fondos y los personajes que forman parte de la aplicación, por otra parte se agregará música de fondo o se cargará una pista propia, además esta plataforma permite agregar voz a los personajes y modificar sus rasgos faciales para una mejor presentación. Finalmente se procederá a publicar el video, el mismo que publicará en YouTube para compartir el link en la plataforma de Microsoft Teams y los estudiantes obtengan acceso a ella.

### **Figura 11**

*Aplicación de la estrategia de videos TED por medio del Recurso Digital Animaker*



**Fuente:** El Autor

**Estrategia # 4:** Attending the interactive Powtoon dialogs

**Tema:**

Diálogos interactivos en inglés con PowToon

**Objetivo**

Fomentar el nivel auditivo de los estudiantes por medio de diálogos en el idioma inglés para mejorar la comunicación oral y auditiva en inglés.

### **Nombre de la estrategia didáctica**

Attending the interactive Powtoon dialogs

### **Aplicaciones a utilizar**

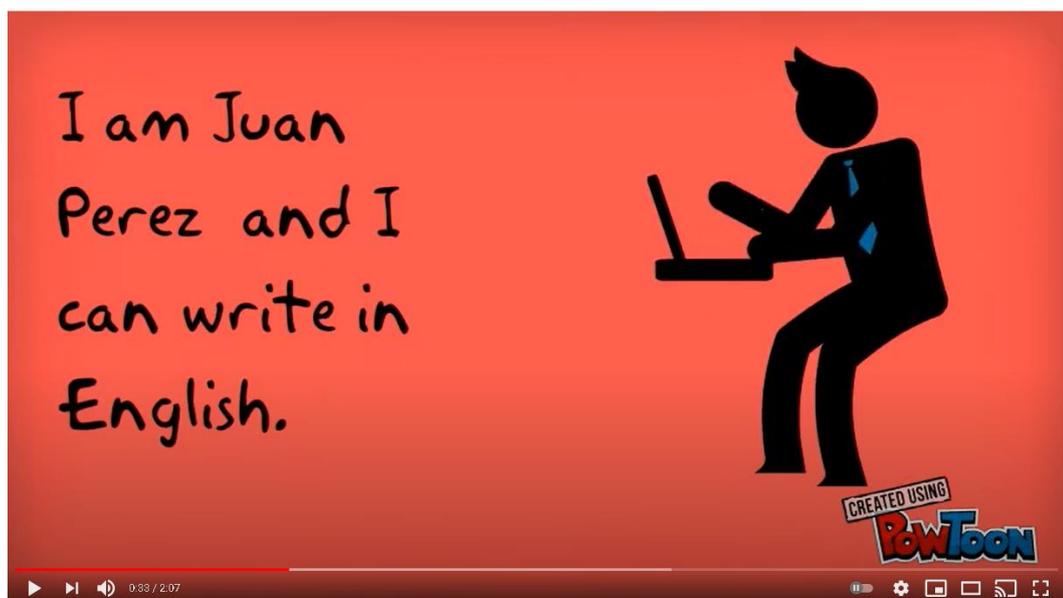
PowToon

### **Pasos del desarrollo de la estrategia:**

Para diseñar la estrategia diálogo, los docentes realizarán una presentación en PowToon, donde se creará una plantilla en blanco, que contará con el título y la descripción de la presentación, asimismo de acuerdo a la temática del vocabulario se le agregará imágenes, texto y animaciones que estén coordinadas con la línea de tiempo de la presentación, para que aparezcan en orden los elementos puestos en escena e indiquen el vocabulario o la frase que se desee aprender, además se procederá a grabar los audios correspondientes para que los estudiantes practiquen y escuchen diálogos en inglés, para finalizar se publicará el video en YouTube y será compartido el link para que los estudiantes por medio de la plataforma de Microsoft Team puedan acceder al contenido elaborado.

### **Figura 12**

*Aplicación de la estrategia de diálogos por medio del Recurso Digital PowToon*



**Fuente:** El Autor

## **Estrategia # 5**

### **Tema:**

Escuche música en inglés con Lyricstraining

### **Objetivo**

Mejorar las habilidades de comprensión del idioma inglés por medio de la música con la plataforma Lyricstraining

### **Beneficiarios**

Docentes y estudiantes

### **Nombre de la estrategia didáctica**

listening to music through Lyricstraining

### **Aplicaciones a utilizar**

Lyricstraining

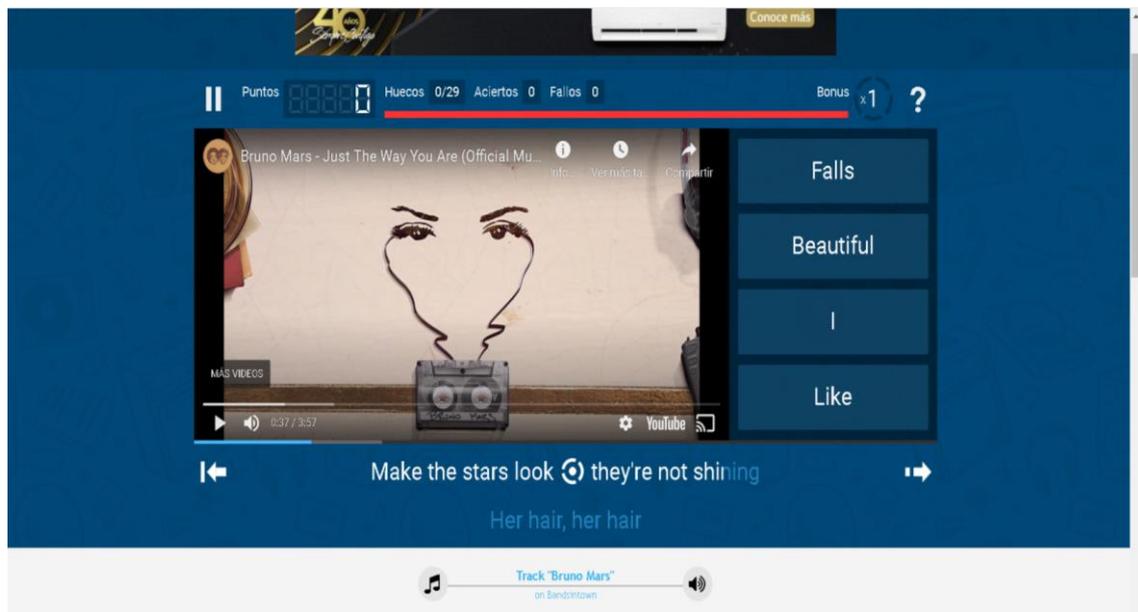
### **Pasos del desarrollo de la estrategia:**

Primero los docentes deberán registrarse en la plataforma de Lyricstraining, dicho registros puede realizarse de ser el caso por medio de Facebook. Una vez realizado el registro desde un dispositivo móvil o del navegador se seleccionará la canción que se quedó de acuerdo en practicar, así mismo deben seleccionar el nivel en el que se encuentran, desde beginner (Básico) hasta Expert (Experto), los niveles están basados en el número de palabras que tendrán que completar al momento de reproducir cada canción, a continuación se selecciona Star y el video comenzará a reproducirse hasta un momento donde se debe escoger una de las cuatro opciones que permiten completar la letra de la música, para lo cual el estudiante necesitará poco a poco dominar y aprender los sonidos de las palabras en inglés.

En la figura número 7 se puede observar el sitio web de Lyricstraining y un video integrado a la plataforma de YouTube, donde en la parte superior se muestra el número de aciertos y los puntos que un estudiante está acumulando, en la parte derecha las opciones a seleccionar y en la parte inferior el subtítulo de la canción.

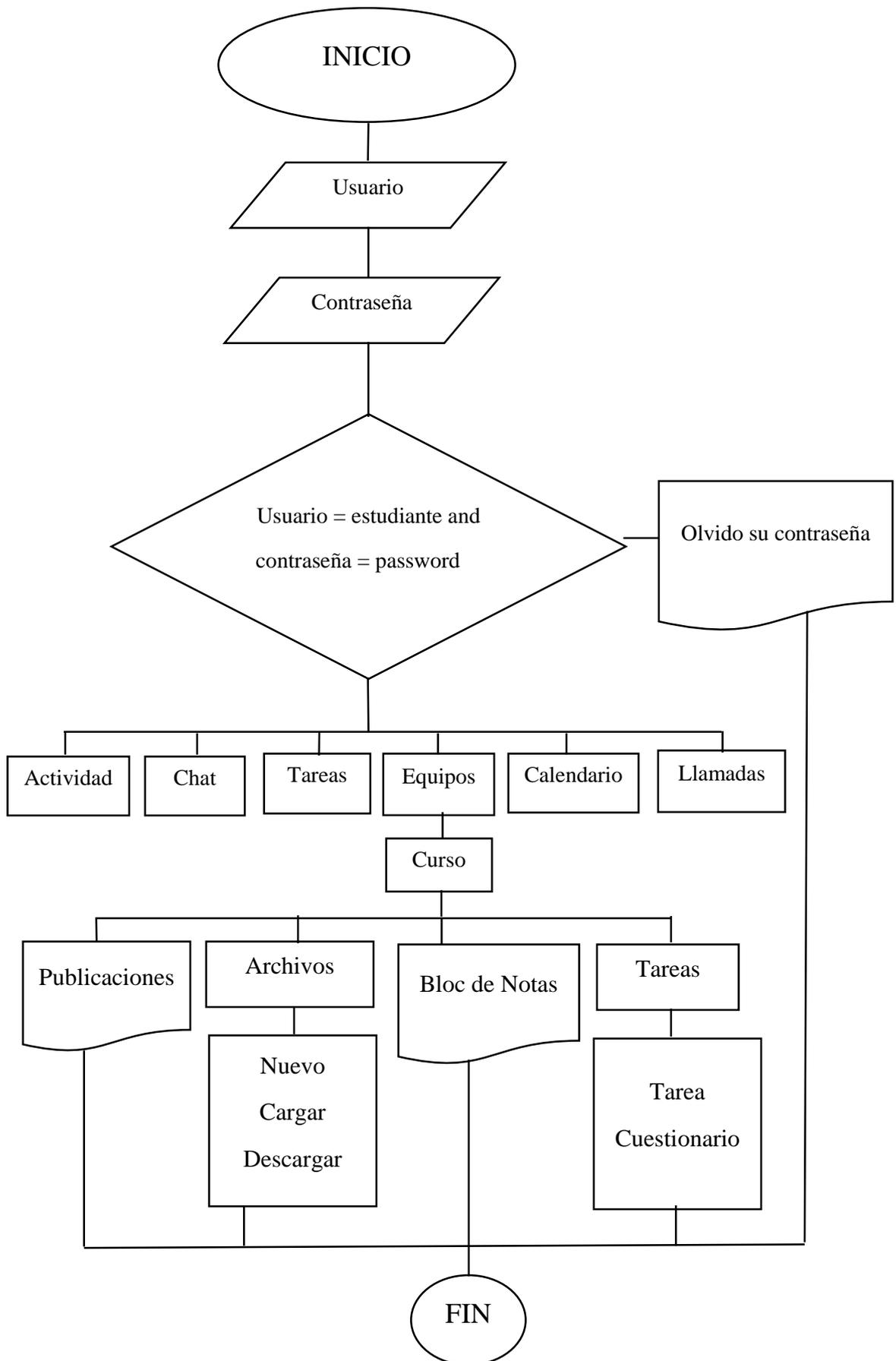
### Figura 13

*Aplicación de la estrategia de escuchar música por medio del Recurso Digital Lyricstraining*



**Fuente:** El Autor

### 13. Procedimiento de puesta en Práctica



#### **14. Impacto de la propuesta**

El diseño de la propuesta tendrá un nivel de impacto alto, porque mediante a la utilización de una estrategia e-learning se mejorará el aprendizaje en el idioma inglés de 1011 estudiantes de la Unidad Educativa 16 de Mayo, perteneciente al cantón Quinsaloma, para el desarrollo de habilidades lingüísticas, así como, el dominio de palabras en la lengua inglesa, por medio de la utilización de recursos educativos web y actividades que están elaboradas en función de las destrezas que se desean desarrollar en los alumnos. Igualmente los estudiantes participarán de un aprendizaje activo, dinámico y efectivo, ingresando a contenidos actualizados y flexibles, debido que todo el contenido está disponible en un solo lugar, lo que facilitará la comunicación entre el docente y el estudiantes, así mismo, proporcionará una escalabilidad en las tareas o prácticas con aplicaciones digitales que permiten a los alumnos perfeccionar sus habilidades, teniendo en cuenta las dificultades que van encontrando durante el desarrollo de una actividad.

El impacto que generará en los docentes de la presente Unidad Educativa igualmente será alto porque a través del diseño de estrategias para mejorar el vocabulario del idioma inglés, los maestros contarán con recursos educativos innovadores y de vanguardia, para enseñar de una manera adecuada y actualizada a sus estudiantes, además será de mucho apoyo dentro de sus labores docentes, porque reforzará sus enseñanzas impartidas en el aula y luego profundizar lo aprendido. Así mismo, por medio de la plataforma educativa de Microsoft Team los docentes podrán mantenerse conectados con sus alumnos fuera del horario académico, para que los estudiantes podrán acceder y revisar los contenidos las veces que sean necesarias y los maestros realicen una constante retroalimentación efectiva.

#### **15. Resultados esperados**

Con la implementación de la propuesta estrategia E-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quinsaloma, se espera que los docentes cuenten con una variedad de recursos educativos atractivos e innovadores para impartir su plan de clase y enseñar de manera fácil y divertida.

Además, los estudiantes se encontrarán motivados al utilizar dispositivos electrónicos y contar con recursos educativos digitales como parte de su educación, el cual mediante la plataforma educativa de Microsoft Team obtendrán la orientación necesaria, para aprender y retroalimentar su práctica en el idioma inglés de una manera dinámica y divertida.

## CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA

- Alburqueque, N., Melendez, M., & Resyes, P. (2019). Conjunto De Actividades “Four Than Words” Basado en la Teoría “The Four Strands” y su Influencia en la Producción Oral del Idioma Inglés en los Estudiantes del Curso Inglés I Sección “A” del Centro de Idiomas Ipnm, Santiago de Surco, Ugel. *Instituto Pedagógico Nacional Monterrico*, 18. <http://209.45.111.196/handle/ipnm/1672>
- Amante, Y., & Gómez, M. (2017). Estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. *Tecnológico de Monterrey*, 6(1), 109. <https://bit.ly/32DC24Q>
- Amasifuen, C., & Martínez, H. (2020). La etnomatemática en alumnos de primer grado de secundaria en la I.E. Los educadores de San Borja. *Universidad San Ignacio de Loyola*, 15. <https://bit.ly/3f4KtLH>
- Antón, S. (2017). La clase invertida con Moodle para el aprendizaje de Inglés para fines específicos en Grado Superior. *Publicaciones Didácticas*, 19–23. <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/079005/articulo-pdf>
- Asaquivay, A. (2019). Universidad Nacional De Chimborazo. *Ejercicios de Core En La Incontinencia Urinaria Del Adulto Mayor*, p.13. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1381/1/UNACH-EC-AGR-2016-0002.pdf>
- Begoña, G. (2018). La evolución del e-learning : del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21, 69–82. <https://bit.ly/32DC24Q>
- Campos, C. (2019). Motivación Intrínseca y el aprendizaje del Idioma Inglés en una Institución Educativa de Florencia de Mora-2019. *Universidad Cesar Vallejo*, 34. <https://bit.ly/32Bs4km>
- Carrión, A., & Acosta, M. E. (2020). *Investigación aplicada sobre cambio climático: aportes para ciudades de América Latina*. <https://bit.ly/3f4KtLH>
- Casadiago, C., & Seijas, O. (2020). Procedimientos metodológicos utilizados por los docentes en la aplicación de estrategias de enseñanza de la matemática. *Revista Ciencias de La Educación*, 30(55), 320–333. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/55/art16.pdf>
- Casillas, M., & González, M. (2018). Estudio psicométrico de un cuestionario para medir la competencia digital de estudiantes universitarios (CODIEU). *Eval Revistas*, 19(3), 69–81. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20181936981>
- Castillo, N., Briones, E., Espinoza, A., & Espinoza, J. (2019). El desarrollo de la educación inicial y su implicación en los recursos didácticos. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 67–80.
- Cedeño, R., Macías, M., Moreira, P., Vivero, N., & Toala, M. (2020). E-Learning en el Desarrollo de la Comprensión Auditiva y la Expresión Oral en el Aprendizaje del Idioma Inglés en la Educación Superior. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación*, 5, 71–82. <https://bit.ly/2IxkoZa>
- Cerón, A. (2019). Impacto De La Didáctica En El Rendimiento Académico De Estudiantes Universitarios. *Universidad Militar Nueva Granada*, 25. <https://bit.ly/3lwkWgQ>

- Chávez, M., Saltos, M., & Saltos, C. (2017). Situación de la agricultura familiar y el extractivismo en el Ecuador caso de estudio en las parroquias rurales del cantón Muisne. *Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 689–713. <https://doi.org/10.23857/dc.v3i3>
- Chávez, N. (2018). Empleo de Procesos Didácticos del Área de Matemáticas en los Docentes de la Institución Educativa. *Universidad San Ignacio de Loyola*, 1–33. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/4929>
- Chen, C. (2019). Understanding mobile English-learning gaming adopters in the self-learning market: The Uses and Gratification Expectancy Model. *Computers & Education*, 126, 217–230. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.015>
- Chiappe, A. (2016). Tendencias Sobre Contenidos Educativos Digitales En América Latina. *International Institute for Educational Planning*, 9. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245673>
- Cobos, M., & Meseguer, R. (2020). Diseño de un módulo de cuestionarios para una aplicación de gamificación. *Universidad Politécnica de Catalunya*, 2. <https://bit.ly/2Kp2N73>
- Cortez, J. (2018). El marco teórico referencial y los enfoques de investigación. *Apthapi Ene.* – *Abr*, 4(1), 1036–1062. <http://ojs.agro.umsa.bo/index.php/ATP/article/view/198>
- Diario La Hora. (2019). Alternativa para aprender inglés. In *Aumenta generación de basura en los parques emblemáticos* (p. parr. 9). <https://bit.ly/3nkZvjK>
- Diario Primicias. (2019). *Ecuador tiene el peor nivel de inglés de América Latina* (p. parr. 2-5). <https://bit.ly/3kpDuxN>
- Escobar, F., Muñoz, L., & Silva, A. (2019). Heliyon Motivation and E-Learning English as a foreign language: A qualitative study. *Megazine Heliyon*, 5(August), 1. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02394>
- García, M., Miranda, M., & Iñesta, E. (2018). De Primaria: La Fotografía Y El Vídeo Como Recurso Oral. *Evsal Revistas*, 135–154.
- Gina, L., & Tigua, M. (2018). Métodos didácticos en las habilidades lingüísticas del subnivel elemental. Guía de métodos para las habilidades lingüísticas. *Universidad de Guayaquil*, 40–41. <https://bit.ly/2Itfo8a>
- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S. T., & Sim, S. C. (2019). An evaluative study of a mobile application for middle school students struggling with English vocabulary learning. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 95). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.013>
- Kitagaki, I. (2018). Effect of English Short Sentences Memorization on the Speaking Skill and the E-learning of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 348–351. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.343>
- López, E., Cruz, L., Garcés, M., Medina, J., Valdés, R., & Hernández, R. (2020). Una experiencia docente investigativa con estudiantes de tercer año de Licenciatura en Nutrición. *Edumecentro*, 12(3), 82–101. <https://bit.ly/3eRJPks>
- López, J. (2018). Los Procesos Didácticos, Estrategias y uso de Materiales Estructurados o no Estructurados del Área de Matemática en el Nivel de Secundaria. *Universidad*

- Inca Garcilaso de La Vega, 1–105.  
<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/344>
- Meneses, N. (2020). Así es como la tecnología y el juego te pueden ayudar a aprender inglés. *Diario El País*, parr. 2.  
[https://elpais.com/economia/2020/03/25/actualidad/1585126604\\_629047.html](https://elpais.com/economia/2020/03/25/actualidad/1585126604_629047.html)
- Mínguez, R., & Pedreño, M. (2016). Las habilidades no cognitivas ante la exclusión socioeducativa. *Facultad de Ciencias de La Educación. Universidad de Murcia*, 50, 33–51. <https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/17>
- Morales, M., & Pineida, C. (2017). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020. *Universidad Central Del Ecuador*, 14. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20719>
- Nie, J., Zheng, C., Zeng, P., Zhou, B., Lei, L., & Wang, P. (2020). Using the theory of planned behavior and the role of social image to understand mobile English learning check-in behavior. *Computers & Education*, 156(59), 1. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103942>
- Núñez, E., & Ravina, R. (2018). Medida de la utilidad de los recursos digitales para el aprendizaje de idiomas. *Revista Científica Teorías, Enfoques y Aplicaciones En Las Ciencias Sociales*, 10(21), 39–48.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6577490>
- Oliva, Y., & Perera, T. (2018). El Desarrollo de habilidades para el análisis Lingüístico en el idioma Inglés. *Universidad & Ciencias*, 7(3), 2018.  
<http://revistas.unica.cu/index.php/uciencia/article/view/932>
- Pacheco, P., & Zerda, M. (2018). Postproducción y educomunicación en el audiovisual infantil: un proceso creativo con responsabilidad. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 3(1), 17–28. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v3i1.1228>
- Pareja, N., & Margalef, L. (2018). Estrategias metodológicas de aprendizaje Activo. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 63(2008), 47–62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2795620>
- Pernia, R. (2017). Uso de videos como estrategia de enseñanza para la comprensión de la lectura en idioma inglés. *Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez*, 2. <https://bit.ly/2KE8IoE>
- Pinto, A., Sánchez, C., García, F., & Casillas, S. (2017). Students' perceptions and attitudes towards asynchronous technological tools in blended-learning training to improve grammatical competence in English as a second language. *Computers in Human Behavior*, 72, 632–643. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.071>
- Quiñones, A., & Marques, O. (2020). Cálculo de la muestra. *Libros Universidad Nacional Abierta Y a Distancia*, 2, 37–40. <https://bit.ly/32A1pnV>
- Rodríguez, L., Vallejo, G., Proaño, F., Romero, H., Solís, L., & Erazo, J. (2017). Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés. *Boletín Virtual*, 6(2266–1536), 14.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6132720>
- Rosales, A., Alonso, A., & Echizarraga, R. (2019). Los estilos de aprendizaje y la

- enseñanza de las matemáticas. *Revista Atlante*, 19(1), 95–114. <https://doi.org/10.5209/RCED.16419>
- Sánchez, M. (2018). M-learning en el Celexia Z. Estrategia educativa que incorpora el WhatsApp al E-learning para el desarrollo de la competencia oral y escrita del idioma inglés. *Hamut' Ay*, 5(1), 65. <https://doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1521>
- Santillán, L. (2016). “Gestores virtuales como herramienta de aprendizaje en la asignatura de informática aplicada en el segundo año de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo, período 2014- 2015.” *Universidad Técnica Del Norte*, P. 31. <https://bit.ly/3knSR9V>
- Silva, A., & Escobar, F. (2020). Heliyon How an online tutor motivates E-learning English. *Heliyon*, 6, 1. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04630>
- Solis, S., & Ruiz, L. (2019). Estrategias de enseñanza etnoeducativas en la recuperación de la identidad cultural del pueblo afro ecuatoriano en la unidad educativa “Valle del Chota.” *Universidad Central Del Ecuador*, 20. <https://bit.ly/3nmMSE3>
- Tapia, J., Castillo, M., Damian, D., & Lara, A. (2018). Incidencia de las Plataformas Tecnológicas E-Learning para el Aprendizaje del Idioma Inglés en la Educación Superior. *Revista Atlante*, 20. <http://bit.ly/3knSR9V>
- Torres, M., & Yépez, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 861–882. <https://bit.ly/38Di7qj>
- Valencia, J. (2018). Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de Primaria. *Corporación Universitaria Adventista*, 49. <https://bit.ly/2IwbgEo>
- Varga, M., Jurkovič, V., & Sierocka, H. (2020). English communicative competence and predominant language for online use through smartphones in Croatia as compared to Slovenia. *ExELL*, 6(2), 130–162. <https://doi.org/10.2478/exell-2020-0002>
- Velásquez, J., Gómez, E., Restrepo, X., Chávez, E., David, J., & Villada, J. (2019). Discusiones Metodológicas en el Estudio del Desarrollo de la Intencionalidad Compartida en Niños: Una Revisión Sistemática. *Psykhé*, 28(2), 1–10. [http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/view/1330/pdf\\_132](http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/view/1330/pdf_132)
- Ventura, J. (2017). Population or Sample. *Revista Cubana de Salud Pública.*, 43(3), 648. <https://doi.org/10.1097/00006199-199009000-00016>
- Vera, D. (2019). La Investigación Descriptiva para determinar la concurrencia de estudiantes que comen alimentos en la cafetería universitaria. *Universidad Técnica de Machala*, 2–27. <https://bit.ly/2IvzA9g>
- Vera, I. (2012). Implementación De Un Programa Radial Digital Con Contenidos Educativos Dirigidos A Jóvenes De 16 A 20 Años En El Cantón Ventanas, Provincia Los Ríos. *Universidad Técnica Babahoyo*, 7. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5135>
- Villegas, J., García, A., & Escalera, M. (2016). Revista internacional de lenguas extranjeras: RILE = International journal of foreign languages. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras = International Journal of Foreign Languages*, 0(5), 79–94. <https://doi.org/10.17345/rile201679-94>

- Vladimir, B., & Bogdan, W. (2017). A Comprehensive Adaptive System for E-learning of Foreign Languages. *Expert Systems With Applications*, 414. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2017.08.019>
- Wang, J., Tigelaar, D. E. H., & Admiraal, W. (2019). Connecting rural schools to quality education: Rural teachers' use of digital educational resources. *Computers in Human Behavior*, 101, 68–76. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.009>

## ANEXOS

### Anexo 1. Oficio dirigido al Vicerrector de la Unidad Educativa 16 de Mayo - Quinsaloma



COLEGIO NACIONAL "16 DE MAYO"

QUINSALOMA – LOS RIOS – ECUADOR

[colegionacional16demayo@yahoo.com](mailto:colegionacional16demayo@yahoo.com)

Babahoyo, 7 Mayo de 2020

Ing. Walter Vera  
**VICERECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "16 DE MAYO"**  
Presente. -

De mi consideración:

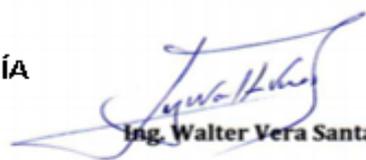
Yo, **CARLOSDAMIANMOSQUERA FLOR**, identificado con C.I **1206721688**, ante Usted respetuosamente me presento y expongo:

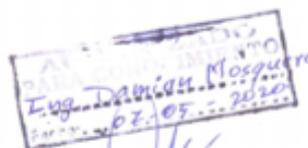
Que actualmente estoy cursando la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Técnica de Babahoyo, por lo que solicito de la manera más comedida autorización para realizar un trabajo de investigación en la Unidad Educativa 16 de Mayo sobre "Estrategia e-learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma ingles" con el fin de obtener el título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.

Por la atención que sirva a dar al presente, le anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

  
Carlos Mosquera Flor  
**ESTUDIANTE DE MAESTRÍA**

  
Ing. Walter Vera Santana  
**VICERECTOR**



## Anexo 2. Matriz de consistencia

<b>MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>						
<b>Autor(a):</b>	CARLOS DAMIAN MOSQUERA FLOR					
<b>TÍTULO</b>	ESTRATEGIA E-LEARNING DE VOCABULARIO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA U.E. 16 DE MAYO. QUINSALOMA 2020					
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>¿Cómo mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la UE 16 de mayo, Quinsaloma 2020?</b>	<b>GENERAL:</b> Proponer una Estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la UE 16 de mayo, Quinsaloma. 2020	La aplicación de una Estrategia e-Learning de Vocabulario mejoraría el aprendizaje en el idioma inglés en la UE 16 de mayo, Quinsaloma. 2020	<b>Independiente:</b> ESTRATEGIA E-LEARNING	<i>Diversidad metodológica</i>	<b>Tipo de investigación.</b> - Mixto Descriptivo Propósito	
	<b>ESPECÍFICOS:</b> 1.-Diagnosticar el estado actual del aprendizaje en el idioma inglés en la U.E 16 de mayo, Quinsaloma. 2020			<i>Contenidos educativos</i>		
	2.-Identificar los factores influyentes en el aprendizaje en el idioma inglés en la U.E 16 de mayo, Quinsaloma. 2020			<i>Recursos digitales</i>		
	3.-Diseñar una Estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje el idioma inglés en la U.E 16 de mayo, Quinsaloma. 2020			<i>Habilidades lingüísticas</i>	<b>Diseño de investigación.</b> - No experimental	
4.-Estimar los resultados que generará la implementación Estrategia e-Learning de Vocabulario en el aprendizaje en el idioma inglés en la U. E 16 de mayo, Quinsaloma. 2020	<b>Dependiente:</b> APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	<i>Técnicas de enseñanza</i>	<i>Procesos didácticos</i>			

**Anexo 3.- Formato de encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa  
16 de Mayo**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
16 DE MAYO - QUINSALOMA – ECUADOR**

La presente encuesta tiene por objetivo proponer una estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo.

**INSTRUCCIONES:**

Favor seleccione la alternativa que sea de su preferencia en base a las opciones presentadas. Dichos indicadores son los siguientes:

1= Totalmente en desacuerdo

2= En desacuerdo

3= Indeciso

4= De acuerdo

5= Totalmente de acuerdo

	<b>PREGUNTAS</b>	<b>TD</b>	<b>D</b>	<b>ND</b>	<b>ED</b>	<b>TD</b>
<b>N°</b>	<b>APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Dimensiones Variables dependiente: Habilidades lingüísticas</b>						
<b>1</b>	¿Cree usted que la técnica del diálogo está mejorando el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>2</b>	¿Cree usted que la técnica dictado está contribuyendo en el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>3</b>	¿Cree usted que las canciones están mejorando el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>4</b>	¿Cree usted que la técnica de juegos está mejorando el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>Técnicas de enseñanza</b>						
<b>5</b>	¿Cree usted que la técnica del diálogo está mejorando el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>6</b>	¿Cree usted que la técnica dictado está contribuyendo en el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>7</b>	¿Cree usted que las canciones están mejorando el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>8</b>	¿Cree usted que la técnica de juegos está mejorando el aprendizaje del idioma inglés?					
<b>Procesos didácticos</b>						
<b>9</b>	¿Cree usted que la pronunciación de vocabulario en el idioma inglés está mejorando a través de los ambientes E-learning?					
<b>10</b>	¿Cree usted que está facilitando las conexiones de ideas en el idioma inglés?					

<b>11</b>	¿Cree usted que el uso de tiempos gramaticales en ambientes E-learning está mejorando el aprendizaje del idioma inglés?						
<b>ESTRATEGIA E-LEARNING</b>							
<b>Diversidad metodológica</b>							
<b>12</b>	¿Considera usted que la gamificación, como estrategia E-learning, está fomentando el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés?						
<b>13</b>	¿Cree usted que los ambientes E-learning vienen fomentando un aprendizaje activo del idioma inglés?						
<b>14</b>	¿Considera usted que el método de Aprendizaje Basado en Escenarios Prácticos (ABEP), vienen favoreciendo el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés?						
<b>15</b>	¿Cree usted que el método audio-lingual, está promoviendo, hábitos para el aprendizaje del idioma inglés?						
<b>Contenidos educativos</b>							
<b>16</b>	¿Cree usted que los ambientes E-learning están contribuyendo en el aprendizaje de los tipos de vocabularios del idioma inglés?						
<b>17</b>	¿Cree usted que los ambientes E-learning están contribuyendo en el aprendizaje de los verbos frasales del idioma inglés?						
<b>Recursos digitales</b>							
<b>18</b>	¿Considera usted que el recurso digital test está fomentando el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés?						
<b>19</b>	¿Considera usted que el recurso digital test está fomentando el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés?						
<b>20</b>	¿Considera usted que los vídeos vienen contribuyendo en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés?						
<b>21</b>	¿Considera usted que los vídeos TED están promoviendo el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés?						

#### Anexo 4.- Análisis e Interpretación de las preguntas dirigidas a los docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo

**Tabla 31**

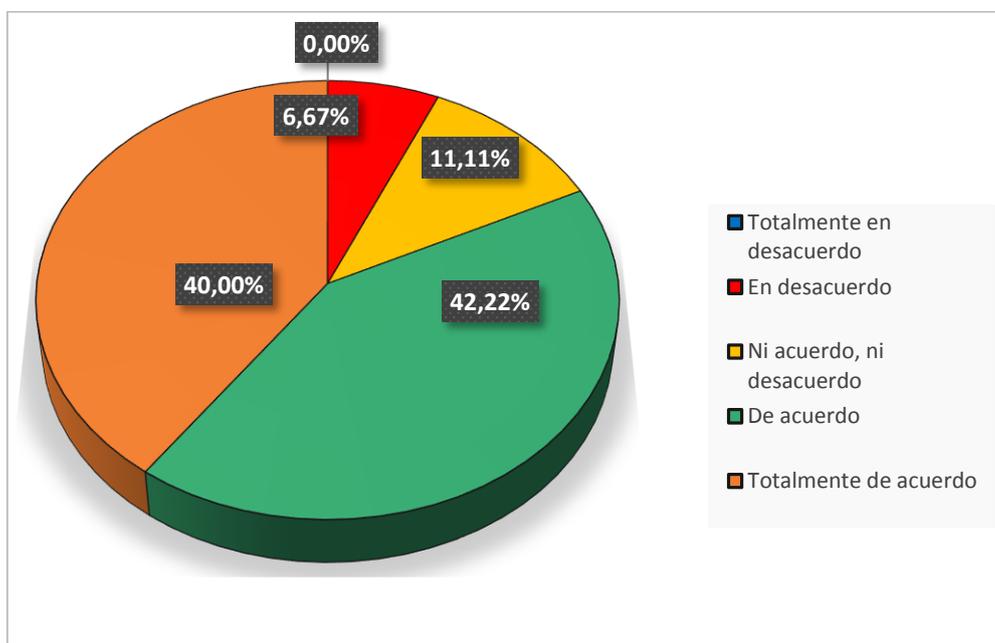
*Método de Aprendizaje Basado en Escenarios Prácticos (ABEP) favorece el aprendizaje en el idioma inglés*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	3	6,67%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	5	11,11%
De acuerdo	19	42,22%
Totalmente de acuerdo	18	40,00%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 14**

*Método de Aprendizaje Basado en Escenarios Prácticos (ABEP) favorece el aprendizaje en el idioma inglés*



#### Interpretación

De acuerdo con los obtenidos en la encuesta aplicada, sobre si el método de aprendizaje basado en escenarios prácticos, ayudan en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés; se muestra que el 6,67% estuvo en desacuerdo, el 11,11% ni

acuerdo, ni desacuerdo, mientras que el 42;22% refirió estar de acuerdo; y un 40,00% totalmente de acuerdo con el método en mención.

**Tabla 32**

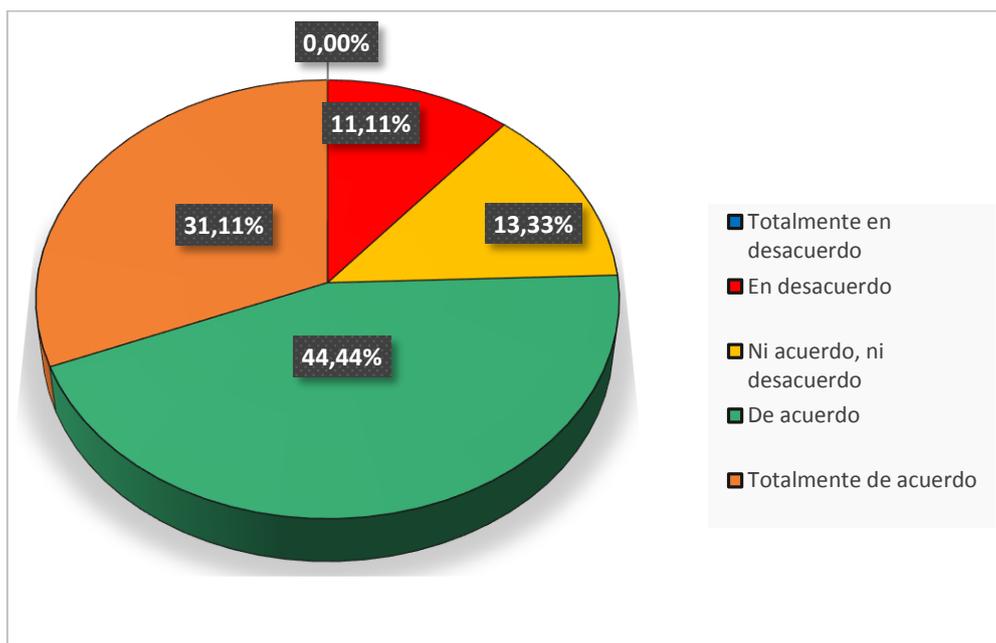
*Método Audio-Lingual promueve hábitos para el aprendizaje del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	5	11,11%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	6	13,33%
De acuerdo	20	44,44%
Totalmente de acuerdo	14	31,11%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 15**

*Método Audio-Lingual promueve hábitos para el aprendizaje del idioma inglés*



**Interpretación**

Se evidenció en la presente encuesta que el 11,11% mencionó están en desacuerdo que el método audio-lingual promueve hábitos para el aprendizaje del idioma inglés, 13,33% estuvo ni acuerdo, ni desacuerdo, un 44,44% refirió estar de acuerdo con el método audio-lingual, mientras que el 31,11% se encontró totalmente de acuerdo.

**Tabla 33**

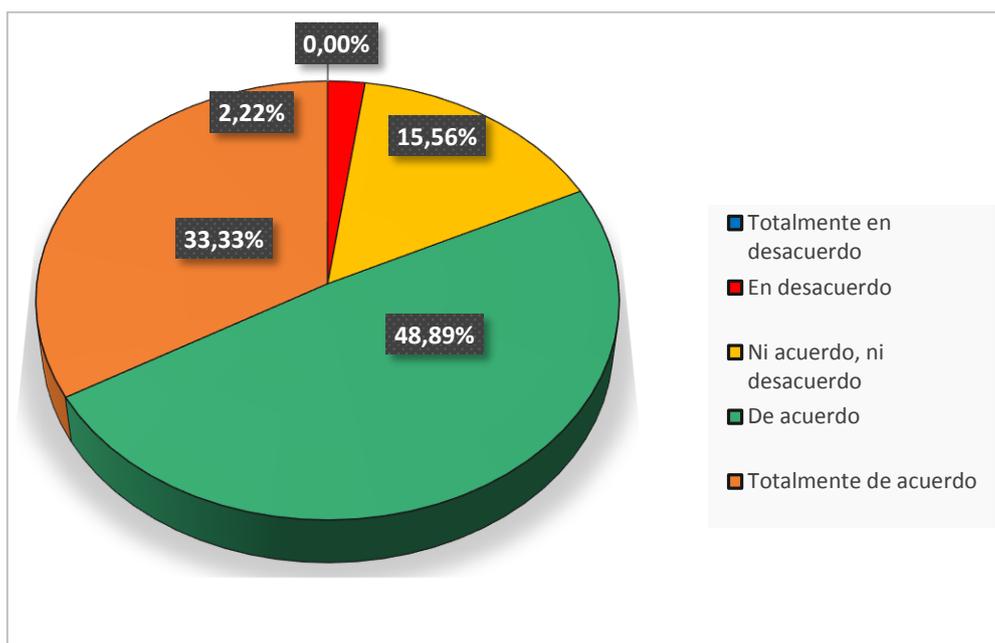
*Ambientes e-learning contribuye en el aprendizaje de los tipos de vocabularios del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	1	2,22%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	7	15,56%
De acuerdo	22	48,89%
Totalmente de acuerdo	15	33,33%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 16**

Ambientes e-learning contribuye en el aprendizaje de los tipos de vocabularios del idioma inglés



**Interpretación**

En relación a la pregunta sobre si los ambientes E-learning están contribuyendo en el aprendizaje de los tipos de vocabulario del idioma inglés, al respecto un 2,22% de los encuestados manifestó estar en desacuerdo y un 15,56% ni acuerdo, ni desacuerdo con tal afirmación; mientras que el 48,89% mencionó estar de acuerdo, pero el 33,33% de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 34**

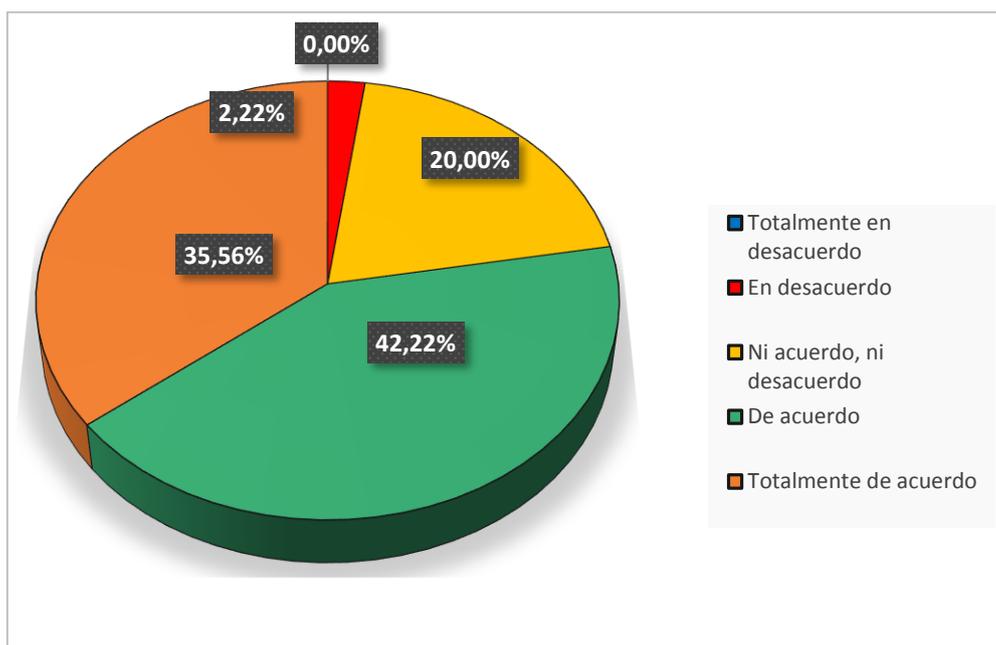
*Ambientes e-learning contribuye en el aprendizaje de los verbos frasales del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	1	2,22%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	9	20,00%
De acuerdo	19	42,22%
Totalmente de acuerdo	16	35,56%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 17**

*Ambientes e-learning contribuye en el aprendizaje de los verbos frasales del idioma inglés*



### **Interpretación**

Según la encuesta realizada sobre si los ambiente e-learning contribuyen en el aprendizaje de los verbos frasales del idioma inglés, el 2,22% estuvo en desacuerdo, mientras el 20,00% de los docentes se refirió estar ni acuerdo, ni desacuerdo, en cambio, un 42,22% mencionó estar de acuerdo, mientras que el 35,56% estuvo totalmente de acuerdo.

**Tabla 35**

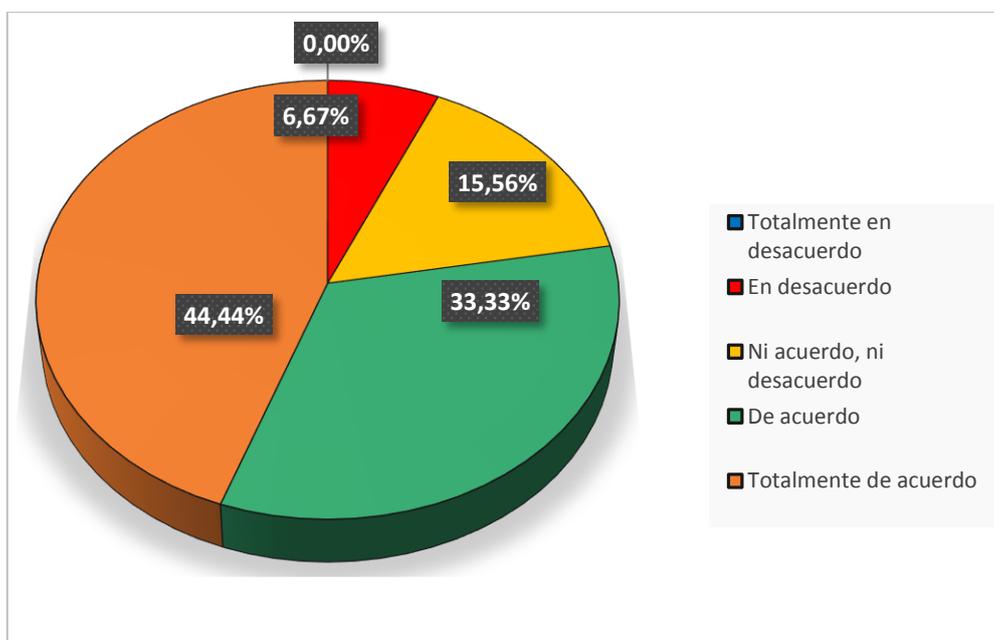
*Crucigramas promueve el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	3	6,67%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	7	15,56%
De acuerdo	15	33,33%
Totalmente de acuerdo	20	44,44%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 18**

*Crucigramas promueve el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*



### **Interpretación**

Conforme a los resultados de la encuesta realizada a los docentes sobre si los crucigramas promueven el aprendizaje del idioma inglés, se demostró que el 6,67% está en desacuerdo con tal afirmación, un 15,56% indicó estar ni acuerdo, ni desacuerdo; sin embargo, el 33,33% señaló estar de acuerdo, mientras que el 44,44% estuvo totalmente de acuerdo.

**Tabla 36**

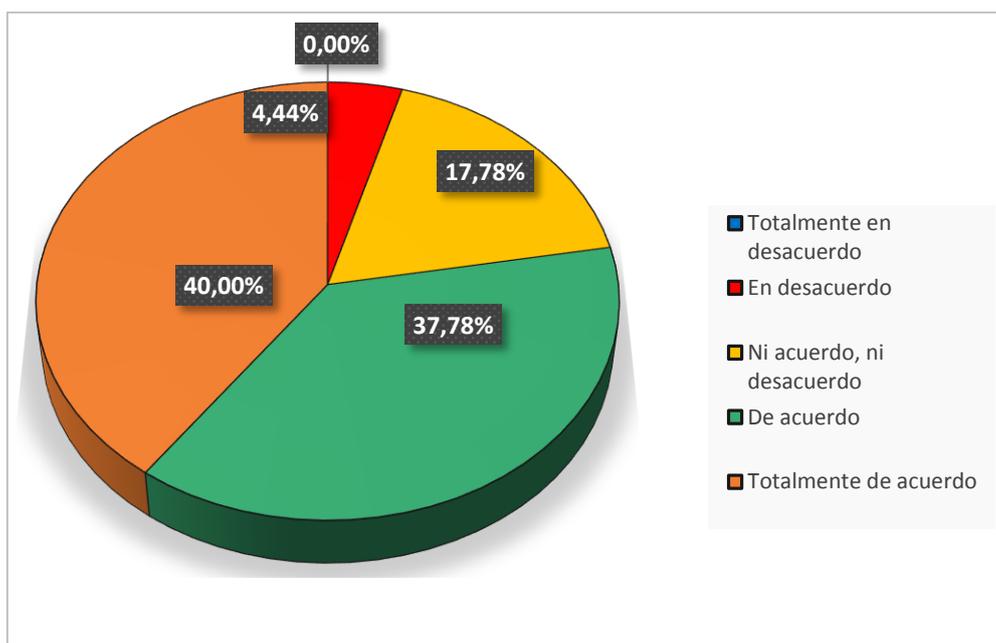
*Videos contribuye en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	2	4,44%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	8	17,78%
De acuerdo	17	37,78%
Totalmente de acuerdo	18	40,00%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 19**

*Videos contribuye en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*



**Interpretación**

Con respecto a la pregunta sobre si los vídeos contribuyen el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, se observó en los resultados que el 4,44% estuvo en desacuerdo, asimismo el 17,78% afirmó ni acuerdo, ni desacuerdo, el 37,78% de acuerdo, mientras el 40,00% señaló estar totalmente de acuerdo con tal afirmación.

**Tabla 37**

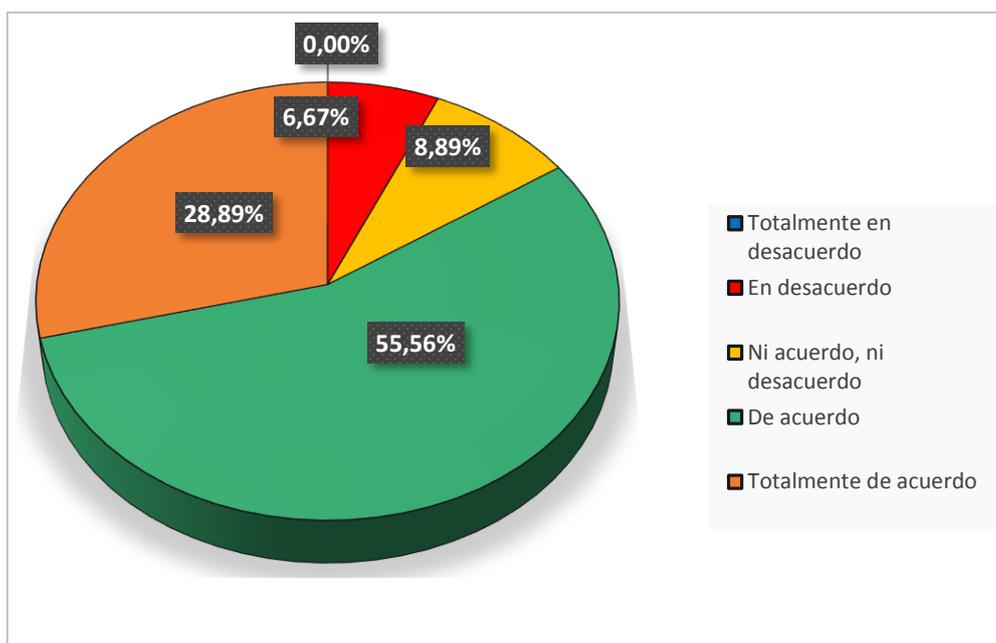
*Videos TED promueven el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	3	6,67%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	4	8,89%
De acuerdo	25	55,56%
Totalmente de acuerdo	13	28,89%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 20**

*Videos TED promueven el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés*



### **Interpretación**

Referente si los vídeos TED estimula el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, el 6,67% de los docentes indicaron estar en desacuerdo, asimismo el 8,89% señaló estar ni acuerdo, ni desacuerdo, mientras que el 55,56% refirió estar de acuerdo y el 28,89% afirmó estar totalmente de acuerdo con tal afirmación.

**Tabla 38**

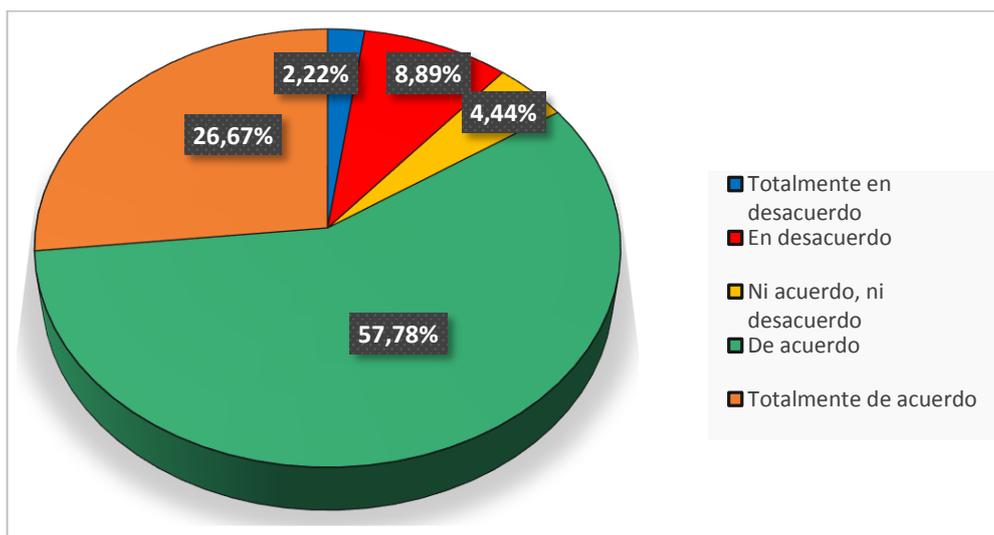
*Ambientes E-learning fomenta la habilidad lingüística escuchar en el idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	4	8,89%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	2	4,44%
De acuerdo	26	57,78%
Totalmente de acuerdo	12	26,67%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 21**

*Ambientes E-learning fomenta la habilidad lingüística escuchar en el idioma inglés*



### **Interpretación**

Según datos obtenidos sobre si los docentes consideran que los ambientes e-learning fomentan la habilidad lingüística de escuchar en el idioma inglés, el 2,22% mencionó estar totalmente en desacuerdo y el 8,89% en desacuerdo, mientras que el 4,44% indicó estar ni acuerdo ni en desacuerdo, el 57,78% estuvo de acuerdo con dicha afirmación, mientras que el 26,67% refirió estar totalmente de acuerdo.

**Tabla 39**

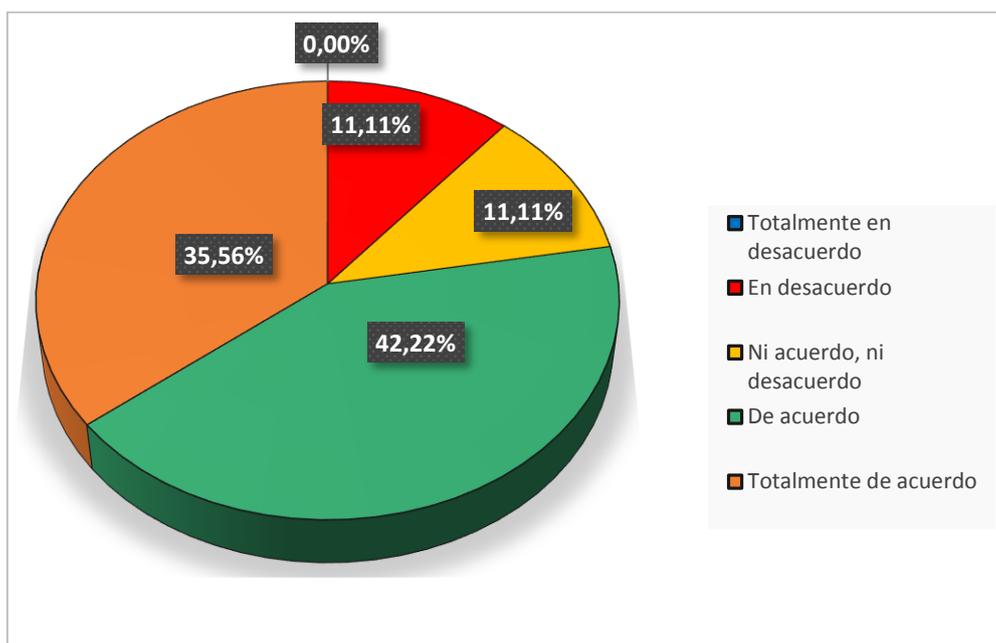
*Ambientes E-learning fomenta la habilidad lingüística de escritura en el idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	5	11,11%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	5	11,11%
De acuerdo	19	42,22%
Totalmente de acuerdo	16	35,56%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 22**

*Ambientes E-learning fomenta la habilidad lingüística de escritura en el idioma inglés*



**Interpretación**

Según datos obtenidos sobre si los ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de la escritura en el idioma inglés, se observó que el 11,11% de los docentes mencionaron que estuvieron en desacuerdo, así como también ni acuerdo, ni desacuerdo, mientras que el 42,22% estuvo de acuerdo y el 35,56% estaba totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 40**

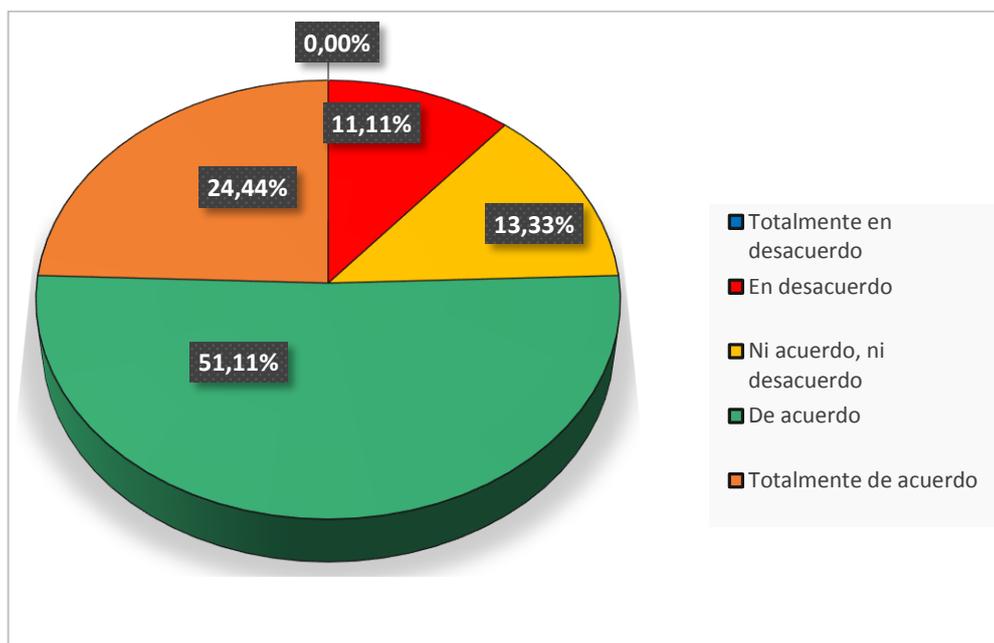
*Ambientes E-learning fomenta la habilidad lingüística de hablar en el idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	5	11,11%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	6	13,33%
De acuerdo	23	51,11%
Totalmente de acuerdo	11	24,44%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 23**

*Ambientes E-learning fomenta la habilidad lingüística de hablar en el idioma inglés*



### **Interpretación**

Referente si los docentes están de acuerdo que los Ambientes E-learning fomentan la habilidad lingüística de hablar en el idioma inglés, se evidenció de acuerdo a la encuesta que el 11,11% afirmaron estar en desacuerdo, el 13,33% indicaron estar ni acuerdo, ni desacuerdo, pero un 51,11% de los docentes estaban de acuerdo y el 24,44% estuvieron totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 41**

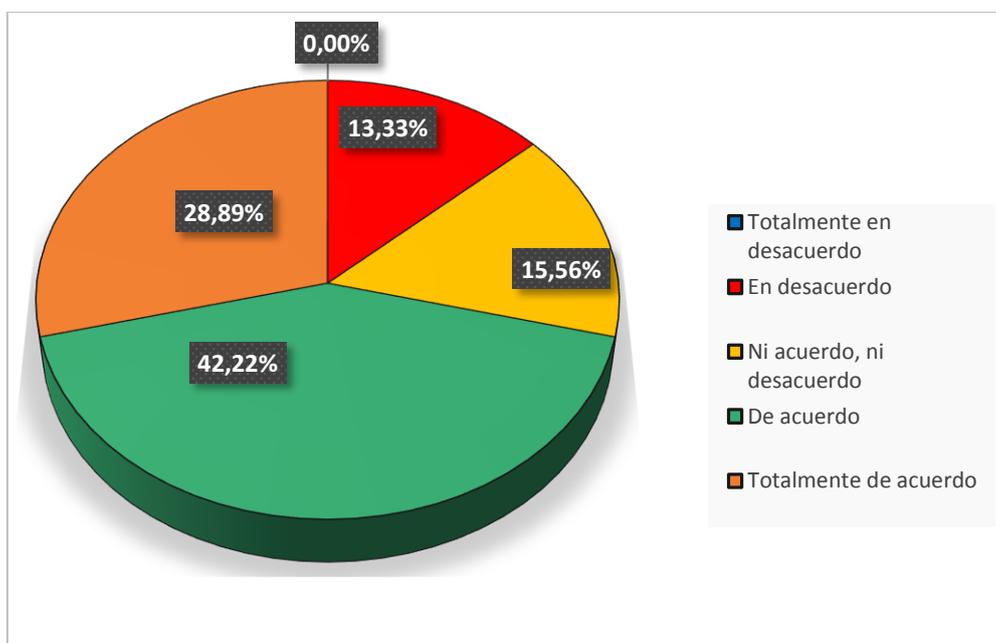
*Técnica dictada contribuye en el aprendizaje del idioma inglés*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	6	13,33%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	7	15,56%
De acuerdo	19	42,22%
Totalmente de acuerdo	13	28,89%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 24**

*Técnica dictada contribuye en el aprendizaje del idioma inglés*



**Interpretación**

Referente a la pregunta sobre si la técnica del dictado contribuye en el aprendizaje del idioma inglés, el 13,33% de los docentes encuestados manifestaron estar en desacuerdo, el 15,56% estuvieron ni acuerdo, ni desacuerdo con dicha afirmación, el 42,22% refirió estar de acuerdo, mientras el 28,89% estuvo totalmente de acuerdo con tal afirmación.

**Tabla 42**

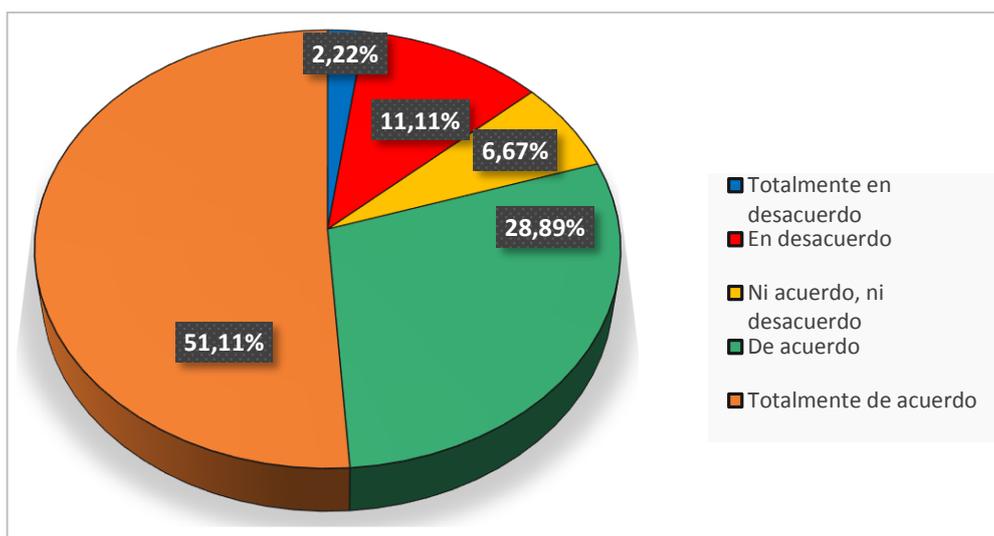
*Las canciones mejoran el aprendizaje del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	5	11,11%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	3	6,67%
De acuerdo	13	28,89%
Totalmente de acuerdo	23	51,11%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 25**

*Las canciones mejoran el aprendizaje del idioma inglés*



### **Interpretación**

Los datos obtenidos de los 45 docentes de las Unidad Educativa 16 de Mayo sobre si las canciones mejoran el aprendizaje del idioma inglés, el 2,22% refirió estar totalmente en desacuerdo con lo indicado, asimismo el 11,11% indicó estar en desacuerdo, de igual manera el 6,67% no están ni acuerdo ni desacuerdo, mientras que el 28,89% estuvieron de acuerdo y el 51,11% estuvo totalmente de acuerdo.

**Tabla 43**

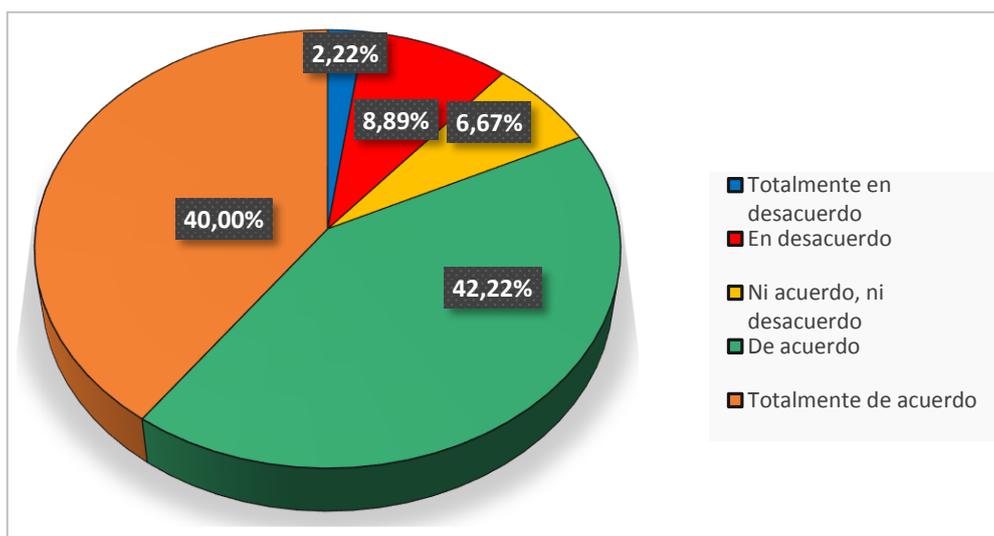
*Pronunciación de vocabulario en el idioma inglés mejora a través de los ambientes E-learning*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	4	8,89%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	3	6,67%
De acuerdo	19	42,22%
Totalmente de acuerdo	18	40,00%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 26**

*Pronunciación de vocabulario en el idioma inglés mejora a través de los ambientes E-learning*



### **Interpretación**

Con respecto a la pregunta sobre si la pronunciación de vocabulario en el idioma inglés mejora a través de los ambientes E-learning, se observó en los resultados que el 2,22% está totalmente en desacuerdo, el 8,89% en desacuerdo, el 6,67% indicaron estar ni acuerdo, ni desacuerdo, el 42,22% de los docentes están de acuerdo, mientras que el 40,00% están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 44**

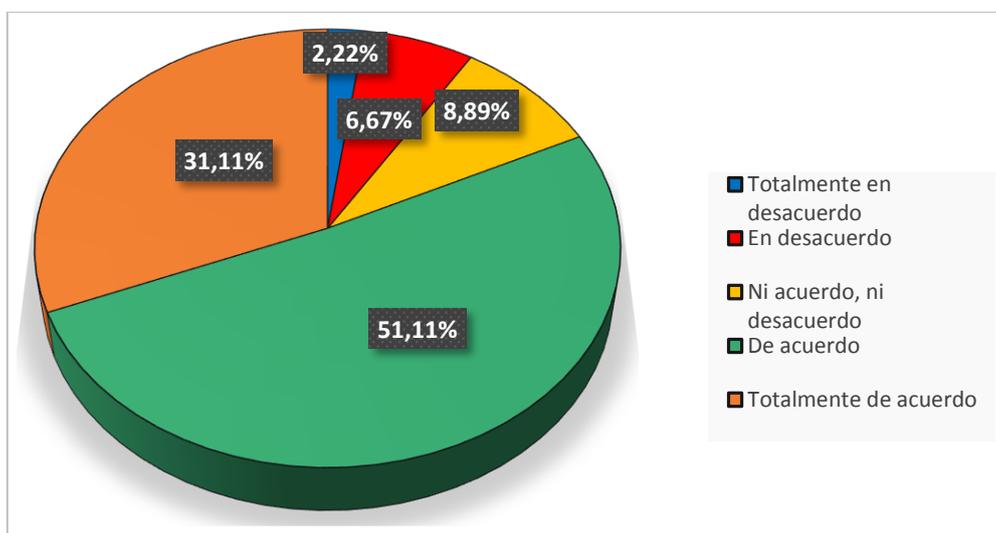
*Conexiones de ideas facilitan el aprendizaje del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	2,22%
En desacuerdo	3	6,67%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	4	8,89%
De acuerdo	23	51,11%
Totalmente de acuerdo	14	31,11%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 27**

*Conexiones de ideas facilitan el aprendizaje del idioma inglés*



### **Interpretación**

Según los datos obtenidos sobre si las conexiones de ideas facilitan el aprendizaje del idioma inglés, al respecto el 2,22% de los docentes indicaron que estuvieron totalmente en desacuerdo, asimismo el 6,67% mencionaron estar en desacuerdo, mientras que el 8,89% ni acuerdo ni desacuerdo, mientras que el 51,11% estuvieron de acuerdo y finalmente el 31,11% refirió estar totalmente de acuerdo con tal afirmación.

**Tabla 45**

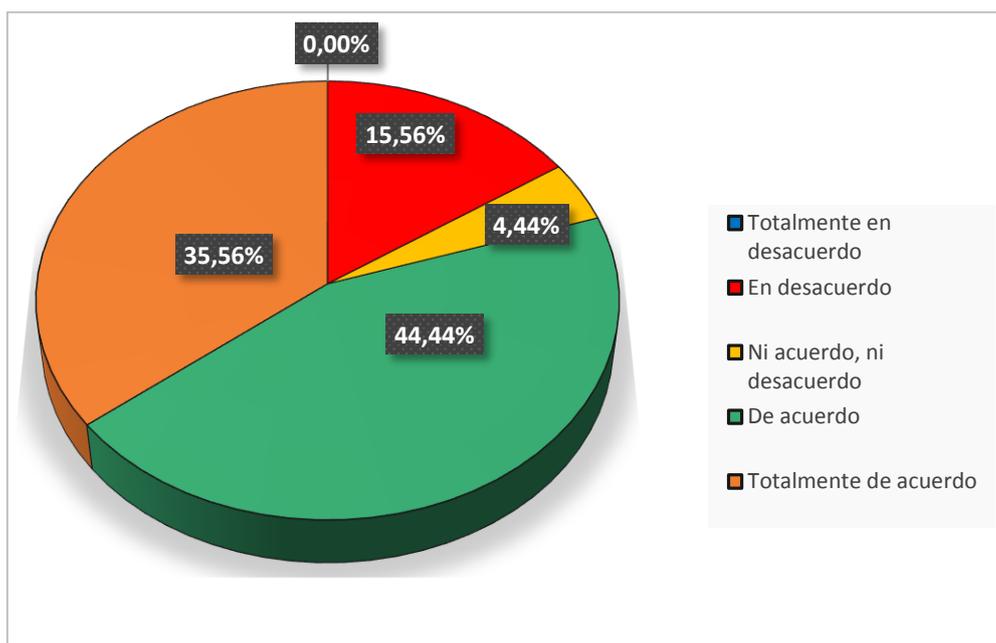
*Uso de tiempos gramaticales en ambientes E-learning mejora el aprendizaje del idioma inglés*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	7	15,56%
Ni acuerdo, ni desacuerdo	2	4,44%
De acuerdo	20	44,44%
Totalmente de acuerdo	16	35,56%
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Autor

**Figura 28**

*Uso de tiempos gramaticales en ambientes E-learning mejora el aprendizaje del idioma inglés*



### **Interpretación**

Según los datos obtenidos en la encuesta dirigida a los docentes sobre si el uso de tiempos gramaticales en ambientes E-learning mejora el aprendizaje del idioma inglés, el 15,56% de los encuestados estuvieron en desacuerdo, el 4,44% indicaron no estar ni acuerdo ni en desacuerdo, pero el 44,44% manifestaron estar de acuerdo, mientras que el 35,56% señalaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación

## Anexo 5.- Ficha de validación #1 de contenidos sobre la Propuesta de estudio.

Validación de Propuesta de investigación

1

### INFORMACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

#### MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**Nombre del Investigador:** Carlos Damian Mosquera Flor

**Título de la Investigación:** Estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de mayo. Quinsaloma 2020.

**Objetivo de la Investigación:** Proponer una Estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la UE 16 de mayo, Quinsaloma. 2020

**Título de la Propuesta:** Estrategia E-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quinsaloma.

**Objetivo de la propuesta:** Diseñar una estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo perteneciente al Cantón Quinsaloma.

**VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)**

<i>Criterio de Valoración</i>	<b>APLICACIÓN DE PROPUESTA</b>
-------------------------------	--------------------------------

**CRITERIOS EVALUATIVOS**

<b>Condición</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Excelente</b>
<b>Puntuación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					100	Excelente	5.00
<i>Redacción</i>					100	Excelente	5.00
<i>Claridad</i>					100	Excelente	5.00
<i>Consistencia</i>					100	Excelente	5.00
<i>Estructura</i>					100	Excelente	5.00
<i>Metodología</i>					100	Excelente	5.00
<b><i>Promedio de puntuación</i></b>							<b>5.00</b>

**Regla Decisoria sobre puntuación**

< a 3.00 Rechazado  
 >= a 3.00 Aceptado

**Puntaje de Decisión**

**Aceptado**

Observaciones:

---



---



---



---

<b>Nombre del Experto:</b>	Julio Ernesto Mora Aristega
<b>Cédula/Pasaporte:</b>	1204598153
<b>Email:</b>	jmora@utb.edu.ec



FORMA ELECTRÓNICA DE FIRMAS  
 JULIO ERNESTO  
 MORA ARISTEGA

Firma

Fecha: Babahoyo 18 de Octubre del 2021

**RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO**

Julio Ernesto Mora Aristega, licenciado en Ciencias de la Educación, Contador Público Auditor, Magister en Gestión de Recursos Humanos, Magister en Administración de Empresas, Magister en Docencia y Currículo por la Universidad Técnica de Babahoyo; Magister en Contabilidad y Auditoría por la Universidad Estatal de Quevedo; Ex Jefe de Recursos Humanos y Contador en el Instituto Ecuatoriano de Seguridad, Centro de Salud Ventanas, Ex Docente del Ministerio de Educación, Ex Coordinador General de Titulación en la Facultad de Administración, Finanzas e Informática y actual Director del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Babahoyo.

## Anexo 6.- Fichas de validación #2 de contenidos sobre la Propuesta de estudio.

Validación de Propuesta de investigación

1

### **INFORMACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

---

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**Nombre del Investigador:** Carlos Damián Mosquera Flor

**Título de la Investigación:** Estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de mayo, Quinsaloma 2020.

**Objetivo de la Investigación:** Proponer una Estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la UE 16 de mayo, Quinsaloma. 2020

**Título de la Propuesta:** Estrategia E-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quinsaloma.

**Objetivo de la propuesta:** Diseñar una estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo perteneciente al Cantón Quinsaloma.

**VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)**

<i>Criterio de Valoración</i>	<b>APLICACIÓN DE PROPUESTA</b>
-------------------------------	--------------------------------

**CRITERIOS EVALUATIVOS**

<b>Condición</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Excelente</b>
<b>Puntuación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					100	Excelente	5
<i>Redacción</i>					100	Excelente	5
<i>Claridad</i>					100	Excelente	5
<i>Consistencia</i>					100	Excelente	5
<i>Estructura</i>					100	Excelente	5
<i>Metodología</i>					100	Excelente	5
<b>Promedio de puntuación</b>							<b>5</b>

**Regla Decisoria sobre puntuación** < a 3.00 Rechazado  
>= a 3.00 Aceptado

**Puntaje de Decisión** Aceptado

Observaciones:

---



---



---

<b>Nombre del Experto:</b>	Silvia Elizabeth Morales Morejón
<b>Cédula/Pasaporte:</b>	1205571928
<b>Email:</b>	smorejon@utfb.edu.ec



Firma

**Fecha: Babahoyo 19 de Octubre del 2021**

**RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO**

Silvia Elizabeth Morales Morejón, licenciada en idiomas (mención Inglés-Francés), Economista, Magister en Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera ESPOL, Magister en Docencia y Currículo por la Universidad Técnica de Babahoyo; Phd Candidate in Lingüística en Universidad Nacional del Rosario (Argentina).

## Anexo 7.- Fichas de validación #3 de contenidos sobre la Propuesta de estudio.

Validación de Propuesta de investigación

1

### **INFORMACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

---

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**Nombre del Investigador:** Carlos Damian Mosquera Flor

**Título de la Investigación:** Estrategia e-learning de vocabulario para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de mayo. Quinsaloma 2020.

**Objetivo de la Investigación:** Proponer una Estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la UE 16 de mayo, Quinsaloma. 2020

**Título de la Propuesta:** Estrategia E-learning para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo, Quinsaloma.

**Objetivo de la propuesta:** Diseñar una estrategia e-Learning de Vocabulario para mejorar el aprendizaje en el idioma inglés en la Unidad Educativa 16 de Mayo perteneciente al Cantón Quinsaloma.

**VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)**

<i>Criterio de Valoración</i>	<b>APLICACIÓN DE PROPUESTA</b>
-------------------------------	--------------------------------

**CRITERIOS EVALUATIVOS**

<b>Condición</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Excelente</b>
<b>Puntuación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					100	Excelente	5
<i>Redacción</i>					100	Excelente	5
<i>Claridad</i>					100	Excelente	5
<i>Consistencia</i>					100	Excelente	5
<i>Estructura</i>					100	Excelente	5
<i>Metodología</i>					100	Excelente	5
<b><i>Promedio de puntuación</i></b>							<b>5</b>

**Regla Decisoria sobre puntuación** < a 3.00 Rechazado  
>= a 3.00 Aceptado

**Puntaje de Decisión** Aceptado

Observaciones:

---



---



---



---

<b>Nombre del Experto:</b>	Nelly Karina Esparza Cruz
<b>Cédula/Pasaporte:</b>	1203562127
<b>Email:</b>	nesparza@utb.edu.ec



Firma

Fecha: 18/10/2021

**RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO**

Magister en Informática Empresarial. Magister en Administración de Empresas. Especialista en Redes de Comunicación de Datos. Ingeniera en Sistemas. Se ha desempeñado 20 años como Gerente General de FirmWare3 empresa de tecnología orientada al servicio técnico y desarrollo de software. Docente de la Universidad Técnica de Babahoyo desde el 2004, ocupando cargos de Directora de la Carrera de Sistemas del 2014 al 2018. Actualmente docente titular de la U.T.B. desde el 2020, ha participado en proyectos de investigación en temas relacionados a las tecnologías de la información y la comunicación.

