



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Tecnología e Innovación Educativa

Ambiente Virtual de Aprendizaje para Reforzar Contenidos Académicos de
la Asignatura de Inglés en Bachillerato 2022 – 2023.

Trabajo de titulación previo a
la obtención del título de Magíster
en Tecnología e Innovación
Educativa

Autor:

Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga

CI: 0104048467

Tutor:

Juan Pablo Contreras Parra

CI: 0104068275

Azogues - Ecuador

22-octubre-2023

Resumen

El sistema educativo actual requiere adaptarse a las exigencias de la era digital, como es la incorporación eficiente de nuevas tecnologías y estrategias pedagógicas en las aulas. De esta manera, este trabajo investigativo se enfoca en reconocer las potencialidades que ofrece un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para el fortalecimiento de la comprensión lectora como aspecto prioritario en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes.

Por otra parte, el objetivo principal de este estudio es la validación por expertos de la viabilidad del AVA para reforzar la comprensión lectora del inglés en alumnos de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay. La propuesta fue diseñada con el software *exelearning*, tomando en cuenta modelo instruccional de David Merrill para su elaboración.

En cuanto al enfoque de este estudio, es principalmente cuantitativo con un diseño descriptivo transversal, lo cual encaminó a la recolección de información mediante la aplicación de una prueba de conocimientos de comprensión lectora a los estudiantes y una ficha de validación de la propuesta por parte de expertos. Los resultados favorables de la propuesta, determinaron que su aplicación podría beneficiar al reforzamiento de la capacidad de interpretación de textos en inglés en los estudiantes.

En conclusión, este trabajo resalta la necesidad de incorporar un ambiente virtual de aprendizaje en la enseñanza del inglés y ofrece una base para futuras investigaciones en este campo educativo.

Palabras clave: modelo instruccional, comprensión lectora, software *exelearning*, ambiente virtual de aprendizaje.

Abstract

The current educational system requires adapting to the demands of the digital era, such as the efficient incorporation of new technologies and pedagogical strategies in the classrooms. In this way, this research work focuses on recognizing the potential offered by a virtual learning environment (VLE) to strengthen reading comprehension as a priority aspect in the development of English language skills in students.

On the other hand, the main objective of this study is the validation by experts of the viability of the AVA to reinforce the reading comprehension of English in First Year Baccalaureate students of Sinincay High School. The proposal was designed with the exelearning software, taking into account David Merrill's instructional model for its development.

Regarding the approach of this study, it is mainly quantitative with a cross-sectional descriptive design, which led to the collection of information through the application of a reading comprehension knowledge test to the students and a validation sheet of the proposal by experts. The favorable results of the proposal determined that its application could benefit the strengthening of the students' ability to interpret texts in English.

In conclusion, this work highlights the need to incorporate a virtual learning environment in the teaching of English and offers a basis for future research in this educational field.

Keywords: instructional model, reading comprehension, exelearning software, virtual learning environment.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia, quienes me apoyaron de manera incondicional durante este proceso. Su sabiduría, paciencia y ánimos me han permitido alcanzar esta importante meta en el campo profesional. Además, a todas aquellas personas, que de cualquier forma contribuyeron para su finalización.

Agradecimiento

Un agradecimiento especial a todos los docentes, cuya labor y compromiso han sido valiosos a lo largo de esta maestría. Sin duda, sus aportes han sido fundamentales para mi desarrollo académico. Asimismo, quiero agradecer a todos mis compañeros con quienes compartimos momentos agradables y de mucho aprendizaje. Y por último, a todos quienes participaron y permitieron la realización de este trabajo.

Índice

Resumen.....	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de tablas.....	IX
Índice de figuras.....	IX
Introducción.....	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1. Problema de investigación.....	13
1.1 Planteamiento del problema o problematización.....	13
1.2 Hipótesis.....	16
1.3 Objetivos de investigación.....	16
1.4 Objetivo general.....	16
1.5 Objetivos específicos.....	17
1.6 Justificación.....	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	20
2.1 Antecedentes.....	20
2.2 Marco Legal.....	23
2.3 Marco Teórico.....	24
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	45
3.1 Marco Metodológico.....	45
3.1 Paradigma.....	45
3.2 Enfoque.....	45
3.3 Tipo de investigación.....	45

3.4	Diseño.....	46
3.5	Población muestra o Informantes claves.....	47
3.6	Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información.....	47
3.7	Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación.....	48
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	48
3.9	Operacionalización de las variables/categorías de estudio.....	48
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		51
4.1	Análisis e interpretación de la información.....	51
4.2	Análisis de resultados según tabla valorativa.....	58
CAPÍTULO V: PROPUESTA.....		61
5.1	Diseño de la propuesta de intervención educativa.....	61
5.2	Problemática.....	61
5.3	Justificación.....	62
5.4	Objetivo General de la propuesta.....	63
5.4.1	Objetivos Específicos.....	63
5.5	Fundamentos teóricos.....	64
5.6	Fundamentos pedagógicos.....	65
5.7	Estructura de la propuesta.....	67
5.8	Validación de la propuesta.....	78
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		85
6.1	Conclusiones.....	85
6.2	Recomendaciones.....	86
Referencias.....		87
Anexos.....		93

Índice de tablas

Tabla 1. Variable Independiente	49
Tabla 2. Variable Dependiente	50
Tabla 3. Escala valorativa	58
Tabla 4. Resultados de la evaluación	59
Tabla 5: Organización de los contenidos de la propuesta	67

Índice de figuras

Figura 1. Resultados principio literal	51
Figura 2. Resultados principio literal	52
Figura 3. Resultados principio inferencial	53
Figura 4. Resultados principio inferencial	54
Figura 5. Resultados principio crítico	56
Figura 6. Resultados principio crítico	57
Figura 7. Bienvenida a los estudiantes.....	70
Figura 8. Descripción general.....	70
Figura 9. Presentación.....	71
Figura 10. Encuesta de hábitos alimenticios saludables	72
Figura 11. Revisión de vocabulario	73
Figura 12. Video interactivo: Healthy problems in Ecuador.....	74
Figura 13. Lectura: Obesity all around the world.	75
Figura 14. Evaluación de la comprensión lectora.	76
Figura 15. Cálculo del índice de masa corporal (<i>BMI</i>).....	77
Figura 16. Proyecto final.....	78

Figura 17.	Datos generales del experto	79
Figura 18.	Autovaloración del experto.....	79
Figura 19.	Valoración de la propuesta	80
Figura 20.	Resultados de la autovaloración de los expertos	81
Figura 21.	Resultados de la valoración de la propuesta.....	82

Introducción

En la educación actual, la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido en un factor decisivo para la mejora de la enseñanza de un idioma extranjero y el fortalecimiento de las destrezas lingüísticas de los estudiantes. En este contexto, el presente trabajo de investigación aborda la necesidad de reforzar los contenidos académicos del inglés, a través de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) enfocado principalmente en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Es así como este trabajo surge como respuesta a la dificultad en la interpretación analítica de textos que se ha identificado en la muestra de estudio.

Para la consecución de este trabajo fue importante sistematizar la información concerniente al impacto de los ambientes virtuales en la enseñanza del inglés. Además, la aplicación del software *exelearning* en el desarrollo de contenidos didácticos digitales. Por otra parte, identificar los principios que involucran la comprensión lectora (literal, inferencial y crítico) permitió plantear un ambiente virtual que integra una variedad de recursos multimedia con el propósito de fortalecer la interpretación acertada de la lectura.

La validación positiva de la propuesta por parte de especialistas en el área de la tecnología educativa y enseñanza del inglés, determinó el beneficio que podría tener la aplicación del diseño para reforzar la comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato. Asimismo, el resultado de la validación alienta a su implementación en el aula, una constante auto-preparación en el manejo de la herramienta digital y una elaboración de contenidos que apoyen al progreso de otras destrezas lingüísticas.

A pesar del resultado favorable de la propuesta, su limitante radica en la falta de datos que respalden el impacto que pudo haber tenido su aplicación con la muestra del



estudio. No obstante, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones con relación a la enseñanza del inglés a partir de la utilización de los AVA.

La metodología implementada en este estudio consistió principalmente en un paradigma positivista con un enfoque cuantitativo, por lo cual se aplicó una prueba de conocimientos a una muestra de 48 estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay y una ficha de validación de la propuesta a tres expertos en el área educativa. También se llevó a cabo una evaluación descriptiva y propositiva del AVA para reforzar la comprensión lectora del inglés.

Adicionalmente, este estudio comprende de siete capítulos distribuidos de la siguiente manera. En el primer capítulo, se detalla el planteamiento del problema, objetivos y la justificación. El segundo capítulo aborda los antecedentes, el marco teórico en el cual se describen las diferentes teorías y conceptos que respaldan la aplicabilidad del AVA en la enseñanza del inglés por medio del software *exelearning*. Con relación al tercer capítulo, este describe la metodología, el paradigma, el tipo y diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos empleados, así como la tabla de operacionalización de las variables.

El cuarto capítulo describe el análisis e interpretación de los resultados del estudio. En el mismo orden, el quinto capítulo se enfoca en el desarrollo de la propuesta hasta su validación, culminando con el análisis respectivo de sus resultados. Finalmente, en el sexto capítulo, aborda las diferentes conclusiones y recomendaciones del estudio.

Este estudio marca un precedente importante para que el investigador pueda enfrentar con mayor efectividad las dificultades que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, mediante la elaboración sistematizada de ambientes virtuales de aprendizaje que contribuyan a mejorar la práctica educativa de su entorno.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), en el desarrollo de las Agendas Digitales para América Latina y el Caribe (eLAC) señala que durante el confinamiento se evidenció que la mayor parte de la población estudiantil enfrentaron limitaciones en el acceso al internet y a equipos digitales. Por consiguiente, esto generó mayores deficiencias en el aprendizaje y desarrollo académico; al igual que incrementó el abandono escolar para muchos estudiantes (CEPAL, 2021).

Por otro lado, este episodio también marcó un retroceso en el aprendizaje del inglés, retrasando el desarrollo de habilidades lingüísticas como la lectura, especialmente para los niños y jóvenes (Castellanos et al., 2022). De acuerdo a los indicadores de English Proficiency Index 2022 (EPI) difundido por Education First (EF EPI), la población estudiantil ha disminuido su rendimiento en el inglés, especialmente durante la pandemia. No obstante, un ligero progreso en el idioma se muestra en la población profesional, donde el aprendizaje del inglés ha brindado oportunidades laborales. Caso contrario ocurre en los centros educativos, donde el nivel de inglés de los estudiantes no ha conseguido mejorar de forma considerable.

Así mismo, el informe demuestra que el índice de nivel de inglés es bajo en países latinoamericanos como Colombia, Panamá, Venezuela, Nicaragua, Ecuador, entre otros, situando a este último en el puesto 82 de 111 países participantes, con un puntaje de 466 sobre 1000. De acuerdo a esta información, existen factores como la desigualdad social, de género, de raza y falta en la calidad de la educación a nivel de Latinoamérica, lo que ha perjudicado su progreso.

Por otra parte, según el informe de Stanton y Fiszbein (2019) mencionan que la enseñanza del inglés en América Latina enfrenta desafíos, como falta de recursos, falta de capacitación adecuada para los docentes y principalmente la limitación de oportunidades que tienen los estudiantes para practicar las habilidades lingüísticas como la lectura. Al respecto, en su informe, los autores describen que el 90% de docentes tuvieron dificultades para brindar a los estudiantes ejercicios que activen las capacidades mentales requeridas en la lectura como: analizar, interpretar o justificar sus opiniones. Por el contrario, al existir limitaciones en este aspecto, los estudiantes tienden a memorizar la información o el contenido enseñado por el docente.

Por consiguiente, esto solo indica que los estudiantes no están progresando en el desarrollo de destrezas que demanda el aprendizaje del inglés. Adicionalmente, señalan que habilidades lingüísticas como la comprensión lectora y la comprensión auditiva son las destrezas que generalmente se descuidan en la enseñanza del inglés en Latinoamérica, ocasionado en ciertos casos, por una carencia de apoyo en programas de capacitación docente en temas de aplicación de estrategias pedagógicas apropiadas al contexto de los estudiantes.

En el caso particular del Ecuador, el Currículo Nacional de Educación (2016) declara que la enseñanza del inglés en bachillerato es crucial para la formación de ciudadanos globales, por cuanto, el aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una herramienta útil en un mundo globalizado. Por tanto, la capacidad de comunicarse en este idioma puede brindar un mejor futuro académico, laboral y personal. En consecuencia, alcanzar un nivel de inglés al menos básico es imperioso; y su aprendizaje no está ajeno al avance de la tecnología moderna.



Por otro lado, conforme al Acuerdo Nro. 2023-00008-A emitido por el Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc, 2023, Art. 8) se establece un total de tres horas académicas destinadas a la enseñanza del inglés en el nivel de bachillerato en el periodo escolar 2022 – 2023 de las instituciones educativas públicas. Al respecto, estas modificaciones en el p nsum acad mico nacional retrasan a n m s las competencias planteadas en el perfil de salida de los estudiantes de bachillerato (Mineduc, 2016, p. 248).

Entre causas que pudieran estar limitando el avance del dominio del ingl s, podr a atribuirse a aquellos docentes con una escasa o nula utilizaci n de recursos digitales en el aula. Ante esto, Arteaga y Valdiviezo (2020) mencionan en su estudio que el poco uso de recursos digitales o la falta de su implementaci n en las aulas, es debido a situaciones que enfrenta el docente, como es el temor al manejo de las Tecnolog as de Informaci n y Comunicaci n (TIC) durante las clases, la escasa preparaci n sobre temas relacionados a tecnolog a educativa, entre otros. De alg n modo, estas situaciones detienen el desarrollo de las habilidades digitales del alumno y limitan su acceso a explorar nuevas estrategias de aprendizaje.

Por otra parte, las debilidades en la ense anza del ingl s son latentes a nivel de instituciones educativas p blicas y privadas. De acuerdo a una investigaci n llevada a cabo por Abad et al. (2021) con instituciones privadas de la ciudad de Cuenca, evidencian que los docentes con un buen dominio de ingl s gu an a sus estudiantes con informaci n m s acertada; no obstante, existe un manejo inadecuado en la capacidad de gesti n del aula. Por tanto, es necesaria la formaci n docente, no  nicamente, en aspectos pedag gicos y metodol gicos, sino tambi n en el perfeccionamiento del idioma y en competencias digitales con el prop sito de fortalecer las capacidades de los estudiantes en el uso del ingl s.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, en el Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay, los resultados obtenidos en las evaluaciones diagnósticas de la comprensión lectora de textos cortos en inglés demuestran que los estudiantes muy poco recuerdan e identifican aspectos importantes de una lectura, tales como el vocabulario, reglas gramaticales e ideas centrales, lo cual indica el nivel bajo de inglés en los estudiantes quienes en su mayoría habían alcanzado el puntaje mínimo para aprobar el año escolar.

Por lo tanto, la falta de resultados satisfactorios en las evaluaciones diagnósticas de la comprensión lectora del inglés sugiere la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más efectivas. De esta manera, el uso de un ambiente virtual de aprendizaje puede proporcionar un entorno interactivo y atractivo que involucre a los estudiantes a participar activamente en la mejora de sus habilidades de lectura en inglés. Por cuanto, el acceso a recursos digitales y actividades interactivas puede facilitar la práctica autónoma del idioma fuera y dentro del aula, lo que podría influir positivamente en el rendimiento académico del alumnado.

1.2 Hipótesis

El ambiente virtual de aprendizaje es válido para reforzar la comprensión lectora del inglés de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa Sinincay en el periodo escolar 2022 – 2023.

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Objetivo general

Validar el diseño del ambiente virtual de aprendizaje en el software *exelearning* para el refuerzo de la comprensión lectora del inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay en el periodo 2022- 2023.

1.5 Objetivos específicos

1. Documentar información bibliográfica del ambiente virtual de aprendizaje en la comprensión lectora del inglés.
2. Diagnosticar el nivel inicial de comprensión lectora del inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay.
3. Diseñar una propuesta de ambiente virtual de aprendizaje en el software *exelearning* para el desarrollo de la comprensión lectora del inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay.
4. Validar con expertos el ambiente virtual de aprendizaje propuesta en el software *exelearning* para el desarrollo de la comprensión lectora del inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay.

1.6 Justificación

La incorporación de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede favorecer el crecimiento de habilidades personales, motivacionales y de cooperación necesarias en la construcción del conocimiento y aprendizaje de un nuevo idioma (Parra, 2022). En consecuencia, la agrupación de recursos tecnológicos asociados a un medio virtual es esencial para brindar al estudiante alternativas diferentes para su desenvolvimiento en el estudio de una lengua, contribuyendo a potencializar el desarrollo de destrezas lingüísticas requeridas como es el caso de la comprensión lectora.

Por consiguiente, el objetivo de este trabajo es desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje para el refuerzo de la lectura del inglés en Primero de Bachillerato. Esta propuesta surge de la necesidad de contar con herramientas educativas acordes con los requerimientos de la educación moderna y la creciente importancia del uso del inglés, y



además en contribuir al progreso de las competencias lingüísticas y preparación de los estudiantes en habilidades digitales.

La factibilidad de esta investigación radica en la predisposición por parte de la comunidad educativa para el desarrollo de este estudio, quienes además se muestran receptivos y motivados para aprovechar las ventajas de las herramientas digitales en el ámbito educativo. Existe una conciencia creciente sobre la importancia de la incorporación de la tecnología en la educación, lo que facilitará la aceptación y adopción del ambiente virtual de aprendizaje propuesto.

Los estudiantes de Primero de Bachillerato serán los beneficiarios directos de esta propuesta, ya que podrán acceder a un entorno virtual que complementará y potenciará los contenidos presentados en clase de manera online u offline. Además, los docentes se beneficiarán de una herramienta pedagógica adicional, que les permitirá diversificar sus estrategias de aprendizaje y evaluar el progreso de sus estudiantes de manera más precisa.

Desde un punto de vista pedagógico, este ambiente virtual permitirá a los docentes de la Unidad Educativa Sinincay adaptar los contenidos y las actividades a las necesidades de aprendizaje de acuerdo a la planificación sistematizada de la propuesta. Asimismo, facilitará la inclusión de materiales audiovisuales, interactivos y multimedia, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y motivando a los estudiantes a participar de manera activa y colaborativa.

En cuanto al aporte social, esta investigación contribuirá a reducir la brecha educativa marcada en las zonas rurales y promoverá la equidad, al brindar acceso a recursos educativos de calidad de forma gratuita y en línea. Además, fortalecerá las



competencias en inglés de los estudiantes, mejorando sus oportunidades de inserción laboral y estudio en el ámbito global.

Finalmente, desde el punto de vista económico, el ambiente virtual de aprendizaje representa un costo de inversión cero, por cuanto se emplea un software de libre acceso como es *exelearning* el cual no requiere invertir en licencias para implementar el AVA y su aplicabilidad puede ser de forma online u offline. Además, con la utilización de este recurso digital se reducen los costos de impresión de materiales educativos como libros, hojas de trabajo, etc. Adicionalmente, los estudiantes y docentes pueden acceder al ambiente virtual desde sus propios dispositivos, lo que elimina la necesidad de invertir en equipos tecnológicos costosos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Luego de examinar la literatura disponible se han descubierto estudios similares a la presente investigación, las mismas que servirán de respaldo para el avance de este estudio.

En la investigación realizada por Olatunji (2022), titulada *“Students’ attitude to virtual teaching of the english language in secondary schools in oyo state: implications for students achievement”*. El estudio se realizó con 150 estudiantes de tres instituciones educativas en el estado de Oyo, Nigeria. Por medio de una encuesta y un cuestionario, se describen los resultados de la investigación, la cual determinó que la actitud de los estudiantes fue positiva durante las clases de inglés en modalidad virtual. La interacción que permiten los medios digitales, sumando a esto un adecuado acompañamiento del docente contribuye a incrementar el compromiso del estudiante en su proceso de formación.

Este descubrimiento proporcionó un conocimiento más profundo de la actitud positiva de los estudiantes hacia la enseñanza virtual del inglés. Por lo cual, es recomendable brindar capacitación a profesores y estudiantes sobre cómo utilizar plataformas en línea para enseñar y aprender este idioma. Además, el gobierno debería garantizar un suministro de energía constante y proporcionar las instalaciones necesarias para mejorar su enseñanza y el aprendizaje virtual.

De esta manera, los estudiantes pueden mostrar mayor receptividad, interés y motivación por aprender el idioma inglés cuando de por medio existe la utilización de plataformas en línea; espacios donde incrementan su participación. Sin embargo, la enseñanza virtual del idioma inglés tiene potencial y puede ser una opción efectiva siempre

que se brinde la capacitación adecuada tanto para los educadores como para los estudiantes sobre su utilización.

De igual manera es necesario resaltar el estudio de Álvarez (2017) titulada “La didáctica de la lengua en entornos virtuales de aprendizaje: el caso concreto de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera y la plataforma *Eleclips*” este trabajo involucró a varios docentes universitarios especialistas en el campo de la lingüística, la literatura, la enseñanza de segundas lenguas, en otras áreas. El propósito del estudio fue identificar los elementos esenciales para establecer un entorno virtual efectivo para la enseñanza del español como lengua extranjera utilizando la plataforma *Eleclips* llegando a los siguientes resultados:

Es vital en todo entorno virtual de aprendizaje (EVA) o ambiente virtual de aprendizaje (AVA) que el usuario sea capaz de encontrar todo rápidamente y que la organización, estructura y funcionamiento de la página sea un aliado y no un enemigo. La mala resolución y ubicación de los elementos principales de un entorno de aprendizaje conlleva cierta frustración que afecta directamente al aprendizaje. Por otro lado, aunque los ambientes virtuales tienen aspectos positivos en la enseñanza, existen puntos débiles por superar como es el desarrollo de la comunicación, sin embargo, su efectividad puede complementarse en la enseñanza presencial con la guía del docente o tutor.

Adicionalmente, durante el desarrollo del EVA se resaltan ciertas limitaciones de la plataforma *Eleclips* tales como la limitada variedad de tipos de ejercicios y posiblemente la falta de atractivo visual en las actividades, las cuales tienen un aspecto un tanto plano. Por otro lado, resalta positivamente las ventajas que tiene el software *exelearning* del cual menciona que es una herramienta gratuita que es compatible con varios dispositivos y facilita la conversión a diferentes formatos, como e-pub, SCORM o PDF. Además, es un

programa de código abierto bajo licencia GPL-2 que ayuda a los docentes a crear y publicar contenido sin necesidad de ser expertos en HTML, XML o HTML5.

Desde el punto de vista de esta investigación, es importante que el diseño del EVA contenga un esquema o modelo que oriente el orden de las actividades y contenidos, de tal manera, que el ambiente virtual sea amigable para el usuario. Además, la facilidad de manejo que ofrecen ciertas plataformas online como *exelearning* puede mejorar la práctica educativa diaria del docente en la creación de contenido educativo.

Por otra parte, la investigación llevada a cabo por Pinto y Rivera (2021) “Exelearning como herramienta didáctica para Mejorar la habilidad de comprensión de lectura en inglés de los estudiantes de Grado 10° de la Institución Educativa Andrés Rodríguez B.” Realiza una investigación acción participativa con enfoque cualitativo, tomando como muestra a 18 estudiantes que asistían presencialmente a la institución educativa en estudio.

El objetivo de esta investigación consistió en mejorar la comprensión lectora del inglés en los estudiantes del décimo grado, mediante la implementación del modelo interactivo de lectura y el uso del programa *exelearning* como herramienta didáctica”, evidenciando que la aplicación de la plataforma en combinación con recursos pedagógicos y didácticos contribuyeron a mejorar la habilidad de comprensión lectora en inglés de los estudiantes que formaron parte del estudio.

Esta investigación concluye en que la utilización de recursos multimedia combinados en un ambiente virtual de aprendizaje contribuyó a que los estudiantes pudieran incrementar su vocabulario y a entender mejor las estructuras gramaticales en inglés. Además, resalta que ayudó a que los estudiantes puedan avanzar con el aprendizaje de acuerdo a su ritmo, acompañados con la guía y retroalimentación del docente.

De esta manera, la utilización y manejo de medios digitales durante el aprendizaje del idioma inglés contribuye a un mejoramiento en el aprendizaje de un nuevo idioma por medio de la conexión de los conocimientos que esta demanda como: gramática, verbos, vocabulario, etc. en combinación con actividades digitales.

2.2 Marco Legal

De acuerdo al documento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) emitida en el 2012, establece la incorporación de las tecnologías de la información en el marco de la mejora del proceso educativo. En este contexto, su aplicación permite que tanto estudiantes como docentes puedan acceder a una amplia cantidad de información que beneficia a la investigación educativa y al aprendizaje acorde a las exigencias académicas actuales.

La utilización de plataformas de aprendizaje promueve la creatividad y la innovación, motivando a los estudiantes a aprender de forma más efectiva. Al respecto, es necesario resaltar que el aprendizaje en línea brinda a los estudiantes competencias digitales preparándose para un entorno digital, contribuyendo de esta manera a la mejora educativa que promueve el Ministerio de Educación del Ecuador.

Por otra parte, el plan de estudios para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel de bachillerato de instituciones fiscales enfatiza la importancia de promover en mayor grado de comprensión lectora con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Para su consecución, sugiere que los alumnos deben leer con frecuencia y además brindar espacios para el desarrollo del pensamiento crítico.

En este contexto, la labor del docente es importante para el desarrollo de la comprensión lectora mediante la incorporación de variados recursos TIC que además

posibilita el aprendizaje de nuevo vocabulario en el alumno. Asimismo, el plan de estudios que contribuya a cubrir necesidades académicas.

2.3 Marco Teórico

2.3.1 Fundamentos

A continuación, se detallan las bases teóricas que permiten comprender en profundidad el tema de investigación, así como aportar al conocimiento en el campo de la innovación educativa y en la enseñanza del inglés.

2.3.1.1 Teorías del aprendizaje

El conductismo

Se caracteriza primordialmente por la asociación que existe en la formación del conocimiento a partir de la relación de una situación asociada con sus consecuencias conocida como estímulo - respuesta. A partir de este antecedente se establece que el individuo al nacer no tiene ningún conocimiento; sin embargo, esto lo adquiere por medio de procesos que se asocian con los sentidos (Leiva, 2005). Por su parte, esta teoría se centra en el aprendizaje mediante la repetición y el refuerzo y aunque ha pasado mucho tiempo desde que fue propuesta por Ivan Pavlov, Edward Thorndike, Frederic Skinner, John B. Watson o Edward C. Tolman sus preceptos continúan influyendo en el proceso de enseñanza (Alvarado, 2021).

Asimismo, el conductismo se refiere a una teoría psicológica que se centra en el proceso de aprendizaje de una persona, el cual puede ser observado y medido (Calle, 2022). En el ámbito de los entornos virtuales de enseñanza, es posible utilizar los principios del conductismo con el propósito de crear actividades educativas que posibiliten a los alumnos experimentar y ejercitar habilidades y conocimientos particulares, en grupo y en

colaboración (Chong y Marcillo, 2020) procurando que el docente mantenga la atención y motivación en el grupo, evitando dirigir esfuerzos únicamente al manejo de las herramientas digitales; por el contrario, actuar de manera reflexiva en su práctica como docente (Palacios et al., 2020).

El cognitivismo

Esta teoría basa su estudio en el desarrollo del aprendizaje y la identificación del proceso, la organización, el almacenamiento y donde se localiza el conocimiento adquirido por el alumno (Ertmer y Newby, 1993). De manera que, en lugar de enfocarse en el comportamiento observable, como lo hace el conductismo, el cognitivismo se centra en cómo el estudiante recibe, procesa y comprende la información. En este sentido, el alumno juega un papel fundamental en el proceso de un aprendizaje activo y constructivo.

En el contexto de los ambientes virtuales de aprendizaje, el cognitivismo se aplica a través del diseño de entornos que permitan la interacción del estudiante con la información y la retroalimentación constante, oportuna y constructiva para que puedan mejorar su aprendizaje (Vergara y Romero, 2014). Además, el aprendizaje cognitivista busca fomentar la metacognición, es decir, la capacidad del estudiante para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje mediante la adaptación de medios virtuales a su escolaridad.

El constructivismo

En cuanto al constructivismo son varios los autores que han contribuido al desarrollo de esta teoría, así tenemos a Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Ausubel y Jerome Bruner (Payer, 2005) esta es una teoría de aprendizaje que se centra en el proceso de construcción del conocimiento por parte del estudiante, oponiéndose solamente a una transmisión de información por parte del profesor (Miranda, 2022), por el contrario, se entiende la

enseñanza como un proceso de acompañamiento y facilitación, en que el docente brinda al alumno las herramientas y el soporte para llevar a cabo el aprendizaje (Ortiz, 2015).

El enfoque constructivista en las aulas virtuales permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento a su propio ritmo, asumiendo la información de manera personal (Vega et al., 2023). Este tipo de aprendizaje requiere la contextualización de tareas culturalmente relevantes, a través de las cuales los estudiantes aprenden a resolver problemas con significado, construyendo su propio conocimiento a partir de las experiencias educativas que pueda brindar el profesor entre la actividad constructiva con los contenidos escolares, procurando influir de manera positiva en aspectos emocionales, afectivos y cognitivos del individuo (Serrano y Pons, 2011).

El conectivismo

Los enfoques educativos y prácticas pedagógicas actuales resaltan las propuestas de George Siemens (2004) y Stephen Downes (2007) en el marco de los procesos educativos en la era digital y de la información. Por una parte, Siemens (2004) expone varios aspectos fundamentales de su teoría del conectivismo el cual explica que se centra en cómo las personas aprenden dentro de redes y comunidades. Esta teoría también resalta la importancia de la tecnología en el proceso de aprendizaje y cómo las herramientas digitales pueden facilitar el acceso a la información, al conocimiento y generar experiencias educativas en relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, Downes (2007) describe que el conocimiento no se adquiere como si fuera un objeto, por lo tanto, el conectivismo se diferencia de otras teorías al negar que el conocimiento sea proposicional. Mientras que estas otras teorías son "cognitivistas" al describir el conocimiento y el aprendizaje como fundamentados en el lenguaje y la lógica,

el conectivismo adopta una perspectiva "conexionista", es decir, que las conexiones se generan de manera natural mediante un proceso de asociación, y no se "construyen" mediante alguna forma de acción intencional.

Adicionalmente, para Ortiz y Corrêa (2020) el conectivismo pretende reafirmar nuevos componentes que se relacionan con el conocimiento, el aprendizaje y la enseñanza más no reemplazar a las teorías de aprendizaje existentes. Desde esta perspectiva, el conectivismo proporciona una visión distinta del proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la tecnología, que "ha modificado la dinámica del quehacer pedagógico, maximizando las experiencias interpersonales, sobre todo, para la forma como se maneja la información y se le da significado" (pp. 31).

2.3.1.2 Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC)

La teoría de las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) se enfoca en el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recursos pedagógicos destinados al proceso de aprendizaje y generación de conocimiento, dirigiendo el aprendizaje de los estudiantes como el punto principal en el proceso de enseñanza - aprendizaje (Parra et al., 2019). Por tanto, las TAC no se limitan únicamente a la utilización de herramientas tecnológicas, sino que además involucran la selección y la adecuada aplicación de las herramientas centradas en la metodología y los diferentes enfoques educativos, de manera que los estudiantes sean capaces de dirigir lo aprendido a situaciones reales (Díaz y Márquez, 2020).

Por su parte, la construcción del conocimiento es un proceso que implica la interacción del sujeto con factores externos e internos propios de su entorno. En este sentido, las estrategias basadas en las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) deben responder a esta interacción mediante actividades que promuevan la

creatividad, interacción social, el pensamiento crítico, entre otros. De acuerdo a Díaz y Márquez (2020) estas estrategias se fundamentan en las ideas de Vygotsky, quien sostiene que el desarrollo humano se construye a través de la interacción del individuo con su entorno social.

De esta manera, el docente, como mediador, es quien debe favorecer que el estudiante desarrolle sus capacidades desde su zona de desarrollo real hasta su zona de desarrollo potencial; esto por medio de la creación de un ambiente de aprendizaje favorable. Por tanto, el docente debe poseer las competencias necesarias y tomar ventaja de las bondades de la tecnología para fomentar la creatividad. Esto con el propósito de maximizar el avance personal y académico de los estudiantes, estimulando de esta manera procesos cognitivos en sus diferentes niveles de aprendizaje (Díaz y Márquez, 2020).

2.3.1.3 Teorías para el proceso de aprendizaje-enseñanza de lenguas extranjeras

Teoría del *input* comprensible

La teoría propuesta por Stephen Krashen, sostiene que el aprendizaje de un segundo idioma se produce a través de la exposición del individuo a un *input* comprensible (*listening* o *reading*); es decir, a un lenguaje que el estudiante pueda entender y que supera ligeramente su nivel actual de dominio del idioma sin la necesidad de someter a la persona a una intervención formal de estudio (Loaiza, 2004). Según esta teoría, el *input* es necesario para que el estudiante pueda adquirir nuevas estructuras lingüísticas de manera natural y sin esfuerzo consciente.

Dentro de este contexto, Hernández et al. (2021) expresan que el *input* consiste en una exposición del aprendiz al lenguaje oral, visual, lenguaje de señas, material impreso,

etc., desempeñando un rol importante en el aprendizaje de un idioma extranjero o materno. Dicho de otra manera, todas aquellas muestras de la lengua meta, ya sean expresiones orales o escritas a las que tiene acceso el aprendiz de una lengua, constituyen el *input*.

Krashen argumenta que el aprendizaje de un segundo idioma no se garantiza mediante el estudio consciente de reglas gramaticales o de la memorización de vocabulario, sino a través de la exposición a un *input* comprensible en contextos significativos y auténticos (Paredes et al., 2020). En resumen, la teoría de Krashen destaca la importancia de la exposición a un lenguaje claro y relevante para el aprendizaje de un nuevo idioma.

Teoría del procesamiento de la información

La teoría del procesamiento de la información propuesta por los psicólogos George Miller, Ulric Neisser y Herbert Simon, entre otros, se enfoca en cómo las personas procesan y almacenan información en su memoria (López, 2011). De acuerdo Arias (2021) describe que esta teoría propone que la memoria de trabajo tiene una capacidad limitada y que la información se almacena en "*chunks*" o bloques de información que se pueden recordar fácilmente. Además, se menciona que la información se procesa a través de un proceso de codificación, almacenamiento y recuperación. Por lo tanto, los maestros pueden ayudar a los estudiantes a procesar la información lingüística, proporcionando información relevante y significativa que capte su atención y les permita codificar y almacenarla de manera efectiva.

Hay que mencionar además que esta teoría, resalta la importancia de la memoria de trabajo, la cual consiste en un sistema cerebral que proporciona almacenamiento temporal y manipulación de la información necesaria para tareas cognitivas complejas como es la comprensión del lenguaje, el aprendizaje y el razonamiento (López, 2011). Por

consiguiente, es posible inferir que la memoria de trabajo es un proceso fundamental en la adquisición de una lengua extranjera, ya que permite el almacenamiento temporal y la manipulación de la información necesaria para comprender y producir un nuevo idioma.

Teoría del enfoque comunicativo

La teoría del enfoque comunicativo en la enseñanza de un segundo idioma fue propuesta por varios lingüistas y pedagogos en la década de 1970, como Hymes, Canale y Swain. Esta teoría se centra en el uso del lenguaje en situaciones reales de comunicación, y sostiene que el aprendizaje de un idioma debe enfocarse en el desarrollo de habilidades comunicativas prácticas (Alfonso, 2022). En este sentido, como explica Alfonso (2022), la sola incorporación de elementos tanto formales como funcionales o conceptuales en el contenido de un curso, no parece suficiente si su introducción sigue siendo artificial y fragmentaria. Por tanto, los docentes deben ser capaces de usar el idioma de manera significativa a través de materiales y situaciones relevantes para el público objetivo e involucrar conocimientos y habilidades previamente adquiridos.

Así mismo, el enfoque comunicativo enfatiza la interacción oral y escrita mediante la participación activa de los estudiantes en actividades comunicativas auténticas, buscando que los estudiantes adquieran habilidades lingüísticas, como la auditiva, la expresión escrita, y la interacción oral. En otras palabras, esta teoría se basa en el desarrollo de la competencia comunicativa a través de la práctica activa y auténtica del lenguaje en situaciones reales, fomentando la interacción y considerando aspectos socioculturales (Callejas, 2020).

Teoría de la comprensión lectora del idioma inglés

Una de las principales teorías en la comprensión lectora se basa en el procesamiento de la información, la cual indica que los lectores utilizan su conocimiento previo (conocimiento cultural y de contenido) y sus habilidades lingüísticas para comprender el texto (Usó, 2019). De manera similar, es recomendable que el docente presente una secuencia organizada en las diferentes etapas que corresponde a la lectura: antes, durante y después. Procurando mantener los principios que favorecen el paso de una lectura pasiva (la interpretación del texto sin la integración de contenidos y conocimientos previos del lector) a una lectura activa, la cual involucra la elaboración del significado del texto, activando esquemas de conocimiento y promoviendo estrategias de comprensión (Quesada et al., 2021).

Dentro de este marco, el constructivismo ha marcado su importancia en la construcción de saberes, colocando de por medio a la motivación y el interés del individuo como parte influyente del aprendizaje significativo (Muela, 2014). Según esta teoría, el lector está más motivado y comprometido con el proceso de comprensión lectora cuando el texto es relevante para sus intereses y necesidades. En este contexto, Ausubel (2002) menciona que cuando una persona tiene un alto nivel de interés en un tema, es más probable que esté motivada para aprenderlo y dedicar tiempo y esfuerzo a su estudio. Por otro lado, cuando una persona está motivada para aprender sobre un tema, es más probable que desarrolle un mayor interés en este.

Por otra parte, Peñaranda (2016) señala que la capacidad de entender lo que se lee en inglés será menor al nivel alcanzado que la lengua materna, con excepción de las personas bilingües. En todo caso, esta situación se podría explicar a partir de los esquemas o marcos de conocimiento que se activan al momento de la lectura y posteriormente dar

significado válido a lo leído. Estos esquemas son estructuras mentales que contienen información sobre un tema o situación específica y que se activan cuando el lector se encuentra con información relacionada a sus conocimientos previos (Muela, 2014).

De esta manera, el lector puede organizar y relacionar el texto a partir de su *background*, dando como resultado un aprendizaje significativo que se produce cuando una persona relaciona la nueva información con su conocimiento previo y lo integra en su estructura cognitiva de manera que tenga sentido y sea relevante para ella. Por el contrario, este concepto abordado por Ausubel (2002), contrasta con el "aprendizaje memorista", el cual está asociado con el neoconductismo de mediados del siglo XX.

2.3.2 Fundamentación Conceptual

2.3.2.1 Definición y características de los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA)

La incorporación de la tecnología a la educación ha diversificado la manera en la que el ser humano ha podido acceder al conocimiento desde hace varios años (Mora y Bejarano, 2016). En este sentido, los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) o entornos virtuales de aprendizaje (EVA) corresponden a un espacio destinado a la incorporación de las diferentes herramientas que las tecnologías de la comunicación (TIC) disponen. Como lo señala Salinas (2011) este es un entorno educativo en línea que consta de un conjunto de herramientas informáticas que permiten la interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este entorno se encuentra alojado en la web y facilita la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes, así como el acceso a recursos y actividades educativas.

Hay que mencionar además que los ambientes virtuales conocidos comúnmente como Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS *Learning Management System* en inglés)

han tenido una gran influencia en la educación (Cruz, 2020) debido a que son espacios, softwares o aplicaciones informáticas (González y Granera, 2021) que integran y basan su funcionamiento en herramientas educativas tecnológicas disponibles en el internet, permitiendo al docente trasladarse de la educación presencial a la virtual en modalidades sincrónicas o asincrónicas (Contreras y Garcés, 2019; Cruz, 2020).

Por último, como González y Granera (2021) resaltan, los ambientes virtuales son una combinación entre lo pedagógico y lo tecnológico permitiendo la construcción de un entorno con actividades prácticas, recursos interactivos y dinámicos que motivan al estudiante a participar en las actividades de manera voluntaria. Además, el alcance obtenido a lo largo del aprendizaje promueve en el estudiante satisfacción y seguridad en la construcción del conocimiento con aciertos y desaciertos.

Ventajas y desafíos de utilizar AVA en la educación

La utilización de la tecnología es innegable hoy por hoy, y el sistema educativo no puede permanecer aislado de esta realidad; por tanto, como describe González y Granera (2021) en la actualidad, la utilización de ambientes virtuales promueve la inclusión del individuo en el área social, cultural, económica y laboral; sectores abordados ampliamente por la tecnología. En este sentido, el manejo de ambientes virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje permite un acercamiento al estudiante frente a las exigencias tecnológicas de la vida cotidiana.

Otro punto favorable del uso de los ambientes virtuales es el crecimiento de las habilidades interpersonales, como es la interactividad que surge entre estudiantes y docentes, lo cual, de forma acertada, promueve el trabajo colaborativo entre todos quienes participan (Aguilar y Otuyemi, 2020). Cabe considerar, por otra parte, que su aplicación se

convierte en el refuerzo ideal para la educación presencial (González y Granera, 2021) generando un escenario propicio para la enseñanza y aprendizaje en virtud de las bondades que ofrece la tecnología digital.

Del mismo modo, los AVA facilitan la adecuación de modelos pedagógicos en la construcción del conocimiento con un enfoque constructivista y colaborativo, dejando de lado el rol pasivo del docente y alumno (Espinoza y Ricaldi, 2018). De modo similar, el conectivismo respalda la utilización de herramientas colaborativas digitales como factores relevantes en el desarrollo cognitivo del alumno. Esto como resultado del proceso activo que genera el estudiante en la comprensión de los contenidos didácticos de forma autónoma para la representación del conocimiento (Soto et al., 2018)

Por otra parte, la utilización de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación presenta retos o desafíos que tanto docentes como estudiantes deben enfrentar. Por una parte, la labor del docente es la una base importante en la integración de las TIC con el aspecto educativo, el cual debe promover aprendizajes significativos (Vega et al., 2021). De manera que el desarrollo de competencias digitales del docente serán claves en la creación de un AVA calidad; así como el apoyo institucional en temas de capacitación en el manejo e incorporación de las TIC en el proceso escolar.

En este mismo contexto, la implementación de recursos digitales, en muchos de los casos, estos son creados de manera intuitiva por el docente. Sin embargo, como menciona Saza (2018) el diseño de un ambiente virtual debe estar estructurado sobre una base pedagógica, lo cual pueda guiar el avance de las actividades hacia el aprendizaje. En consecuencia, para la construcción de un AVA es imprescindible establecer modelos de diseños instruccionales (DI) como una estrategia de organización que posibilite la

integración no solo de las herramientas en línea, sino también de los elementos pedagógicos esenciales.

Así también, es notorio que la mayor parte de los estudiantes al estar involucrados en la tecnología de forma diaria no garantiza un uso apropiado de los recursos que ofrece el internet, ni tampoco de las ventajas que pueden brindar los dispositivos móviles en el aprendizaje, limitándose su uso mayormente a juegos en línea (Contreras y Garcés, 2019). De ahí el desafío que conlleva el proceso educativo en conseguir estudiantes capaces de desarrollar el autoaprendizaje con la información que reciben, ya sea por sí mismos, por el docente o por medio de herramientas generadas con un fin educativo (Torres, 2020).

2.3.2.2 Comprensión lectora en el contexto educativo: Definición y componentes

De acuerdo a Robledo et al. (2019) la habilidad de comprensión lectora implica la capacidad de entender y asimilar el sentido de un texto escrito. Es un proceso cognitivo que implica la interpretación, análisis y síntesis de la información contenida en un texto, así como la capacidad de hacer conexiones entre las ideas presentadas y el conocimiento previo del lector. Este proceso es una habilidad fundamental para el aprendizaje y el éxito académico, ya que permite a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos, desarrollar habilidades críticas de pensamiento y comunicarse de manera efectiva.

Por otra parte, el Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora (PIRLS *Progress in International Reading Literacy Study* en inglés) describe que:

La competencia lectora es la habilidad de percibir y utilizar las formas lingüísticas escritas requeridas por la sociedad y/o valoradas por el individuo. Los lectores son capaces de construir significado a partir de una variedad de textos. Leen para aprender, para

participar en las comunidades de lectores del ámbito escolar y de la vida cotidiana, y para su disfrute personal. (PIRLS, 2021, p. 10)

La comprensión lectora integra varios elementos que convergen en la interpretación asertiva de textos. En este caso, el lector es un componente fundamental en este proceso, por cuanto es quien procesa y da significado al texto. Desde el punto de vista de Robledo et al. (2019) la comprensión lectora no es solo un proceso de decodificación de las palabras escritas, sino que también implica la activación de conocimientos previos, la identificación de la estructura del texto, la inferencia de significados implícitos y la evaluación crítica de la información presentada. Además, factores como la motivación, la atención y la concentración también influyen en la secuencia de pasos implicados en la actividad lectora.

Del mismo modo, el texto es otro componente fundamental, por cuanto es la fuente de información que el lector debe procesar y comprender, pudiendo ser de diferentes tipos, como narrativo, expositivo, argumentativo, entre otros. También puede contener elementos como imágenes, gráficos y tablas que complementan la información presentada en el texto escrito (Robledo et al., 2019). Para identificar el contenido del texto, el lector debe ser capaz de identificar la estructura del texto, las ideas principales y secundarias, las relaciones entre las ideas y los detalles relevantes. Es por esto que el lector utiliza su conocimiento previo y su experiencia para entender el lenguaje, los textos y el mundo (PIRLS, 2021).

Niveles de la comprensión lectora

La comprensión lectora involucra un proceso cognitivo que interactúa en las experiencias previas del lector en combinación con los pensamientos del autor, a medida que se decodifican las palabras o frases para representar de manera coherente y organizada el contenido de un texto (Ramírez y Fernández, 2022). En este contexto,

Jaramillo (2019) describe tres niveles de representación mental de un modelo constructivo-integrativo de comprensión de textos, los cuales se detallan a continuación.

Representación superficial (Literal): esta es la representación más básica y se refiere a la información literal extraída del texto. Es decir, la representación superficial se enfoca en la comprensión de las palabras y oraciones individuales del texto, sin considerar su significado más profundo o su relación con el resto del contenido. En igual forma, en esta primera parte se genera un proceso cognitivo por parte del lector para la identificación de los personajes, el tema central, hechos del texto, reconocer la secuencia de las ideas planteadas en el texto y manejar el vocabulario del mismo (Ramírez y Fernández, 2022).

Base del texto (Inferencial): Esta representación es muy importante porque proporciona un conocimiento más profundo del significado del texto; sin embargo, la claridad de la base de texto por sí sola no es suficiente para una percepción completa del texto. Es necesario integrar esta fase con el conocimiento previo del lector y la comprensión del texto a manera de diálogo para construir una representación mental coherente del mismo. Como indican Ramírez y Fernández (2022), en este nivel, el lector identifica las ideas principales y secundarias del texto. Además, es capaz de anticipar el final del texto, extraer conclusiones, identificar eventos implícitos en el texto y distinguir el uso de lenguaje figurativo por parte del autor, entre otras habilidades.

Modelo de situación (Crítico): Se enfoca en la asimilación del propósito y la intención del autor al escribir el texto, así como en la integración de este con el conocimiento previo del lector para construir una representación mental coherente del mismo. Desde el punto de vista de Ramírez y Fernández (2022) este nivel es el más complejo de comprensión lectora y se refiere a la representación mental construida de la situación

descrita en el texto. De manera que el lector debe analizar y evaluar el texto de forma crítica, emitiendo juicios y opiniones fundamentadas sobre el contenido del mismo.

2.3.2.3 Blended learning (b-learning) en la enseñanza del inglés

El *b-learning* es un enfoque educativo que integra elementos tanto de la enseñanza en línea como de la enseñanza presencial en un solo entorno de aprendizaje (Ibáñez et al., 2018). La tecnología educativa puede convertirse en un buen aliado en la enseñanza del inglés, además es un tema de interés a nivel global y su enseñanza en los diferentes sistemas educativos demuestran su importancia en la actualidad. El proceso de enseñanza de un idioma extranjero trae consigo la necesidad de conocer las estrategias, métodos o técnicas apropiadas para la adquisición de un idioma; sin olvidar el factor intrínseco del individuo que es parte importante a lo largo del proceso de aprendizaje (Carvajal et al., 2023).

Para Rojas y Esparza (2020) el *b-learning* puede ser una alternativa de innovación educativa que puede aportar al aprendizaje del idioma inglés en el desarrollo de competencias en el idioma, contribuir a la adquisición de conocimiento; demostrando en muchos casos mayor efectividad que las alternativas presenciales o totalmente en línea. Además, puede aumentar la motivación del estudiante, promover el pensamiento crítico, la interacción en el proceso de aprendizaje y contribuir a un mejor desenvolvimiento de habilidades comunicativas en el idioma inglés.

Sin embargo, algunas desventajas del uso de plataformas en línea para la enseñanza y el aprendizaje del inglés en la modalidad *blended learning* incluyen la mayor dedicación que se requiere del profesor, la necesidad de capacitación en temas de tecnología para hacer frente al manejo de herramientas tecnológicas. Además, muchos profesores activos en las aulas no han sido entrenados en el uso de las TIC y pueden

carecer de habilidades y destrezas (López et al., 2019; Rojas y Esparza, 2020). Dicho de esta forma, el desempeño del docente en competencias digitales determinará el buen uso de la tecnología en el aula por medio de la organización y planeación del contenido; de tal manera, que los recursos digitales empleados permitan la adquisición del nuevo conocimiento de forma significativa.

Desde la posición de Noa et al. (2022) para promover un aprendizaje significativo y además motivador en la enseñanza *b-learning*, se pueden utilizar recursos y estrategias pedagógicas como las siguientes:

Plataformas Virtuales: El uso de plataformas virtuales puede proporcionar un espacio para la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes, así como para la entrega de materiales y ejecución de actividades.

Recursos Multimedia: La implementación de videos y multimedia en este enfoque educativo puede causar que el aprendizaje sea más atractivo y significativo para los estudiantes.

Foros y Discusiones: Los foros y discusiones en línea pueden fomentar la participación y el intercambio de ideas entre los estudiantes.

Evaluaciones en Línea: La retroalimentación constante y el seguimiento del progreso de los estudiantes pueden ayudar a mantener su motivación y mejorar la comprensión de contenidos.

Tutorías en Línea: Las tutorías en línea pueden proporcionar un lugar para la resolución de dudas y la atención personalizada a los alumnos.

Aprendizaje Autónomo: El *b-learning* puede fomentar el aprendizaje autónomo debido a que los estudiantes pueden acceder a los contenidos y actividades en línea desde cualquier lugar.

Las opciones pueden ser variadas al momento de promover la enseñanza con modalidad *b-learning*; sin embargo, es preponderante adaptarlos a las necesidades y características de cada grupo de estudiantes y contenidos, así como asegurarse de que los recursos tecnológicos necesarios estén disponibles y sean accesibles para todos quienes forman parte del proceso de enseñanza - aprendizaje.

2.3.2.4 El diseño instruccional en los ambientes virtuales de aprendizaje

Desde el punto de vista de Tavera (2016) los diseños instruccionales (DI) están basados en teorías del aprendizaje, los cuales procuran mejorar la comprensión de los contenidos en el alumno de manera que identifique su uso y aplicación. El proceso del DI sigue una organización sistemática de cada uno de los elementos que son clave en la enseñanza. Además, la metodología utilizada en la transmisión de conocimientos y estrategias pedagógicas brindan al estudiante experiencias educativas significativas, más aún cuando el desarrollo afectivo y motivacional del individuo es valorado durante el proceso educativo.

De acuerdo a Mejía y Sanmartín (2017) la incorporación de la tecnología a la educación es beneficioso; no obstante, es necesario también la aplicación de un diseño instruccional que actúe como guía para el docente durante el avance del contenido y la incorporación de las TIC en la educación virtual o presencial con el objetivo de conseguir un aprendizaje apegado a los intereses, necesidades y conocimiento adquirido de los estudiantes. En consecuencia, la adaptación del DI a diversos tipos de aprendizaje requiere

de establecer objetivos claros de aprendizaje, producir contenidos multimedia que sean atractivos, así como identificar las necesidades de aprendizaje del grupo de estudiantes.

Entre las características principales de DI, Vázquez (2022) menciona que, en primer lugar, se basa en guías de instrucción que establecen patrones de construcción y regulan los tiempos de estudio. Esto proporciona una estructura clara y organizada para el proceso de aprendizaje. Además, el modelo facilita la interacción y la participación del estudiante en las diversas herramientas digitales. También promueve la reflexión y el autoconocimiento del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje. Esto contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo.

El modelo instruccional también se enfoca en la accesibilidad a recursos digitales de aprendizaje, lo que permite que los programas formativos en línea sean aplicables en diferentes entornos y sean amigables para cualquier tipo de estudiante. Por último, el modelo propuesto incorpora la retroalimentación profunda como parte integral del proceso de aprendizaje. Esto permite que los estudiantes reciban comentarios constructivos y mejoren continuamente su desempeño (Vázquez, 2022).

Finalmente, el modelo instruccional propuesto para el diseño de programas formativos en línea o híbridos se caracteriza por su estructura clara, implementación de habilidades metacognitivas, accesibilidad a recursos digitales y enfoque en la retroalimentación. Estas características contribuyen a la creación de ambientes de aprendizaje efectivos y significativos en línea.

Diseño Instruccional de David Merrill

El modelo propuesto por David Merrill es un marco de diseño instruccional que se utiliza para crear experiencias de aprendizaje efectivas en línea. De acuerdo a Velasco y Contreras (2022), este modelo se basa en cuatro componentes principales:

Activación: Se prepara a los estudiantes para el aprendizaje con actividades que puedan estimular y despertar su interés. Se pueden utilizar actividades como preguntas, discusiones y ejercicios para activar el conocimiento previo y preparar a los estudiantes para el aprendizaje.

Demostración: Se presenta el contenido de aprendizaje de manera clara y precisa. Se pueden utilizar videos, presentaciones y otros recursos para demostrar el contenido de aprendizaje.

Aplicación: Los estudiantes aplican el conocimiento adquirido en la fase de demostración. Se pueden utilizar actividades prácticas, ejercicios y simulaciones para ayudar a los estudiantes a aplicar el conocimiento alcanzado.

Integración: Se incorpora el conocimiento adquirido en la experiencia de aprendizaje. Se pueden utilizar actividades como discusiones, proyectos y evaluaciones para ayudar a los estudiantes a integrar el conocimiento y aplicarlo en situaciones del mundo real.

En conclusión, el modelo de David Merrill es un marco de diseño instruccional que se enfoca en crear experiencias de aprendizaje efectivas en línea, permitiendo la interacción de los contenidos de formación de los estudiantes a partir de sus intereses y motivaciones por medio de la interacción del docente y estudiantes en la utilización de

diversas herramientas o recursos digitales que facilitan una mejor comprensión de los temas.

2.3.2.5 Software Exelearning

Con base en la investigación realizada por García y Piqueras (2009) señalan que *exelearning* es un software libre, es decir que no necesita comprar licencias, permite editar y crear recursos multimedia interactivos sin la necesidad de tener conocimientos en html o xml siendo muy útil en la docencia por las facilidades que ofrece. Además, es un programa que permite enfocarnos en la organización de los contenidos en lugar de su aspecto. De igual manera, aporta significativamente al proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de la combinación de actividades interactivas con los contenidos, generando mayor comprensión y retención del conocimiento aprendido.

Como señala Ramos (2020) la utilización de *exelearning* aporta a la práctica docente con nuevas herramientas tecnológicas que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes, además es una estrategia motivacional en la formación de idiomas como es el caso del inglés y consolida el aprendizaje colaborativo, significativo y autónomo de forma conjunta con el docente. Entre sus características se mencionan las siguientes:

Creación de contenidos interactivos: Permite crear contenidos educativos, interactivos y didácticos, como unidades temáticas, actividades y evaluaciones.

Integración de recursos multimedia: Permite la integración de recursos multimedia como imágenes, videos y audios para enriquecer los contenidos.

Personalización: Tiene la posibilidad de personalizar el estilo y diseño de los contenidos creados, adaptándose a las necesidades y preferencias del usuario.



Exportación a diferentes formatos: Permite exportar los contenidos creados en diversos formatos, como HTML, SCORM o IMS, para su posterior uso en diferentes plataformas o entornos virtuales de aprendizaje.

Seguimiento y evaluación: Permite realizar un seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes a través de la integración de actividades y evaluaciones.

Compatibilidad: *exelearning* es compatible con diferentes sistemas operativos, como Windows, macOS y Linux.

En conclusión, el manejo apropiado de la tecnología en la educación consolida el rol del docente en la actualidad. Los medios tecnológicos nos pueden acercar un poco más a los intereses o necesidades de los estudiantes, quienes en su mayoría no optimizan las bondades que el internet dispone. De esta manera, es parte de la labor docente la de suministrar en el aula estrategias de enseñanza y aprendizaje diferentes como la utilización de recursos digitales que además contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas de los estudiantes.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Marco Metodológico

3.1 Paradigma

Este estudio se basará en el paradigma positivista, el cual busca generar conocimiento que pueda ser generalizable mediante la medición cuantitativa y objetiva de fenómenos que afectan la realidad. En este caso, el nivel de comprensión lectora se medirá por medio de la aplicación de una prueba de conocimientos. En este sentido, el investigador actuará como observador externo del objeto de estudio y empleará datos que sean cuantificables los cuales serán analizados estadísticamente (Hernández et al., 2014).

3.2 Enfoque

El enfoque para esta investigación es cuantitativo por cuanto se realizará la recopilación y análisis de datos numéricos para examinar el nivel de comprensión lectora del inglés de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay basado en los niveles y representaciones mentales de textos descritos por Jaramillo (2019) y Ramírez y Fernández (2022).

3.3 Tipo de investigación

Por lo que corresponde al tipo de investigación se utilizará un diseño no experimental de tipo descriptivo transversal debido a que no se establecerán grupos de control y la recolección de datos se efectuará en un solo momento en el tiempo sin manipular las variables (Hernández et al., 2014). Se llevará a cabo una evaluación descriptiva y propositiva del ambiente virtual de aprendizaje para reforzar la comprensión lectora del inglés de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay.

3.4 Diseño

De acuerdo a Hernández et al. (2014) el diseño de investigación para un estudio descriptivo transversal se caracteriza por recopilar información sobre un fenómeno en un momento específico, sin manipular ninguna variable. A continuación, se describen los pasos generales para llevar a cabo un estudio descriptivo transversal:

Definir el problema de investigación: se debe definir claramente el fenómeno que se va a estudiar y las preguntas o hipótesis de investigación que se quieren responder o resolver.

Seleccionar la muestra: se debe seleccionar una muestra representativa de la población que se quiere estudiar para que los resultados sean confiables y válidos.

Seleccionar las variables: las variables seleccionadas deben estar establecidas, lo que se van a medir y definir de manera clara. Es importante que las variables sean relevantes para el fenómeno que se está estudiando.

Recopilar los datos: se deben recopilar los datos de la muestra seleccionada. Esto se puede hacer a través de encuestas, cuestionarios, entrevistas, observaciones, entre otros métodos.

Analizar los datos: se deben analizar los datos recopilados para obtener una descripción del fenómeno que se está estudiando. Esto puede incluir estadísticas descriptivas, como promedios, desviaciones estándar, frecuencias, entre otros.

Interpretar los resultados: se deben interpretar los resultados obtenidos y hacer inferencias sobre el fenómeno que se está estudiando.



Presentar los resultados: se deben presentar los resultados de manera clara y concisa, utilizando gráficos, tablas y otros recursos visuales para facilitar la comprensión de los datos.

Diseño de la propuesta: se debe crear el ambiente virtual de aprendizaje por medio del software *exelearning* para el desarrollo de contenidos y actividades virtuales que apoyen a los estudiantes la comprensión lectora de textos en inglés.

Evaluación de la propuesta: durante esta fase, la propuesta es sometida a validación por parte de académicos conocedores del tema por medio de una ficha de valoración de expertos.

En conclusión, el diseño de investigación descriptivo transversal se enfoca en describir un fenómeno en un momento específico, sin manipular ninguna variable. Este tipo de estudio es útil para obtener una imagen del fenómeno que se está estudiando y puede ser utilizado en diferentes disciplinas y áreas de investigación.

3.5 Población muestra o Informantes claves

La población total es de 120 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay cuyo rango de edad oscila entre 16 y 18 años. Sin embargo, para este estudio, la muestra participante corresponde a 48 estudiantes de Primero de Bachillerato.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir, los participantes fueron elegidos de manera conveniente y accesible para el investigador (Scharager et al., 2001)

3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación

Se seleccionó una muestra de 48 estudiantes que corresponden a Primero de Bachillerato, en el cual el investigador se desempeña como docente de la asignatura de inglés. De esta manera, por medio de este estudio se podrá determinar el nivel de comprensión lectora que los estudiantes han alcanzado durante niveles inferiores en la asignatura de inglés.

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

En cuanto a las técnicas a emplearse en este estudio, comprende de una prueba estandarizada, la misma que permitirá, por medio de un test de conocimiento, a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay.

Además, es necesario conocer el punto de vista de los expertos quienes serán los encargados en evaluar la propuesta, para lo cual se utilizará una ficha de validación.

3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio

En este trabajo se determinaron variables dependientes e independientes de acuerdo a la naturaleza cuantitativa de esta investigación. De esta manera, la variable independiente corresponde al diseño de un ambiente virtual de aprendizaje, el mismo que es desarrollado en el software *exelearning* tomado en cuenta el modelo instruccional de David Merrill como guía para su elaboración. Esta propuesta plantea la utilización de herramientas y recursos interactivos para el refuerzo de los contenidos académicos del inglés de la variable dependiente mediante la comprensión lectora de sus contenidos.

Los diferentes componentes que integran el ambiente virtual de aprendizaje están diseñados con una secuencia de actividades establecidas en las cuatro etapas de acuerdo

al modelo instruccional de David Merrill (activación, demostración, aplicación e integración) aplicando para cada etapa acciones interactivas propias del software *exelearning* como son preguntas de verdadero/falso, de elección múltiple, video interactivo, entre otras opciones.

A continuación, se describen los componentes de la matriz de variables dependiente e independiente:

Tabla 1. Variable Independiente

Conceptualización	Dimensiones	Subdimensión	Indicadores	Técnicas / Instrumentos
Ambiente virtual de aprendizaje (AVA) es el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica, donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje (Hiraldo, 2013)	Diseño del AVA	Cumplimiento del modelo instruccional	Cumplimiento de los principios del modelo de David Merrill	Ficha de validación
		Interactividad del AVA	Nivel de interactividad del AVA	Ficha de validación
		Variedad de recursos educativos en el AVA	Nivel de variedad y cantidad de recursos en el AVA	Ficha de validación
	Uso de <i>exelearning</i>	Satisfacción del usuario con <i>exelearning</i>	Evaluación de la satisfacción del usuario con el uso de <i>exelearning</i>	Ficha de validación

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Tabla 2. Variable Dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Subdimensión	Indicadores	Técnicas / Instrumentos
Para el refuerzo de contenidos académicos del inglés es necesario el desarrollo de las actividades y ejercicios efectivos en el aula que ofrezcan a los estudiantes la posibilidad de discutir el significado, enriquecer sus habilidades lingüísticas, observar el uso práctico del lenguaje y participar en interacciones personales que tengan un valor significativo (Richards, 2006).	Niveles de comprensión de textos	Comprensión Literal	Responder preguntas que requieran respuestas directas y literales basadas en la información presentada en el texto.	Test de conocimientos.
		Comprensión Inferencial	Responder preguntas que requieran la capacidad de hacer inferencias y conexiones no explícitas en el texto.	Test de conocimientos.
		Comprensión Crítica	Identificar argumentos, puntos de vista y opiniones presentados en el texto.	Test de conocimientos.

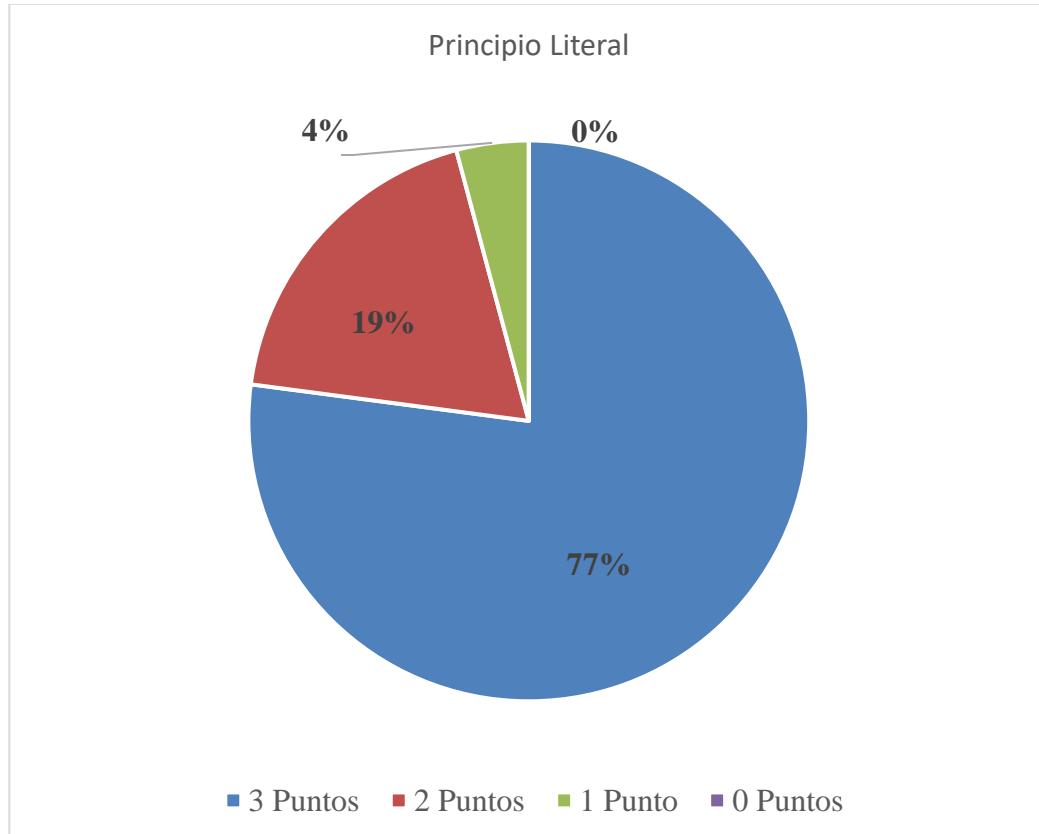
Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de la información

Pregunta 1: What can people do in their free time?

Figura 1. Resultados principio literal



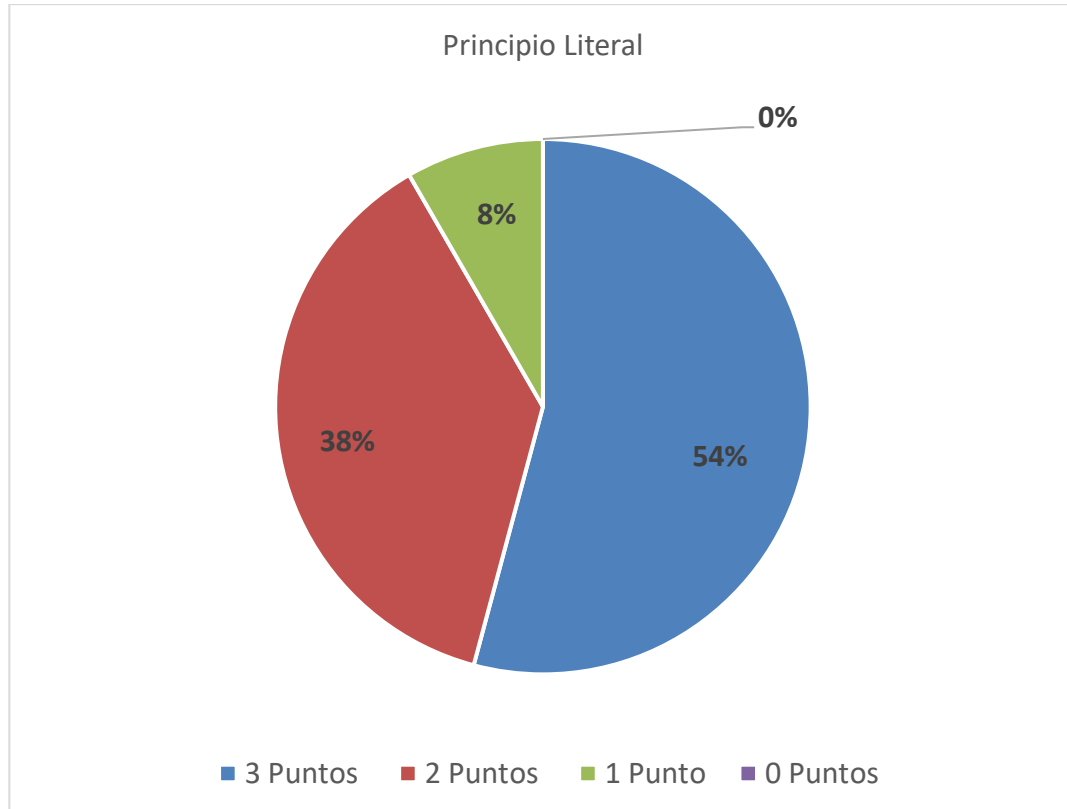
Nota: La figura muestra los resultados obtenidos de la primera pregunta correspondiente al principio literal. Fuente: Aucapiña, 2023.

Conforme a los resultados obtenidos de la prueba de diagnóstico de la figura 1, se puede observar que 37 alumnos que corresponde al 77% de los participantes, seleccionaron las tres las opciones correctas: play sports, read books y listen to music, obteniendo un puntaje de tres puntos. Por otro lado, 9 estudiantes que corresponde al 19% escogieron dos opciones correctas y una incorrecta (watch videos, read books y listen music) obteniendo dos puntos, mientras que el 4% que corresponde a 2 estudiantes,

seleccionaron una sola opción de las tres solicitadas, obteniendo un punto. Finalmente, ningún estudiante obtuvo “0” puntos en esta pregunta.

Pregunta 2: What options do people have to choose in their free time?

Figura 2. Resultados principio literal



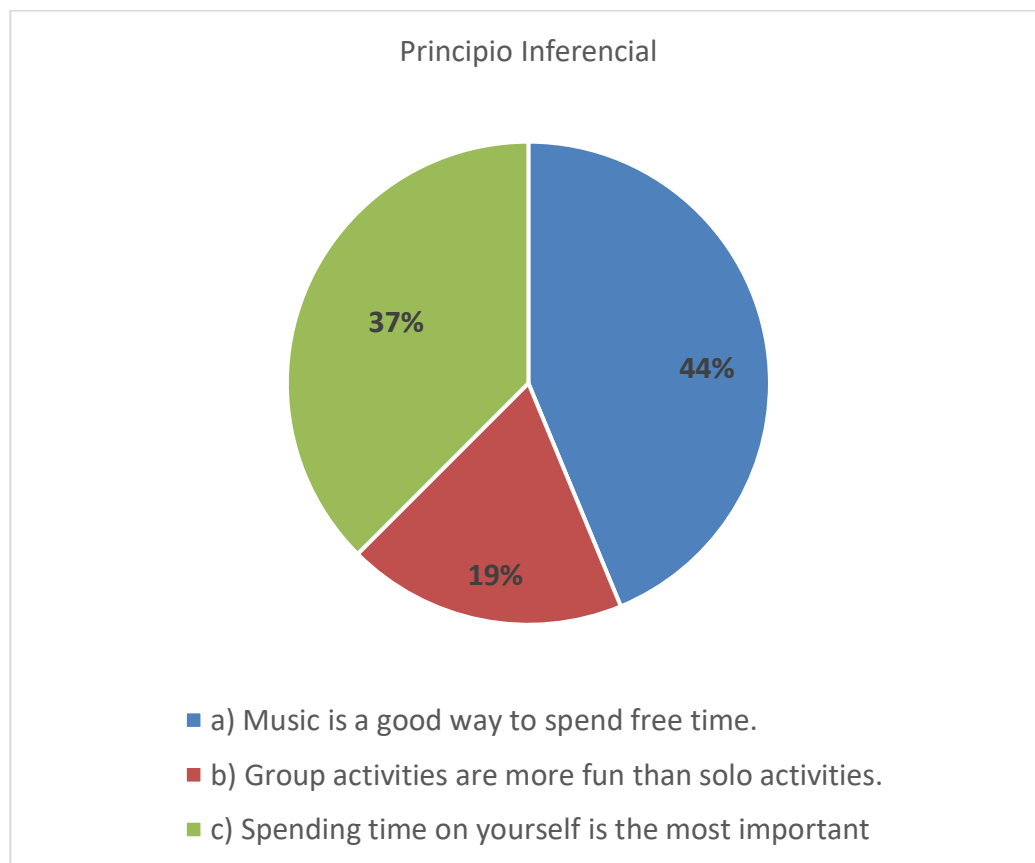
Nota: La figura muestra los resultados obtenidos de la segunda pregunta correspondiente al principio literal. Fuente: Aucapiña, 2023.

De acuerdo a los resultados alcanzados en la figura 2, 26 estudiantes equivalente al 54% lograron un puntaje de tres al seleccionar las opciones correctas que fueron: indoor and outdoor, in groups or alone y paid or free. Por otra parte, el 38% de los participantes que corresponde a un grupo de 18 estudiantes, obtuvieron 2 puntos. El 4% de los estudiantes que corresponden a un grupo reducido de 8 estudiantes fueron puntuados con un punto; sin embargo, ningún estudiante ha obtenido “0” puntos en esta pregunta.

En esta primera parte de la evaluación, un porcentaje considerable de estudiantes acertaron con las opciones correctas lo cual indica que los estudiantes en su mayoría pueden reconocer información literal que se encuentra en un texto de inglés; es decir, logran identificar elementos superficiales como personajes, hechos importantes, la secuencia de eventos y vocabulario relacionado con el texto.

Pregunta 3: What is the main message of the text?

Figura 3. Resultados principio inferencial



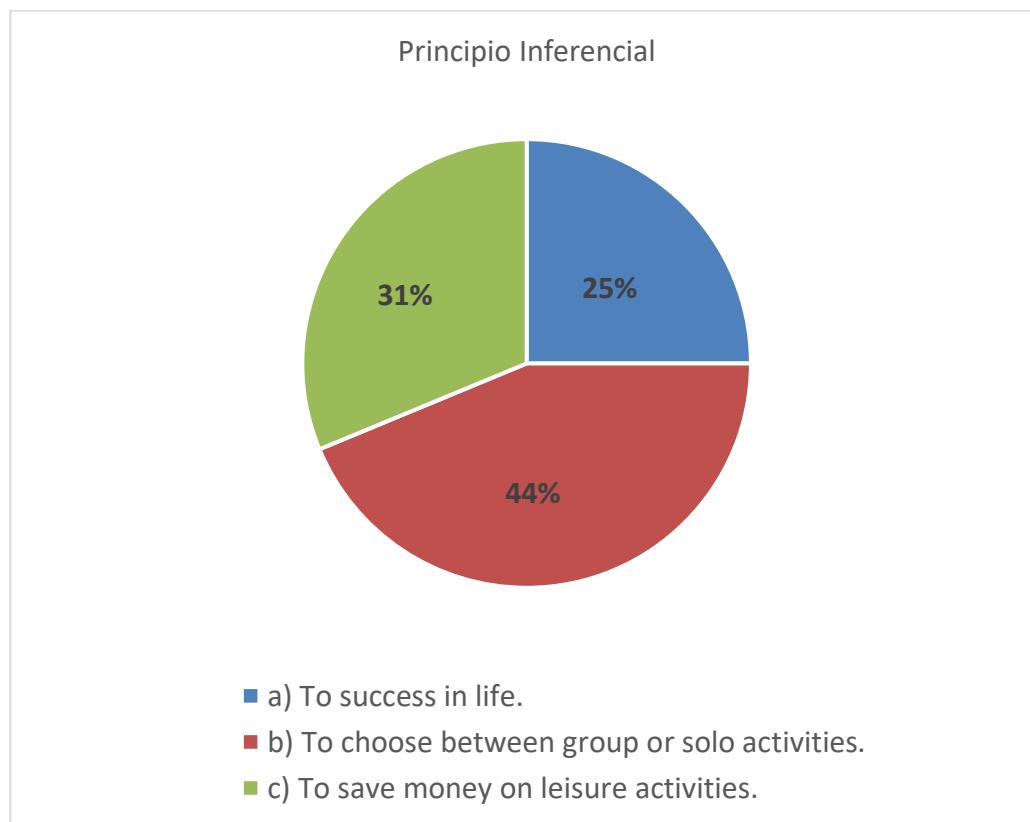
Nota: La figura muestra los resultados obtenidos de la tercera pregunta correspondiente al principio inferencial. Fuente: Aucapiña, 2023.

Con respecto a los resultados de la figura 3 de orden inferencial, 21 estudiantes que representan el 44% de la población participante seleccionaron la opción “A” que si bien algunas palabras forman parte de la lectura asignada; sin embargo, no corresponde a la

respuesta correcta, aunque el texto refiere a la música como una buena manera de pasar el tiempo libre. El 19% de la población participante que corresponde a 9 estudiantes seleccionaron la opción “B” la cual no pertenece a la respuesta correcta. Finalmente, apenas 18 estudiantes que son el 37% de los participantes acertaron con la opción correcta, lo cual determina un grupo reducido logra comprender el mensaje principal del texto.

Pregunta 4: Why is time management important?

Figura 4. Resultados principio inferencial



Nota: La figura muestra los resultados obtenidos de la cuarta pregunta correspondiente al principio inferencial. Fuente: Aucapiña, 2023.

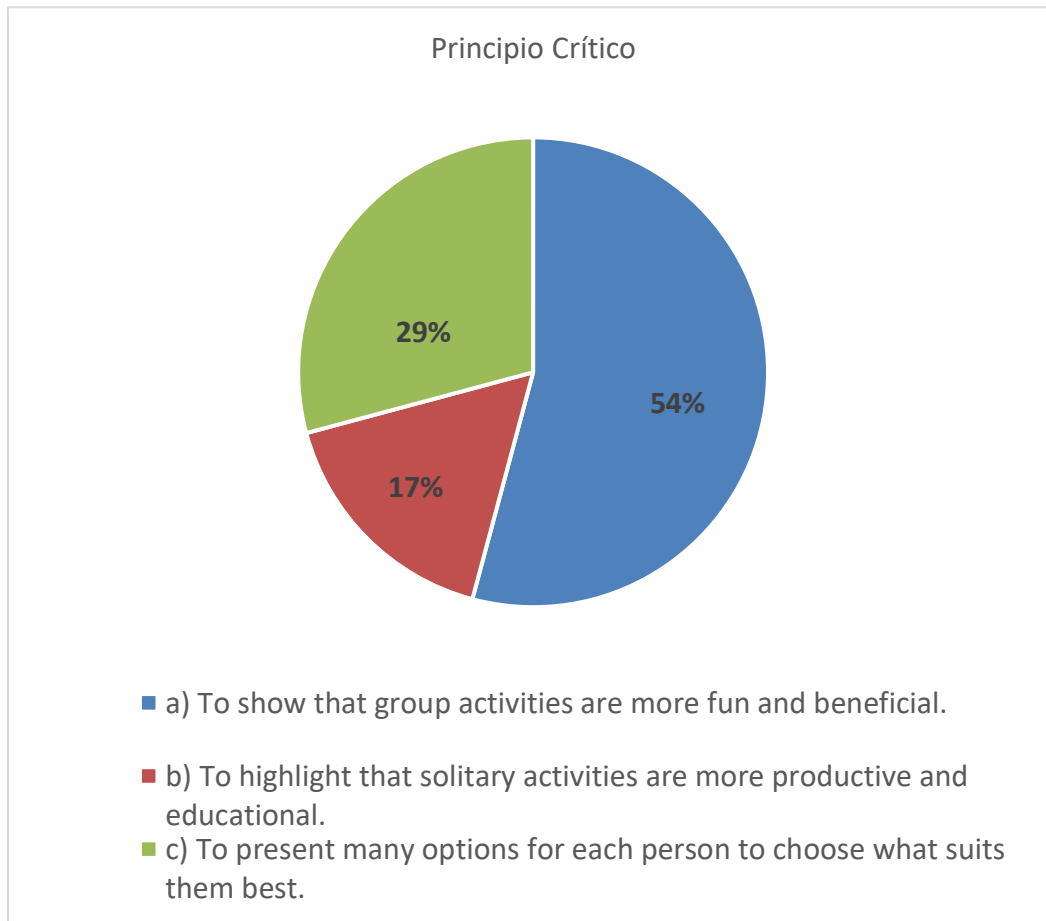
En figura 4, el 25% que corresponde a 12 estudiantes seleccionaron la opción correcta (opción “A”) lo cual indica que el manejo del tiempo es importante para tener éxito en la vida conforme al texto. Por otra parte, 21 estudiantes seleccionaron la opción “B” la

cual menciona que escoger entre actividades de grupo o individual son importantes para el manejo del tiempo; sin embargo, no corresponde a la idea que contiene el texto. En último lugar, el 31% de la muestra que corresponde a 15 estudiantes eligieron la opción "C". Aunque ahorrar dinero en las actividades de entretenimiento puede estar relacionado con el texto, no obstante, no es una idea que se menciona en la lectura.

Con respecto a la segunda parte de la evaluación, correspondió a identificar el nivel comprensión lectora a partir del principio inferencial mencionado por Ramírez y Fernández (2022), el cual explica que el lector es capaz de deducir el final de una historia, puede obtener conclusiones, además puede identificar las ideas principales y secundarias de una lectura. Por el contrario, los resultados evidencian que un considerable porcentaje de estudiantes no comprende la idea implícita del texto, que va más allá de solamente reconocer ciertas palabras de la lectura usadas en las opciones de la pregunta.

Pregunta 5: What is the author's main purpose in mentioning that there are group activities or alone?

Figura 5. Resultados principio crítico

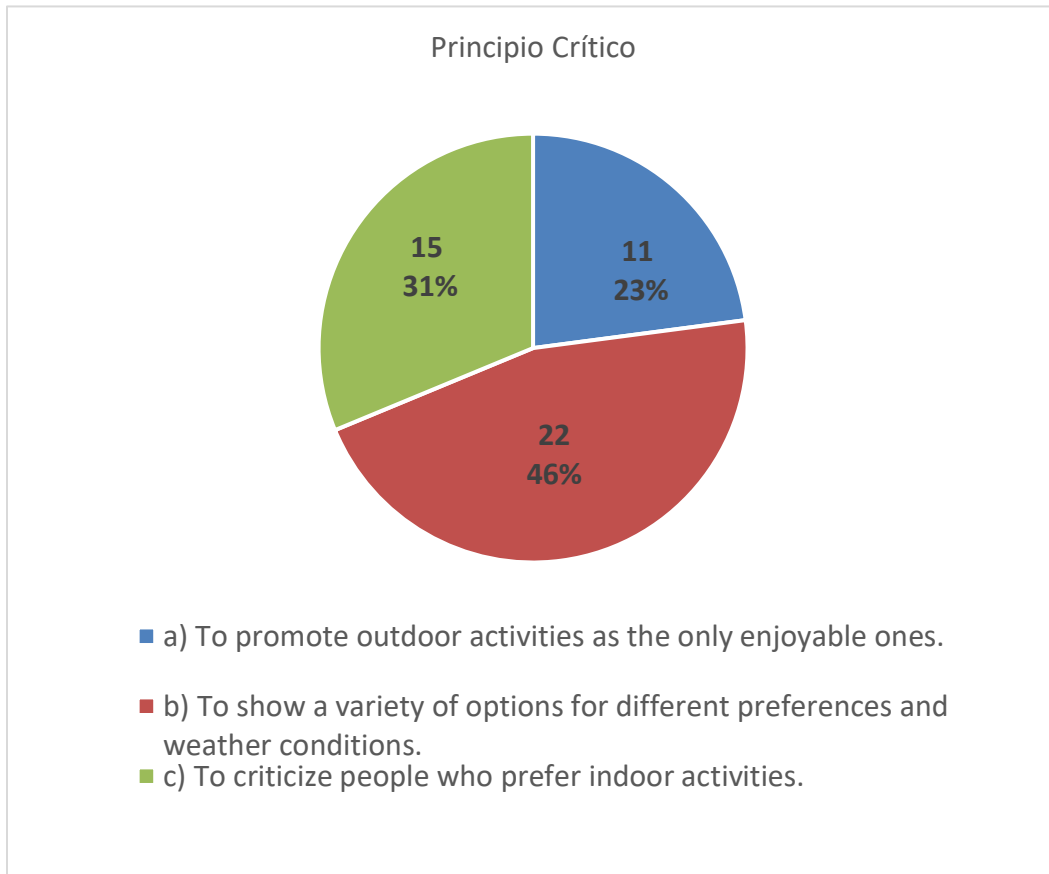


Nota: La figura muestra los resultados obtenidos de la quinta pregunta correspondiente al principio crítico. Fuente: Aucapiña, 2023.

A continuación, en la figura 5, se detallan los resultados obtenidos de la comprensión crítica del texto. El 29% de los estudiantes que corresponde a 14 participantes escogieron la opción correcta (opción “C”) la cual representa de mejor manera el punto de vista del autor en cuanto al mensaje del texto. Por otra parte, el 54% de la población participante seleccionaron la opción “A” y el 17% que corresponde a 8 estudiantes escogieron la opción “B”. Conforme a los resultados, existe poco desarrollo de análisis crítico en los estudiantes para la asimilación del mensaje principal sobre el cual un texto se fundamenta. En este sentido, la comprensión del vocabulario en inglés puede marcar una diferencia positiva en la interpretación del texto y además en el análisis crítico por parte del lector.

Pregunta 6: Why does the text mention both indoor and outdoor activities?

Figura 6. Resultados principio crítico



Nota: La figura muestra los resultados obtenidos de la sexta pregunta correspondiente al principio crítico. Fuente: Aucapiña, 2023.

El resultado de la sexta pregunta de la figura 6, aborda el principio crítico de la lectura, evidencia que 22 estudiantes seleccionaron la opción correcta (opción “B”) equivalente al 46% de la población quienes acertaron que el punto de vista del autor es mostrar una variedad de opciones de recreación tomando en cuenta las preferencias personales y condiciones climáticas lo cual guarda relación con la pregunta que hace referencia a actividades que se pueden realizar al aire libre o actividades al interior de un espacio.

Los resultados indican que la mayor parte de participantes tiene dificultades para comprender el propósito o la intención del autor en el texto. Dicho de esta manera, es posible mencionar que la interpretación del texto requiere de un efectivo conocimiento previo de la lectura para que el estudiante finalmente pueda tener una idea mejor acertada de los mensajes implícitos en el texto.

4.2 Análisis de resultados según tabla valorativa

A continuación, los siguientes resultados evidencian los resultados alcanzados por la población participante tomando en cuenta el rango la escala cualitativa y cuantitativa propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc) el cual se detalla en la tabla 3.

Tabla 3. Escala valorativa

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa
Supera los aprendizajes requeridos	10
Domina los aprendizajes requeridos	9
Alcanza los aprendizajes requeridos	7-8
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	5-6
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤ 4

Nota: La tabla indica la valoración obtenida por la población participante en la prueba de evaluación de comprensión lectora. Fuente: Mineduc.

A partir de la escala valorativa los resultados son los siguientes:

Tabla 4. Resultados de la evaluación

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	CANT.	%
SUPERA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS (SAR)	10,00 puntos	0	0,00%
DOMINA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS (DAR)	9,00 puntos	4	8,33%
ALCANZA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS (AAR)	7,00 - 8,99 puntos	18	37,50%
ESTÁ PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS (PAAR)	5,00 - 6,99 puntos	25	52,08%
NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS (NAAR)	<= 4 puntos	1	2,08%
TOTAL DE ESTUDIANTES		48	100,00%

Nota: La tabla muestra los resultados obtenidos en la prueba de evaluación de la comprensión lectora aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato. Fuente: Aucapiña, 2023.

De acuerdo a los resultados alcanzados por los estudiantes de la muestra, ninguno de los participantes que corresponde al 0%, obtuvo la nota mayor que corresponde a los 10 puntos; es decir, según la escala cuantitativa ninguno de los participantes supera los aprendizajes requeridos. En el mismo orden de la tabla 4, el 8,33% de la población que equivale a 4 estudiantes, dominan los aprendizajes requeridos con un puntaje de 9. Por otra parte, 18 estudiantes que corresponde al 37,50% de la población, consiguieron un puntaje entre un rango de 7,00 - 8,99 identificando el grupo de estudiantes que alcanzan los aprendizajes requeridos. Adicionalmente, tenemos 25 estudiantes que corresponde al 52,08% que se encuentra próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos con calificaciones entre 5,00 - 6,99. Finalmente, en la población se evidencia que un estudiante no alcanza los aprendizajes requeridos habiendo obtenido una nota de <= 4 que corresponde al 2,08%.



En conclusión, los hallazgos de la evaluación permiten valorar el nivel de comprensión lectora que mantienen los estudiantes en lo que a textos en inglés se refiere. De esta manera, se puede mencionar que la mayoría de estudiantes mantienen un nivel interpretación deficiente de textos cortos y simples para lo cual se requiere de un proceso de retroalimentación que permita al estudiante identificar palabras y frases del texto desde el inicio de la lectura hasta las ideas claves para contribuir también al desarrollo de la reflexión crítica del lector. Dicho de esta manera, la incorporación de aulas virtuales en la educación presencial es necesaria para contribuir a la comprensión lectora de los estudiantes especialmente durante el aprendizaje de un idioma extranjero. De esta forma, los recursos interactivos utilizados en la lectura pueden aportar positivamente a la diversidad de estrategias pedagógicas del docente y por consiguiente contribuir a la mejora del rendimiento académico del estudiantado.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5.1 Diseño de la propuesta de intervención educativa

TEMA:

DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL SOFTWARE
EXELEARNING COMO PROPUESTA PARA EL REFORZAMIENTO DE LA
COMPRESIÓN LECTORA DEL INGLÉS

5.2 Problemática

El nivel de comprensión lectora en la población de estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay en el periodo escolar 2022 – 2023 indica la dificultad que enfrentan retrasando el progreso de su aprendizaje y que además afecta negativamente a su rendimiento académico. La principal problemática radica en la dificultad que muestran los estudiantes al no ser capaces de retener información básica como vocabulario, ideas principales y secundarias, así como la falta de capacidad de inferir el significado implícito en el texto.

Los resultados de evaluaciones y registros académicos de los estudiantes reflejan que la mayoría parte de estudiantes de Primero de Bachillerato no alcanzan los conocimientos requeridos; es decir, aprueban el año escolar con el puntaje mínimo. En este contexto es fundamental afrontar esta problemática con el propósito de mejorar la comprensión lectora del inglés en los estudiantes, garantizando nuevas estrategias para efectivizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo expuesto anteriormente, la implementación de estrategias tecnológicas en el aula brinda a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más interesante, interactiva y que se adapta a un entorno digital. En este sentido, el manejo de

ambientes virtuales de aprendizaje se ha convertido en el medio que mejor se ha adaptado a la inclusión de varios recursos multimedia como videos, audios, juegos, evaluaciones, entre otros, que pueden enriquecer el aprendizaje y guiar mejor interpretación de textos inglés de forma efectiva.

5.3 Justificación

El uso de recursos digitales en el aula puede contribuir a la mejora de la comprensión lectora del inglés. En este sentido, con la implementación en el aula de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) mediante el software *exelearning*, los estudiantes pueden ser capaces de llevar a cabo su proceso educativo de manera diferente; es decir, podrán experimentar el uso de herramientas digitales en el desarrollo de actividades de una lectura, partiendo de la identificación del vocabulario básico del texto. Esto permitirá al estudiante entender el texto a partir de actividades de análisis de información de orden literal y además de tipo crítico mediante una secuencia de actividades en línea almacenadas en el ambiente virtual.

El ambiente virtual contiene información y actividades de interés para los estudiantes que parten de la identificación de una problemática o tema de interés, siendo este un punto de partida propuesto por David Merrill para crear experiencias de aprendizaje significativas mediante la incorporación de herramientas digitales durante el desarrollo de las actividades propuestas en el aula. Además, la utilización de dispositivos y recursos tecnológicos en la educación regular prepara a los estudiantes para diferentes tipos de trabajos y educación en línea que van siendo más frecuentes en la actualidad.

Finalmente, la propuesta del ambiente virtual de aprendizaje contribuye a la mejora en la práctica educativa del profesor. Este diseño brinda al docente de inglés nuevas estrategias para la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades lingüísticas

en los estudiantes. También contribuye significativamente al proceso de formación académica de los estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, de tal forma que puedan acceder a un tipo de contenido personalizado. Y, por último, el contenido y actividades del AVA contribuyen a una experiencia de aprendizaje innovadora que prepara a los estudiantes hacia nuevos retos laborales y académicos en el futuro, donde las habilidades digitales son requeridas con mayor frecuencia.

5.4 Objetivo General de la propuesta.

Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje en el software exelearning centrado en el tema de hábitos alimenticios saludables con el propósito de reforzar la comprensión lectora del inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay en el periodo 2022- 2023.

5.4.1 Objetivos Específicos

1. Diseñar y desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje utilizando el software exelearning para reforzar la comprensión lectora en inglés de los estudiantes de Primero de Bachillerato.
2. Seleccionar y adaptar materiales didácticos en inglés para su inclusión en el ambiente virtual de aprendizaje.
3. Someter el ambiente virtual de aprendizaje desarrollado en el software exelearning a una revisión y validación por parte de expertos en pedagogía y tecnología educativa.

5.5 Fundamentos teóricos

Los principios teóricos que sustentan este estudio forman un pilar esencial para comprender y respaldar el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje y además ofrece un marco de referencia que permite evaluar el potencial impacto de esta propuesta.

El constructivismo

Es importante mencionar que el enfoque constructivista planteado por Jean Piaget, Lev Vygotsky, entre otros; respalda el diseño de esta propuesta. De acuerdo a esta perspectiva, el conocimiento se construye a partir de la experiencia o conocimientos previos que el estudiante almacena y forma parte de crecimiento personal. Desde este punto de vista, el aula virtual de aprendizaje diseñado trata de abordar un tema muy relevante como es el fomentar en los jóvenes hábitos alimenticios saludables y concientizar en la población joven del rol sustancial que tiene una correcta alimentación para el desenvolvimiento óptimo en sus actividades académicas. Este tipo de aprendizaje contextualiza un problema de salud que es evidente en nuestra sociedad como es la obesidad o sobrepeso. De esta forma, se busca influenciar positivamente en aspectos emocionales y afectivos de los estudiantes (Serrano y Pons, 2011).

El conectivismo

Del mismo modo, teorías recientes como el conectivismo propuesto por George Siemens (2004) y Stephen Downes (2007) manifiestan que el aprendizaje se puede originar de manera colaborativa; es decir, por medio de comunidades de usuarios que comparten un mismo interés. Adicionalmente, según este enfoque, el manejo de las herramientas digitales es inminente para el acceso a la información y mantener una comunicación ideal

entre la comunidad en línea. Por tanto, el uso de la tecnología educativa marca aspectos positivos en la formación de individuos mejor preparados en campos laborales del futuro.

De este modo, mediante la integración del AVA con el desarrollo de la problemática planteada, se busca estudiantes con mayor desempeño académico, que tengan un mejor manejo de las herramientas digitales, una mayor capacidad de trabajo colaborativo, así como un mejor rendimiento en el análisis crítico de la información proporcionada.

5.6 Fundamentos pedagógicos

A continuación, se describen los fundamentos que respaldan este proyecto para comprender cómo los ambientes virtuales de aprendizaje, el modelo instruccional y el software *exelearning* se integran en la propuesta para mejorar la enseñanza y aprendizaje del inglés en el entorno educativo actual.

Modelo de David Merrill

En el auge de la tecnología educativa que actualmente la humanidad está enfrentando, es conveniente la implementación de herramientas digitales de forma adecuada, organizada y planteada desde una base pedagógica que permita al docente a hacer de la tecnología un aliado idóneo en la enseñanza y en el estudiante esta se convierta en una nueva estrategia de aprendizaje que apoye su proceso de formación académica. Por tanto, esta propuesta plantea un orden de actividades basado en el modelo instruccional de David Merrill quien destaca que el aprendizaje en línea debe enfocarse en proporcionar de experiencias educativas al estudiante; es decir, procurar la interacción de los temas de clase con los intereses y

motivaciones de los estudiantes lo cual puede facilitar un mejor procesamiento de la información.

A partir de la propuesta de Merrill, se siguen los cuatro componentes principales para su desarrollo. En primer lugar, tenemos la activación durante la cual se busca estimular y despertar el interés de los estudiantes por medio de preguntas o ejercicios. Luego, en la demostración, los estudiantes son expuestos ante la problemática por medio de videos, presentaciones y más con el propósito de abordar contenidos del tema central. Después, el conocimiento es aplicado en la solución mediante actividades prácticas, ejercicios para ayudar a los estudiantes a comprender lo aprendido. Finalmente, en la etapa de la integración el estudiante es capaz de juntar el conocimiento adquirido y aplicarlo a situaciones reales, ya sea mediante proyectos, evaluaciones, etc.

Software exelearning

Para el diseño de la propuesta fue necesario la selección de un software que de preferencia permita un acceso libre a su descarga y utilización. De esta manera, el software *exelearning* fue el recurso indicado para la realización de esta propuesta debido a las ventajas que ofrece. Como señala Criollo (2019) este software permite al docente editar y crear contenido de forma interactiva sin necesidad de conocer la programación, gracias a las diversas opciones que contiene este programa como son: la creación de actividades interactivas, incorporación de enlaces de fuentes externas, actividades de lectura, elaboración

de evaluaciones con preguntas de elección múltiple, de falso verdadero, entre otras opciones.

5.7 Estructura de la propuesta

A continuación, la siguiente tabla describe el tema de las lecciones, las estrategias metodológicas empleadas, los recursos digitales utilizados en el desarrollo de la propuesta, así como el tiempo de duración de cada lección que corresponde a cada etapa del modelo instruccional de Merrill.

Tabla 5: Organización de los contenidos de la propuesta.

LESSONS	ACTIVE METHODOLOGICAL STRATEGIES	DIGITAL RESOURCES	TIME PER LESSON
<p>PREVIOUS ACTIVITY</p> <p>General Information</p>	<ul style="list-style-type: none"> Analyze the general information before starting the class Encourage them to fulfill the online activity 	<ul style="list-style-type: none"> Link of the project carried out in exelearning Padlet 	40 minutes
<p><u>ACTIVATION</u></p> <p>Exploring a healthy world</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reflect on the quote by Leigh Hunt Fill in the survey in order to know the students' eating habits Identify new vocabulary by playing a game online. 	<ul style="list-style-type: none"> Link of the project carried out in exelearning Google forms Wordwall Computer lab or Smartphones 	40 minutes
<p><u>DEMOSTRATION</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Watch the video Answer the questions that will appear during the video 	<ul style="list-style-type: none"> Link of the project carried out in exelearning 	

Healthy Problems in Ecuador	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Share your own answers with the class ▪ Download the “Format activity 1” ▪ Solve the activities 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer lab or Smartphones ▪ Interactive video ▪ Evaluation rubric 	40 minutes
Obesity all around the world	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Read the text aloud and do a guide reading, point out key aspects such as vocabulary, connectors and text structure. ▪ Reinforce the reading part by listening the audio ▪ Answer the questions according to the text ▪ Download the “Format activity 2” ▪ Answer the questions in pairs. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Link of the project carried out in exelearning ▪ Computer lab or Smartphones ▪ Multiple choice questions ▪ Answer true or false ▪ Evaluation rubric 	40 minutes
<p><u>APPLICATION</u></p> <p>Calculate Body Mass Index (BMI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflect on why it is important to know about BMI ▪ Watch the video about how to check to BMI by your own ▪ Practice the exercise using your own information ▪ Download “Format activity 3” ▪ Solve the activity given individually 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Link of the project carried out in exelearning ▪ Computer lab or Smartphones ▪ Youtube video ▪ Evaluation rubric 	40 minutes
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Read the text aloud and do a guide reading 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Link of the project carried out in exelearning 	

<p>Healthy good habits: Fresh Groceries</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Point out key aspects such as vocabulary, connectors and text structure. ▪ Reinforce the reading part by listening the audio ▪ Download the “format activity 4” ▪ Solve the questions according to the text given 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer lab or Smartphones ▪ True or false activity ▪ Evaluation rubric 	<p>40 minutes</p>
<p><u>INTEGRATION</u></p> <p>Final project</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborate an infographic related with healthy habits ▪ Read the instructions for the final project ▪ Work in groups of 5 students ▪ Identify the main topic you have to carry out with your working group 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Link of the project carried out in exelearning ▪ Computer lab or Smartphones ▪ CANVA app ▪ Infographic designs ▪ Evaluation rubric 	<p>40 minutes</p>

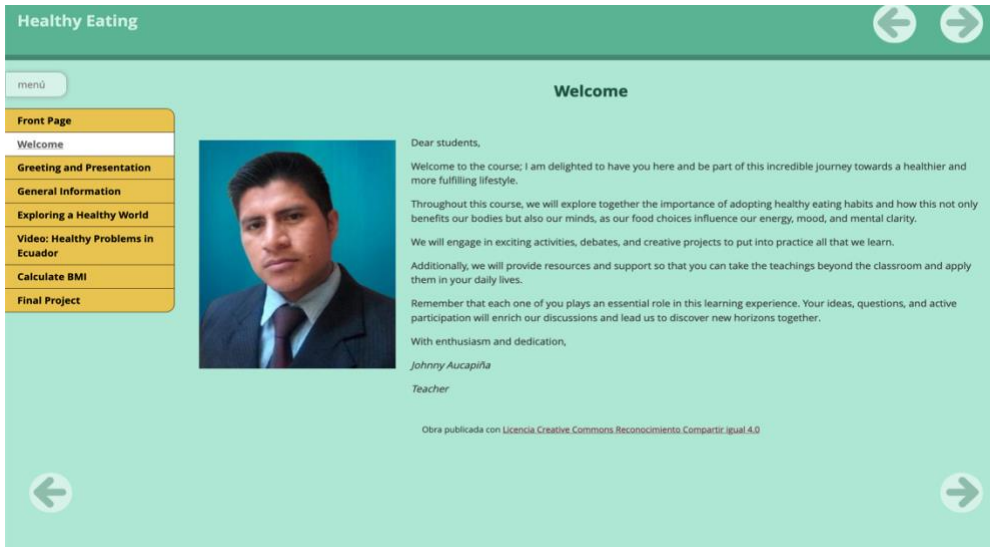
Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

1. Análisis de las actividades propuestas

Información general

El diseño de aula virtual de aprendizaje parte con la bienvenida del docente lo cual puede generar una conexión personal con los estudiantes y al mismo tiempo compartir expectativas de los contenidos del aula.

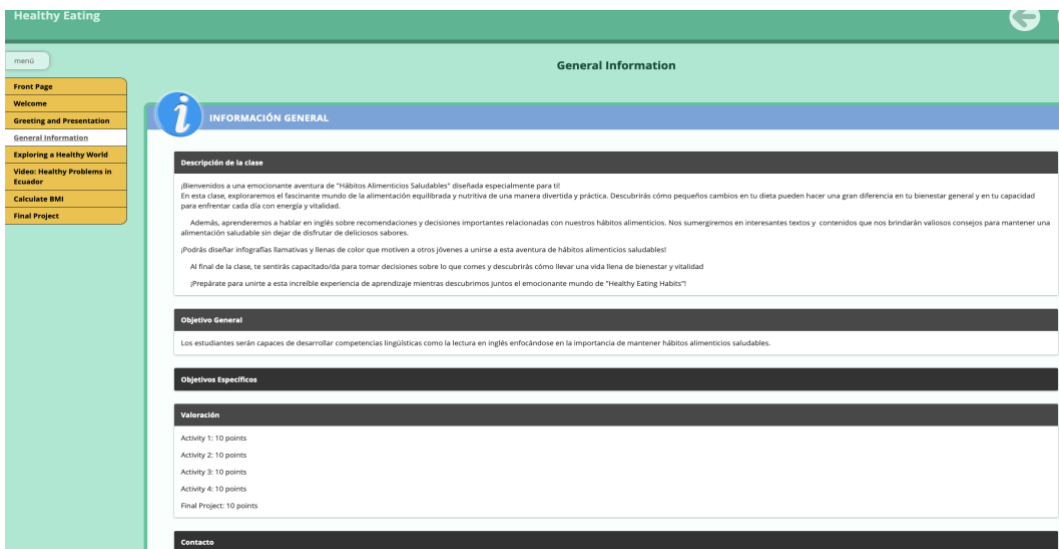
Figura 7. Bienvenida a los estudiantes



Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Además, durante esta sección los estudiantes son informados acerca de los objetivos que el tema central y sus actividades. De igual manera, es necesario dar a conocer a la clase las actividades evaluativas, el proyecto final y la valoración de cada una de ellas.

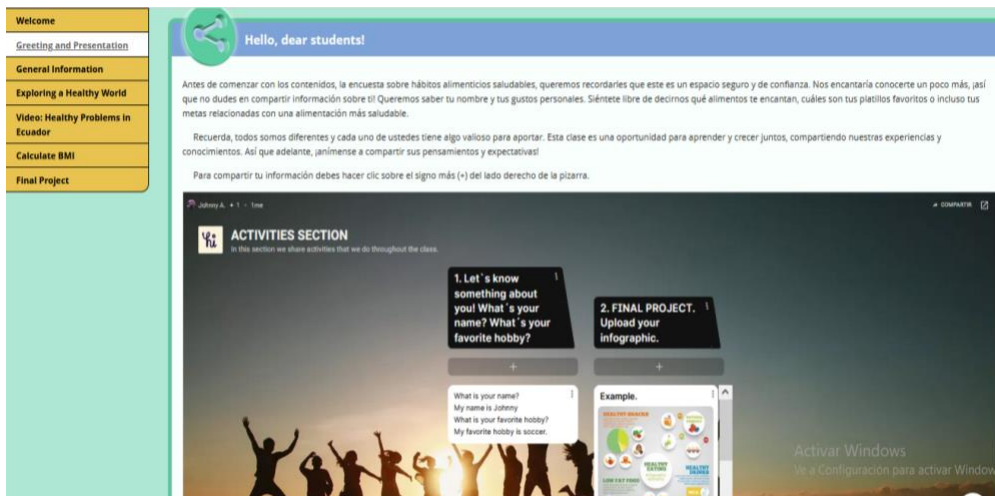
Figura 8. Descripción general



Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

En esta primera sección, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar de manera inicial con herramientas digitales como es el uso del “Padlet” lo cual permite al docente conocer desde un principio el nivel de destreza que los estudiantes tienen en el manejo de tipo de recursos. De esta manera, la actividad incentiva al alumnado a dar respuestas a preguntas simples como: nombres, actividades recreativas, principalmente. En el mismo orden, los participantes podrán visualizar y llevar a cabo la actividad desde su propio smartphone o computadora.

Figura 9. Presentación



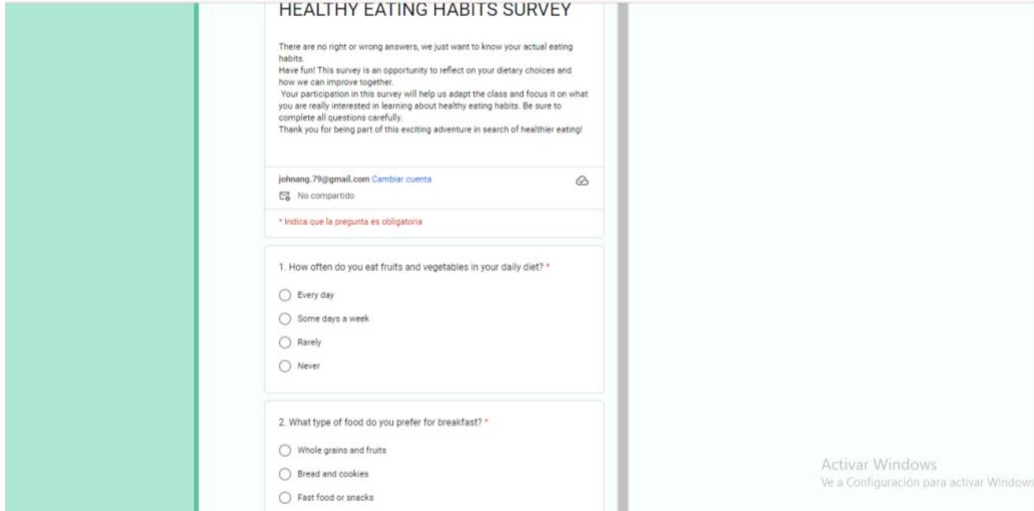
Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Fase de Activación

En la primera etapa del modelo de David Merrill propone estimular o llamar la atención el interés de los estudiantes mediante información y actividades que permita al docente conocer acerca de su conocimiento previo. Por tanto, la siguiente actividad propone a los estudiantes reflexionar sobre los beneficios de una buena alimentación por medio de una frase en inglés de Leigh Hunt. Como siguiente actividad los estudiantes son invitados a resolver una encuesta en línea lo cual permitirá al docente conocer hábitos alimenticios y además informar al grupo los resultados de la encuesta con datos reales acerca de las

preferencias alimenticias que tiene el grupo de clase. De igual manera, esta información es muy necesaria como parte inicial del contenido para el reconocimiento de vocabulario y con ello comprender el contenido de las siguientes etapas.

Figura 10. Encuesta de hábitos alimenticios saludables



HEALTHY EATING HABITS SURVEY

There are no right or wrong answers, we just want to know your actual eating habits.
Have fun! This survey is an opportunity to reflect on your dietary choices and how we can improve together.
Your participation in this survey will help us adapt the class and focus it on what you are really interested in learning about healthy eating habits. Be sure to complete all questions carefully.
Thank you for being part of this exciting adventure in search of healthier eating!

johnang.7@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. How often do you eat fruits and vegetables in your daily diet? *

Every day

Some days a week

Rarely

Never

2. What type of food do you prefer for breakfast? *

Whole grains and fruits

Bread and cookies

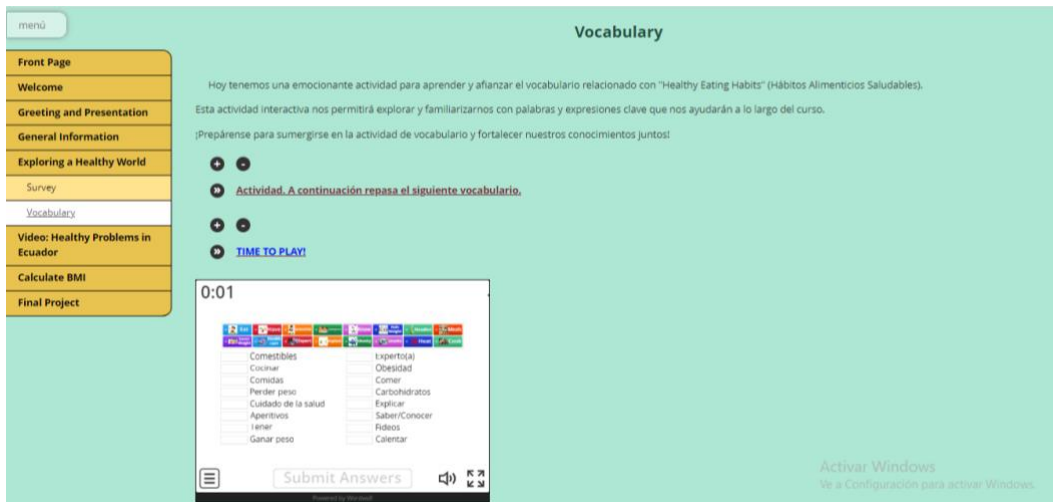
Fast food or snacks

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Además, durante esta fase es necesario proporcionar a los estudiantes con vocabulario relacionado a la temática; por tanto, la siguiente actividad propone un juego en línea que permite identificar la palabra con su significado en español y la pronunciación de cada palabra que seleccionen.

Figura 11. Revisión de vocabulario

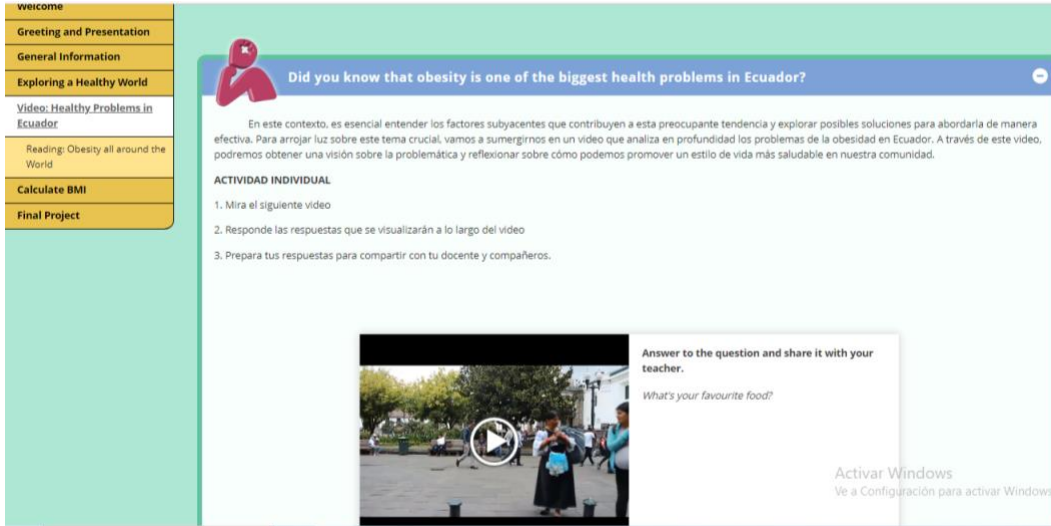


Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Fase de Demostración

Durante esta fase de la propuesta, los estudiantes son expuestos a un problema de salud conocido como *Healthy Problems in Ecuador*. Este tema se presenta a los estudiantes por medio de un video que informa la realidad alimenticia en algunas instituciones educativas de la región. Además, durante el desarrollo del video, los estudiantes tienen la oportunidad de retroalimentar mediante la respuesta que dan a las preguntas que visualizan durante el video. A partir de esta fase, el nivel de conocimiento de los alumnos es registrado por medio de la realización de actividades a las cuales se han proporcionado una rúbrica para su evaluación.

Figura 12. Video interactivo: Healthy problems in Ecuador

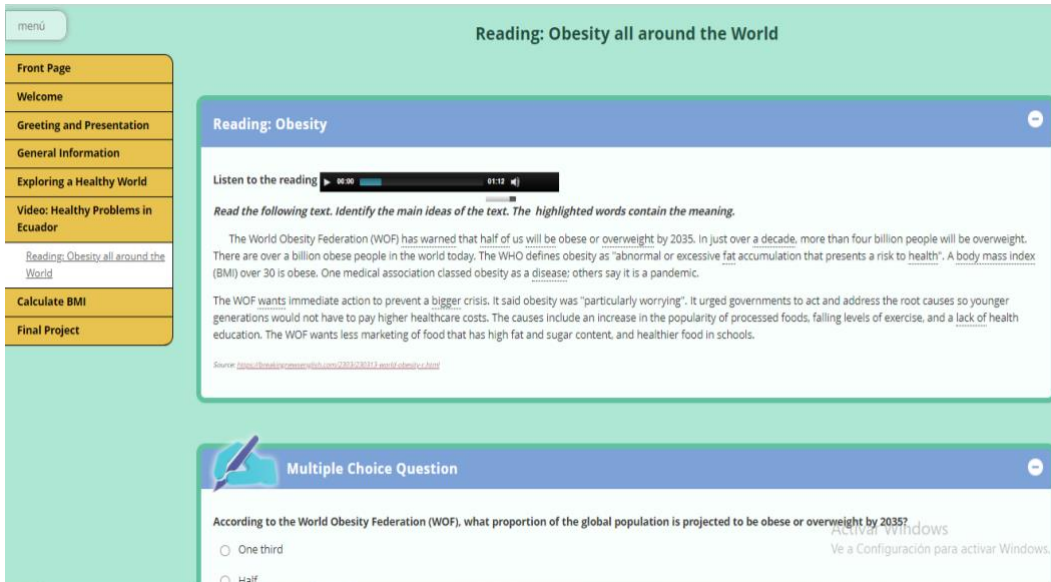


The screenshot shows a web-based interactive learning interface. On the left is a vertical navigation menu with yellow buttons for: 'welcome', 'Greeting and Presentation', 'General Information', 'Exploring a Healthy World', 'Video: Healthy Problems in Ecuador' (highlighted), 'Reading: Obesity all around the World', 'Calculate BMI', and 'Final Project'. The main content area has a light green background. At the top, a blue banner asks 'Did you know that obesity is one of the biggest health problems in Ecuador?' with a red question mark icon. Below this is a paragraph of text in Spanish explaining the importance of understanding obesity factors and solutions. Underneath, the section 'ACTIVIDAD INDIVIDUAL' lists three tasks: 1. Watch the video, 2. Answer questions during the video, and 3. Prepare answers to share with the teacher. A video player is embedded, showing a street scene with a play button overlay. To the right of the video, a text box prompts the user to 'Answer to the question and share it with your teacher.' with the question 'What's your favourite food?'. A 'Activar Windows' watermark is visible in the bottom right corner of the interface.

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

La lectura sugerida en esta sección es *Obesity all around the world*. El software *exelearning* permite adicionar como un elemento extra como es el audio. De tal manera que los alumnos pueden continuar con la lectura a medida que es escuchada. En esta actividad, la comprensión del vocabulario sigue siendo necesaria para un mejor entendimiento de ideas centrales y secundarias del texto. Para este caso, la incorporación del significado de las palabras o frases claves son proporcionadas una vez que los estudiantes seleccionan la palabra subrayada.

Figura 13. Lectura: Obesity all around the world.

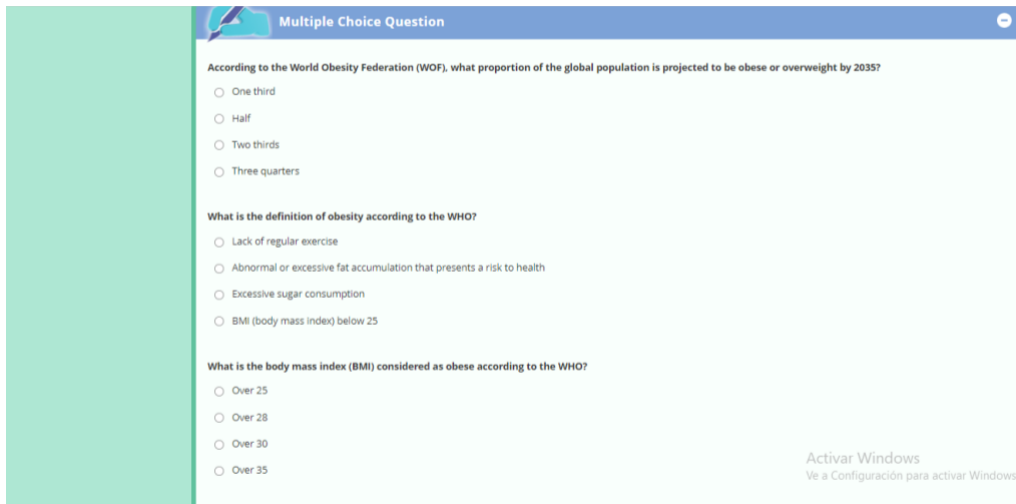


The screenshot shows a digital reading interface. On the left is a navigation menu with items like 'Front Page', 'Welcome', 'Greeting and Presentation', 'General Information', 'Exploring a Healthy World', 'Video: Healthy Problems in Ecuador', 'Calculate BMI', and 'Final Project'. The main content area is titled 'Reading: Obesity all around the World'. It features a 'Listen to the reading' audio player, a text passage about the World Obesity Federation (WOF) warning that half of the population will be obese or overweight by 2035, and a 'Multiple Choice Question' section with two options: 'One third' and 'Half'. The text passage includes highlighted words like 'warned', 'overweight', 'decade', 'overweight', 'pandemic', 'wants', 'bigger', 'worrying', 'address', 'younger', 'popularity', 'falling', 'lack', and 'healthier'.

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Una vez terminada con la lectura, esta es reforzada mediante actividades que permite a los alumnos identificar información del texto de forma literal, inferencial y crítica. Por otra parte, ejercicios de opción múltiple y de falso y verdadero, puede motivar a los estudiantes a un nuevo análisis del texto. Finalmente, el seguimiento durante esta etapa también es obligatorio, lo cual determina el nivel de comprensión lectora que los estudiantes alcanzan progresivamente.

Figura 14. Evaluación de la comprensión lectora.



Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Fase de aplicación

Una vez analizada la problemática y sus consecuencias, esta fase propone abordar información relacionada con la identificación del índice de masa corporal (*Body Mass Index* por sus siglas en inglés). El cálculo del BMI corresponde a una sencilla división entre valores reales de cada estudiante como son talla y peso. El resultado proporciona un dato que ubica a cada estudiante dentro de un rango que va desde bajo peso hasta obesidad extrema.

Figura 15. Cálculo del índice de masa corporal (BMI)


Calculating my BMI

Now, it's your time to calculate the body mass index. Follow these steps:

1. Find out what is your weight (in kilograms) and height (in meters).
2. Download the [format activities 3](#). Then replace the information in the chart with your own information

$$\text{BMI} = \frac{\text{weight (kg)}}{\text{height (m)}^2}$$

3. Solve the operation.
4. Compare your result with the chart.



The chart displays five human silhouettes of increasing size from left to right, each with a label below it: UNDERWEIGHT, NORMAL, OVERWEIGHT, OBESE, and EXTREMELY OBESE. Vertical dashed lines separate the silhouettes, and horizontal dashed lines are present at the top of the chart area.

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

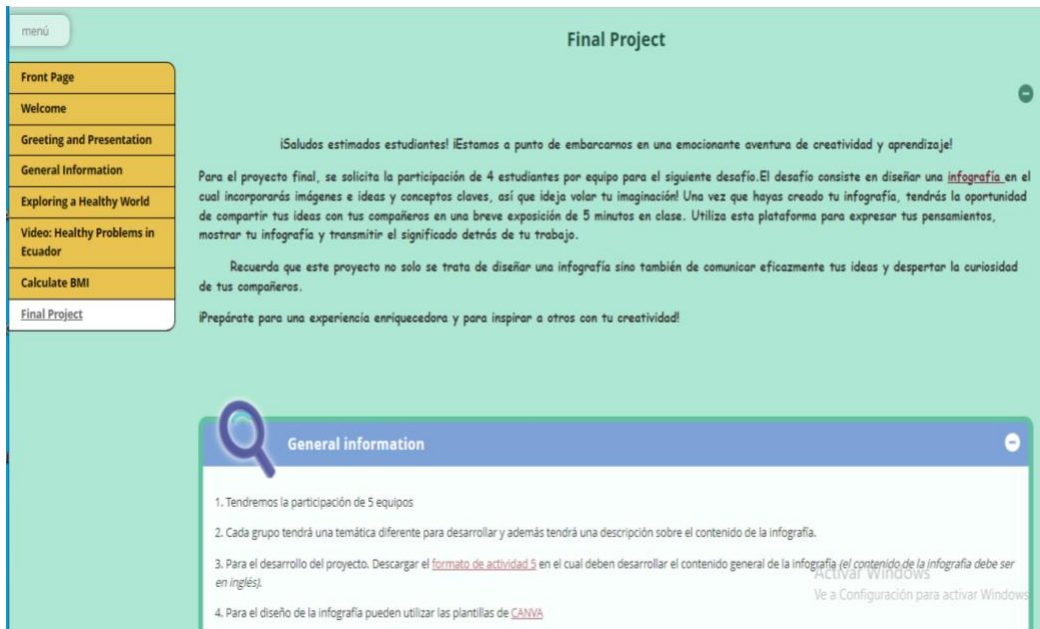
La información de cada estudiante permite una valoración real de su estado físico, contribuyendo a la conexión de contenido con el contexto existente del estudiante. Por otro lado, la actividad realizada se complementa con una lectura que trata de persuadir a los estudiantes en el consumo de vegetales y datos importantes como el consumo de alimentos frescos en el hogar. De igual manera, el nivel comprensión lectora partiendo con preguntas de orden literal hasta crítico son necesarios para identificar el nivel de competencia logrado en la actividad en pares.

Fase de integración

Incorpora los contenidos anteriores integrados en el desarrollo de un trabajo final como: evaluaciones, proyectos, grupos de discusión, etc. De esta manera, se propone como trabajo final la elaboración y sustentación de una infografía en el cual se plasme el tema asignado a cada grupo. Los trabajos finales son subidos a un muro de *padlet* con el

fin de mantener almacenado los trabajos en un solo lugar; es decir, en la misma aula de aprendizaje.

Figura 16. Proyecto final



Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

5.8 Validación de la propuesta

Mediante una ficha de validación, la propuesta del ambiente virtual de aprendizaje desarrollado en el software *exelarning* fue sometida a una revisión y validación por parte de tres expertos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y tecnología educativa. Los indicadores de la ficha aplicada con los especialistas, se detallan en las siguientes figuras 17, 18 y 19.



Figura 17. Datos generales del experto

Nombres y Apellidos

Texto de respuesta breve

Nivel Académico *

Texto de respuesta breve

Área de desempeño *

Texto de respuesta breve

Experiencia en el área *

Texto de respuesta breve

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Figura 18. Autovaloración del experto

	1 Muy Alto	2 Alto	3 Medio	4 Bajo	5 Mínimo
Conocimientos del tema en inglés desarrollado en la propuesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conocimientos relacionados con el modelo instruccional (David Merrill) desarrollado en la propuesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Experiencia en el trabajo profesional similares a la propuesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.



Figura 19. Valoración de la propuesta

3. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

	(V) Validado	(VO) Validado con observación	(NV) No Validado
Análisis de Contenido del Ambiente de Aprendizaje (AVA)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La Interactividad del AVA entre los contenidos y actividades.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Variedad de Recursos Educativos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La interfaz del AVA es intuitiva y fácil de navegar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El AVA se adapta al modelo instruccional de David Merrill	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

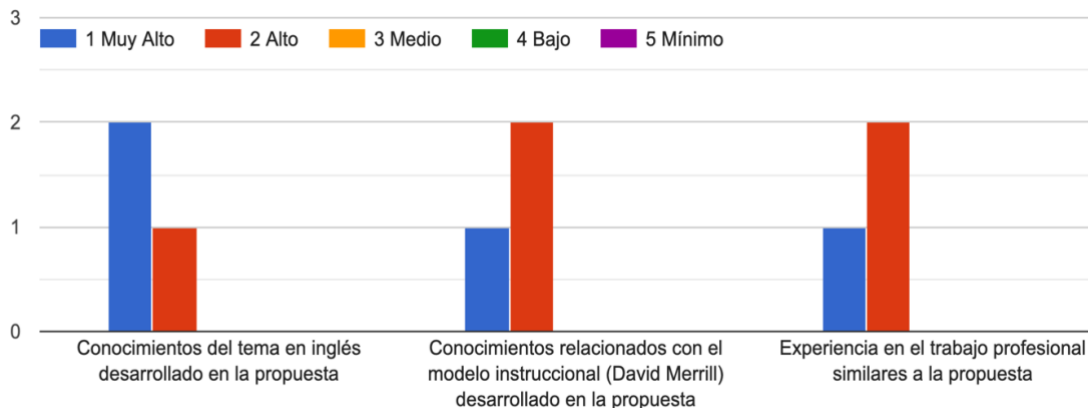
Observaciones: *

Tu respuesta

Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

A continuación, en la siguiente figura se detallan los resultados de la ficha de validación.

Figura 20. Resultados de la autovaloración de los expertos



Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Experto 1

En primer lugar, la experta posee un nivel académico de cuarto nivel y actualmente es docente del sistema educativo público del Ecuador en el nivel de bachillerato de una institución educativa de la ciudad de Cuenca. La figura 19 muestra el alto conocimiento de la experta en los tres indicadores que se plantearon: conocimiento del tema en inglés, conocimiento con relación al modelo instruccional David Merrill y experiencia en el trabajo profesional similares a esta propuesta. La autovaloración de la experta fue fundamental para ajustar la viabilidad y efectividad que pudiera tener la herramienta pedagógica.

Experto 2

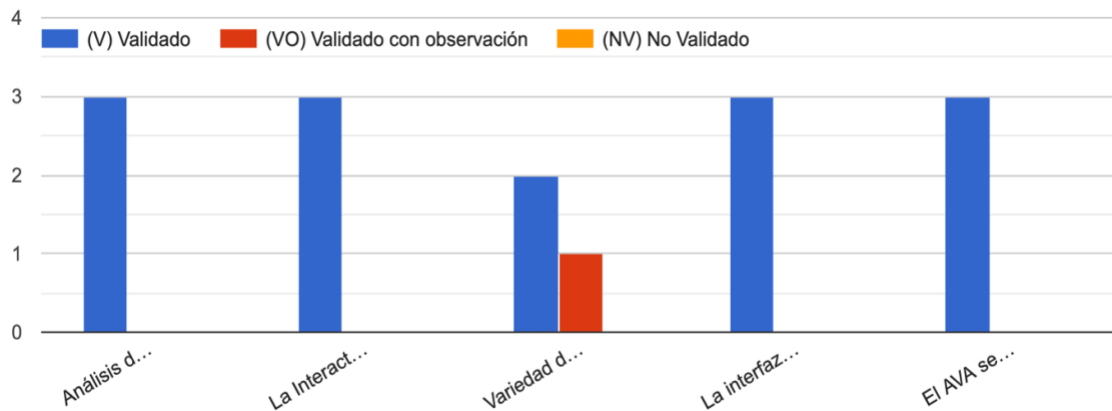
En el caso del segundo experto, cuenta con un postgrado en tecnología educativa y actualmente imparte clases de inglés a estudiantes de bachillerato en una institución pública en la ciudad de Cuenca. Con respecto a la valoración de esta primera parte, el experto tiene un alto conocimiento del inglés con respecto a los conocimientos abordados en la propuesta. También tiene un muy alto conocimiento del diseño instruccional de David Merrill

desarrollado en este proyecto. Y, por último, su experiencia en trabajos similares a la propuesta es alta.

Experto 3

Con respecto al tercer experto, cuenta con un título de cuarto nivel en Pedagogía de los Idiomas Nacionales e Internacionales y actualmente es docente del programa “Ecuador Habla Inglés”. La autovaloración del experto revela que cuenta con una base sólida para la valoración de este diseño. En primer lugar, su conocimiento muy alto del inglés indica una comprensión profunda de los contenidos académicos. El alto nivel de conocimiento del modelo instruccional demuestra que está familiarizado con los principios y enfoques pedagógicos. Finalmente, su amplia experiencia en la enseñanza virtual proporciona un marco de referencia de la efectividad de la propuesta.

Figura 21. Resultados de la valoración de la propuesta



Nota. Fuente: Aucapiña, 2023.

Expertos 1 y 3

De acuerdo a los resultados de la figura 20, los expertos han evaluado positivamente la propuesta lo cual demuestra que los contenidos son relevantes y apropiados para

reforzar la comprensión lectora. Además, indica que el ambiente virtual puede promover un aprendizaje activo y la interacción de los contenidos con las actividades pueden facilitar la interpretación de lecturas. Adicionalmente, los expertos han reconocido la variedad de recursos educativos integrados en el AVA siendo una valoración positiva para mantener el interés y apoyar las diferentes formas de aprendizaje.

Por otra parte, la interfaz intuitiva y de fácil navegación es un aspecto primordial en un AVA. Por tanto, la valoración recibida destaca lo amigable y accesible que puede resultar para docentes y estudiantes el uso de la propuesta. Finalmente, la adaptación del AVA al modelo de David Merrill, se encuentra ordenada conforme a un enfoque teórico reconocido en el campo educativo.

Experto 2

De acuerdo al análisis del experto, los contenidos propuestos en el AVA son relevantes y apropiados para reforzar la comprensión lectora. De igual manera, la validación de la interactividad del ambiente virtual es positiva. Esto indica que la propuesta puede generar la participación activa de estudiantes. En cuanto la variedad de recursos, si bien ha sido validado se mencionan observaciones. En esta parte el experto destaca las actividades que promueven el desarrollo de destrezas como la verbal y la lectura principalmente, además de las rúbricas de evaluaciones de las actividades.

Sin embargo, sugiere incorporar plataformas digitales que dinamicen aún más el ambiente virtual como *liveworksheets* y *genially*. Por otra parte, la interfaz es de fácil navegación e intuitiva para sus usuarios y la adaptación de la propuesta al modelo instruccional de David Merrill cumple mayormente con su enfoque pedagógico.



En general, la validación de la propuesta ha dejado resultados positivos; sin embargo, se sugiere considerar la retroalimentación de estudiantes y docentes para garantizar en un buen porcentaje el éxito de la implementación de la propuesta en un contexto real.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La validación del ambiente virtual de aprendizaje (AVA) han proporcionan resultados favorables los cuales se describen a continuación:

1. La validación positiva que los expertos han proporcionado en la revisión del AVA diseñado en el software *exelearning* para el refuerzo de la comprensión lectora del inglés en los estudiantes, es un resultado beneficioso que respalda la efectividad del AVA y también alienta a su implementación.
2. La fundamentación bibliográfica permitió una base teórica consistente de la función de los ambientes virtuales en la comprensión lectora del inglés. Además, permitió identificar los recursos virtuales y enfoques pedagógicos apropiados para su desarrollo.
3. El diagnóstico inicial del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato proporcionó resultados relevantes que dirigió el diseño de la propuesta, adaptándola conforme a las necesidades identificadas en el test de conocimientos que reflejó un bajo desarrollo en la representación inferencial y crítica de textos en inglés.
4. La propuesta se basó en la información teórica recopilada la cual contribuyó al diseño de un ambiente virtual que pretende contribuir al proceso de aprendizaje a partir de la experiencia de los estudiantes con temas de interés y con utilización de herramientas digitales. De esta manera en la propuesta incluye actividades interactivas, recursos multimedia y lecturas; integradas en el software *exelearning*.
5. Conforme a las líneas investigativas de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), este estudio aporta con la utilización de la tecnología en la enseñanza del

inglés, por medio de la aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje para el refuerzo de la comprensión lectora de los estudiantes.

6. A pesar de la validación positiva de la propuesta no fue posible su aplicación debido a las restricciones de tiempo que impidieron que se ejecute el proyecto completamente, limitando resultados beneficios que pudo haber brindado a los estudiantes.
7. Este estudio abre la posibilidad para que nuevas investigaciones aborden al tema de los AVA en el desarrollo de otras competencias lingüísticas en la enseñanza del idioma inglés como la auditiva, la comprensión oral y escrita.

6.2 Recomendaciones

1. Es recomendable que la Unidad Educativa Sinincay promueva la incorporación de ambientes virtuales de aprendizaje en el proceso educativo de los diferentes niveles.
2. Tomando en cuenta la interactividad entre los temas y recursos multimedia que se generan en el ambiente virtual diseñado con *exelearning* se recomienda aplicarla en los diferentes niveles educativos de la Unidad Educativa Sinincay. Esto ampliará el conocimiento de los docentes en el manejo y aplicación de nuevas estrategias pedagógicas en la enseñanza del inglés u otras áreas del saber.
3. Para futuras investigaciones, es recomendable abordar también este estudio sobre la base de datos cualitativos con el fin de conocer gustos o preferencias de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés.
4. Asimismo, se recomienda a los estudiantes la participación activa en su proceso de aprendizaje con la realización de actividades en línea, discusiones, opiniones y entrega del proyecto final. Así como a incentivar la autonomía de su propio aprendizaje mediante el uso apropiado de la tecnología.

Referencias

- Abad, M., Argudo, J., Fajardo, T. y Cabrera, P. (2021). An exploration of EFL teaching practices in light of teachers' language proficiency. *ELIA*, (21), 13-50.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/37781/1/documento.pdf>
- Aguilar, L. y Otuyemi, E. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 17, 57-77.
<https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485/311>
- Alfonso, T. (2022). Y al fin, ¿en dónde nos deja el enfoque comunicativo?. *Forma y Función*, 35(1), 149 - 174.
<http://www.scielo.org.co/pdf/fyf/v35n1/2256-5469-fyf-35-01-e6017.pdf>
- Álvarez, E. (2017). La didáctica de la lengua en entornos virtuales de aprendizaje: el caso concreto de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera y la plataforma Eleclips. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (55), 1-20.
<https://www.redalyc.org/pdf/547/54754072006.pdf>
- Alvarado, M. (2022). Teorías del aprendizaje: un fundamento para comprender la realidad educativa. *Plataforma Educativa Luca: Curso en línea y Aprendizaje Esperado*.
<https://www.lucaedu.com/cuales-son-las-teorias-del-aprendizaje-y-sus-representantes-luca/>
- Arias, W. (2021). Antecedentes, desarrollo y consolidación de la psicología cognitiva: un análisis histórico. *Tesis Psicológica*, 16(2), 172-198.
<https://doi.org/10.37511/tesis.v16n2a9>
- Arteaga, M. y Valdiviezo, E. (2020). ICT in Teaching, Learning, and Inclusion: Benefits and Difficulties in Ecuador. En M. Arteaga, L. Tomczyk, G. Barros y S. Sunday. (Eds). *ICT and Education in the Perspective of Experts from Business, Government, Academia, and NGOs. In Europe, Latin America and Caribbean* (pp. 84 – 103). *Memorias Universidad Del Azuay*.
<https://doi.org/10.33324/memorias.vi1.491>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Calle, A. (2022). *E-learning en el nuevo milenio*.
<https://bit.ly/elearning-en-el-nuevo-milenio>
- Callejas Opisso, C. O. (2020). El enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural en el currículo de Español como Lengua Extranjera. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (70), 94-97.
<https://www.redalyc.org/journal/3606/360671237021/360671237021.pdf>
- Carvajal, A., Sánchez, N., Alarcón, S. y Bautista, D. (2023). Exploring how to teach English as a Foreign Language in First Grade. *Enletawa Journal*, 16(1), 1–36.
<https://doi.org/10.19053/2011835X.16150>
- Castellanos, V., Abello, R., Gutiérrez, M., Ochoa, S., Rojas, T., y Taborda, H. (2022). Impacto de la pandemia en el aprendizaje: reflexiones desde la psicología educativa. *Praxis & Saber*, 13(34), 210-244.
<https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n34.2022.14532>
- CEPAL. (10 de diciembre de 2021). *Los retos y oportunidades de la educación secundaria en América Latina y el Caribe durante y después de la pandemia*. CEPAL.
<https://www.cepal.org/es/enfoques/retos-opportunidades-la-educacion-secundaria-america-latina-caribe-durante-despues-la>

- Contreras, A. y Garcés, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria. *Prospectiva*, (27), 215-240.
<https://www.redalyc.org/journal/5742/574262076009/html/#fn1>
- Chong, P. y Marcillo C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56 - 77.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7539680.pdf>
- Crespo, M. y Palaguachi, M. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis. *Revista Scientific*, 5(17), 292–310.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.16.292-310>
- Criollo, L. (2019). Las bondades del software libre en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación media. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 139-156.
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684006/561068684006.pdf>
- Stanton, S. y Fiszbein, A. (2019). Una obra en avance: Los docentes y la enseñanza del inglés en América Latina.
<https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2020/02/19-EBK-White-Paper-2019-Espanol-1.pdf>
- Cruz, C., Colado, A., Ocegueda, A. y Escobedo, R. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y praxis latinoamericana*, 25(11), 33-47.
<https://www.redalyc.org/journal/279/27964922003/html/>
- Díaz-Guecha, L. Y., & Márquez-Delgado, R. A. (2020). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como estrategias en la formación de los docentes de la Escuela Normal Superior de Cúcuta, Colombia. *Ánfora*, 27(48), 19-42.
<https://www.redalyc.org/journal/3578/357863806002/357863806002.pdf>
- EF English Proficiency Index. (2022). *Índice EF de nivel de inglés. Una clasificación de 111 países y regiones en función de su nivel de inglés.*
<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-spanish.pdf>
- Ertmer, P., & Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72.
<https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Espinoza, E. y Ricaldi, M. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 201-210.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S221836202018000300201&script=sci_arttext&lng=en
- García, F. y Piqueras, B. (2009). EXelearning o cómo crear recursos educativos digitales con sencillez. *@ tic. revista d'innovació educativa*, (3), 133-136.
<https://www.redalyc.org/pdf/3495/349532299021.pdf>
- Gómez, L., Muriel, L. y Londoño, D. (2019). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC.* *Encuentros*, 17(2), 118-131.
<https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/#fn17>
- González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista científica de FAREM-Esteli*, 49-62.
<https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/download/11607/13475?inline=1>

- Ibáñez, J., Crosetti, B., Garcías, A. y Cervera, M. (2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 195-213.
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331455825011/html/>
- Jaramillo, O. (2019). Estrategias de integración del marco situacional para la comprensión lectora de textos académicos digitales. *Sophia*, 15(1), 97-108.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.509>
- Krashen, S. (1988). *Second language acquisition and second language learning*. London: Prentice Hall International.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Revista Tecnología En Marcha*, 18(1).
https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/442
- Loaiza, F. R. (2004). Stephen D. Krashen: La Lectura y su Relación con la Escritura. *Revista Electrónica de Educación y Psicología*, 1(2).
- López, B., Pozo, S., Fuentes, A. y Gómez, G. (2019). Análisis del efecto de la formación b-learning en el profesorado. Estudio de caso de una cooperativa de enseñanza. *Linguagem e Tecnologia*, 12 (2), 98-115.
<https://www.redalyc.org/journal/5771/577163982007/html/>
- López, M. (2011). Memoria de trabajo y aprendizaje: Aportes de la neuropsicología. *Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal of Neuropsychology*, 5(1), 25-47.
<https://www.redalyc.org/pdf/4396/439642487003.pdf>
- Marco Legal Educativo. (2012). Constitución de la Republica Ley Organica de Educación Intercultural y Reglamento General. *Quito Ecuador*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/6.-Marco_Legal_Educativo_2012.pdf
- Ministerio de Educación Ecuador. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Ecuador: Ministerio de Educación.
<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/Currículo1.pdf>
- Ministerio de Educación Ecuador. (2023). *Acuerdo Nro. Mineduc-Mineduc-2023-00008-A Sra. Mgs. María Brown Pérez ministra de educación considerando: Que, el artículo 8.* (2023, Marzo 9). Ministerio de Educación.
https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2023/03/MINEDUCMINE_DUC-2023-00008-A.pdf
- Miranda, Y. (2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 7(13), 79 - 87.
<https://www.redalyc.org/journal/5768/576870356004/576870356004.pdf>
- Montero, K., Villegas, V. y Arias, J. (2020). El idioma inglés en el contexto de la educación. Formación profesional en un mundo globalizado. *Perspectivas Docentes*, 30(71), 55 – 54.
<https://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/issue/view/384>
- Mora, D. y Bejarano, G. (2016). Prácticas educativas en ambientes virtuales de aprendizaje. *Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, 8(2), 48-63.
<http://www.scielo.org.co/pdf/aleth/v8n2/v8n2a03.pdf>
- Muelas, Á. (2014). La influencia de la memoria y las estrategias de aprendizaje en relación a la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 6(1), 343-350.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851790040.pdf>

- Mullis, I. y Martin, M. (2019). *PIRLS 2021. Marco de la evaluación*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Noa, S., Laura, K., Apayco, L., Ramos, Z. y Lujano, Y. (2022). B-learning en la enseñanza del idioma inglés en el nivel superior: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 98-112.
<https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/576/547>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110.
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ortiz, J. y Corrêa, T.. (2020). Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje. *Revista Brasileira de Educação*, 25, e250026.
<https://www.redalyc.org/journal/275/27563097025/html/>
- Palacios, M., Medina, P. y Acosta, A. (2020). ¿Cómo formar la ciudadanía global desde entornos virtuales? El docente frente al trabajo colaborativo en tiempos de pandemia. *Revista Científica Ciencia Y Tecnología*, 20(26).
<https://doi.org/10.47189/rcct.v20i26.428>
- Paredes, L., Fray, J., Merino, L. y Pavón, L. (2020). La Teoría de Stephen Krashen en el desarrollo de la producción oral de los estudiantes de la ESPOCH. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(3), 814-849.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398391.pdf>
- Parra, H., López, J., González, E., Moriel, L., Vázquez, A. y González, N. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC) y la formación integral y humanista del médico. *Investigación en educación médica*, 8(31), 72-81.
<https://www.redalyc.org/journal/3497/349762620009/html/>
- Parra, D. (2022). Creation of Virtual Learning Objects for the Development of Technological Skills and the Learning of English as a Foreign Language. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 527–546.
<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a14>
- Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. *Caracas, Venezuela: Universidad Central de Venezuela*.
- Peñaranda, L. (2015). La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. *Revista de Educación & Pensamiento*, 19-27
<https://docplayer.es/18521711-La-comprension-lectora-del-ingles-como-lengua-extranjera.html>
- Pinto, J. y Rivera, Y. (2021). *EXelearning como herramienta didáctica para Mejorar la habilidad de comprensión de lectura en inglés de los estudiantes de Grado 10° de la Institución Educativa Andrés Rodríguez B*. Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14711>
- Quesada, L., Simón, Y., y Cathcart, M. (2021). La estrategia de inferencia en la comprensión lectora. Estudio exploratorio en el contexto de la enseñanza del Español como Lengua Extranjera. *Educação & Formação*, 6(3).
http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2448-35832021000300004&script=sci_arttext
- Ramos, A. (2020). Implementación de la herramienta eXeLearning como estrategia motivacional de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. *Universidad Cooperativa de Colombia*.
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33283?mode=full>

- Ramírez, C. y Fernández, M. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 484-503.
<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a12>
- Robledo, P., Fidalgo, R. y Méndez del Río, M. (2019). Evaluación de la comprensión lectora a partir del análisis de la práctica del Profesorado y la Interacción Docente-Estudiente. *Revista de educación*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/182586>
- Rojas, B. M. C., & Esparza, D. M. C. (2020). B-learning en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua: una revisión sistemática de la literatura. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (73), 105-121.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1745>
- Romero, M. y Vergara, A. (2014). Ambientes virtuales de aprendizaje y metacognición: un estudio bibliométrico en el contexto latinoamericano . *PAPELES*, 6(11), 72–86.
<https://revistas.uan.edu.co/index.php/papeles/article/view/233>
- Hernández, E., Chi, H. y Ortiz, A. (2021). ¿Cuál es el input lingüístico al que se exponen los aprendices de inglés como lengua extranjera? Un estudio comparativo en el contexto mexicano. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 23(1), 78-93.
<https://www.redalyc.org/journal/3057/305767494006/html/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
<https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 12.
https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-educacion-eva-en-la-escuela_web-depto.pdf
- Saza, I. (2018). Propuesta didáctica para ambientes virtuales de aprendizaje desde el enfoque praxeológico. *Praxis & Saber*, 9(20), 217-237.
<https://www.redalyc.org/journal/4772/477257681010/html/>
- Scharager, J., & Reyes, P. (2001). Muestreo no probabilístico. Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Psicología, 1, 1-3.
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1), 1-27.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-404120110001001
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/connectivism.pdf
- Soto, J., Torres, C. y Zamudio, J. (2018). Valoraciones acerca de la colaboración en línea en estudiantes de posgrado en servicios de salud. *Apertura*, 10(2), 64-79.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665618020180002004
- Tavera, J. (Ed). (2016). *Diseño instruccional para el uso de multimedia en el aula para la adquisición de la lectura*. Editorial Digital UNID
<https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/41160?page=34>
- Torres, Á. C. P. (2020). El autoaprendizaje como proceso para la construcción de conocimientos en tiempos de pandemia. *Revista angolana de ciências*, 2(2), 1-21.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/400/4001720008/html/>
- Usó, J. E. Comprensión lectora en una segunda lengua: de la teoría e investigación a la



UNAE

Universidad Nacional de Educación

- práctica docente. En: Y. Ruiz de Zarobe y L. Ruiz de Zarobe. (Eds.). *La lectura en lengua extranjera*. (pp. 192-218). Ediciones Octaedro.
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/190125>
- Vázquez, H. (2020). Modelo instruccional idea. Una propuesta para el diseño de programas formativos en línea. *Revista Boletín Redipe*, 9(8), 204-220.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8116144>
- Vega, C., Sánchez, M., Rosano, G. y Amador, S. (2021). Competencias docentes, una innovación en ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(2), 6-21.
<https://www.redalyc.org/journal/688/68869729001/html/>
- Vega, R., Bazurto, I. y Jaramillo, G. (2023). El Constructivismo en entornos virtuales y su aplicación en los estudiantes. *Revista De Propuestas Educativas*, 5(9), 28–37.
<https://doi.org/10.33996/propuestas.v5i9.1001>
- Velasco, K. y Contreras, R. (2022). Incorporating instructional design to pre-service online teaching English as a Foreign Language in Moodle. *QVADRATA. Estudios sobre educación, artes y humanidades*, 4(7), 39-55.
<https://vocero.uach.mx/index.php/qvadrata/article/view/942>

Anexos

Anexo 1. Prueba de diagnóstico de la comprensión lectora en inglés.

High School: Unidad Educativa Sinincay

Scholar Year: 2022 - 2023

Teacher's name:

Student's name:



Date: **Course:**

Leer el siguiente texto.

Time Management is the Key to Success and Having Fun

It's common for everybody to spend their free time doing interesting activities. For example, playing sports, listening to music, reading books, etc.

Nowadays, people can choose from a lot of hobbies to have fun or learn something new. There are indoor and outdoor activities, paid or free, in groups or alone. You decide, the time you spend on yourself is priceless.



Fuente: Mineduc. <https://recursos.educacion.gob.ec/red/textos-noveno/>

Instrucciones: Lee el siguiente texto y contesta las preguntas a continuación.

1. According to the text, what can people do in their free time? (Choose 3 options)

- a) Play sports.
- b) Watch videos.
- c) Read books.
- d) Listen to music.



2. **What options do people have to choose in their free time? (Choose 3 options)**
 - a) Indoor and outdoor.
 - b) In groups or alone.
 - c) Only in groups
 - d) Paid or free.
3. **What is the main message of the text? (Choose 1 option)**
 - a) Music is a good way to spend free time.
 - b) Group activities are more fun than solo activities.
 - c) Spending time on yourself is the most important
4. **Why is time management important? (Choose 1 option)**
 - a) To succeed in life.
 - b) To choose between group or solo activities.
 - c) To save money on leisure activities.
5. **What is the author's main purpose in mentioning that there are group activities or alone? (Choose 1 option)**
 - a) To show that group activities are more fun and beneficial.
 - b) To highlight that solitary activities are more productive and educational.
 - c) To present many options for each person to choose what suits them best.
6. **Why does the text mention both indoor and outdoor activities? (Choose 1 option)**
 - a) To promote outdoor activities as the only enjoyable ones.
 - b) To show a variety of options for different preferences and weather conditions.
 - c) To criticize people who prefer indoor activities.

Anexo 2. Formato de rúbrica de evaluación de la prueba diagnóstica.

Indicadores	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
Domina los aprendizajes requeridos (9.00 - 10.00)	Responde correctamente las 3 opciones A, C y D	Responde correctamente las 3 opciones A, B y D.	Responde correctamente la opción C.	Responde correctamente la opción A.	Responde correctamente la opción C.	Responde correctamente la opción B
Alcanza los aprendizajes requeridos (7.00 - 8.99)	Responde correctamente 2 opciones, pero omite una de las respuestas correctas.	Responde correctamente 2 opciones, pero omite una de las respuestas correctas.	Proporciona una respuesta cercana al mensaje principal, pero no es exacta.	Proporciona una respuesta cercana a la importancia de la gestión del tiempo, pero no es exacta.	Proporciona una respuesta cercana al propósito principal, pero no es exacta.	Proporciona una respuesta cercana a la razón de mencionar actividades de interior y exterior, pero no es exacta.
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4.01 - 6.99)	Responde correctamente solo 1 opción o responde las 3 opciones, pero incluye respuestas incorrectas.	Responde correctamente solo 1 opción o responde las 3 opciones, pero incluye respuestas incorrectas.	Proporciona una respuesta vaga o general que no refleja claramente el mensaje principal.	Proporciona una respuesta vaga o general que no refleja claramente la importancia de la gestión del tiempo.	Proporciona una respuesta vaga o general que no refleja claramente el propósito principal del autor.	Proporciona una respuesta vaga o general que no refleja claramente la razón detrás de mencionar ambas opciones.
No alcanza los aprendizajes requeridos (≤ 4.00)	No responde correctamente ninguna opción o proporciona respuestas totalmente incorrectas.	No responde correctamente ninguna opción o proporciona respuestas totalmente incorrectas.	No proporciona una respuesta relevante o proporciona una respuesta completamente incorrecta.	No proporciona una respuesta relevante o proporciona una respuesta completamente incorrecta.	No proporciona una respuesta relevante o proporciona una respuesta completamente incorrecta.	No proporciona una respuesta relevante o proporciona una respuesta completamente incorrecta.

Anexo 3. Ficha de validación de expertos

1. Datos personales del experto

Nombres y Apellidos	
Nivel Académico	
Área de desempeño	
Experiencia en el área	

2. Autovaloración del experto

Marcar con una “X”

Fuentes utilizadas para fundamentar y respaldar el conocimiento sobre el tema.	1	2	3	4	5
Conocimientos del tema en inglés desarrollado en la propuesta					
Conocimientos relacionados con el modelo instruccional desarrollado en la propuesta					
Experiencia en el trabajo profesional similares a la propuesta					
TOTAL					
Fuentes adicionales según cada proyecto que requiera mencionar.					

1: Muy Alto, 2: Alto, 3: Medio, 4: Bajo, 5: Mínimo

3. Valoración de la propuesta

Criterios	V	VO	V
Análisis de Contenido del Ambiente de Aprendizaje (AVA)			
La Interactividad del AVA entre los contenidos y actividades.			
Variedad de Recursos Educativos			
La interfaz del AVA es intuitiva y fácil de navegar.			

El AVA se adapta al modelo instruccional propuesto por David Merrill.			
TOTAL			
Observaciones:			

V: Validado, VO: Validado con observación, NV: No Validado

Anexo 4. Solicitud de validación de expertos

SOLICITUD DE VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Es un placer dirigirme a usted con un atento y cordial saludo. Dado su amplio conocimiento y experiencia profesional, solicito de su valiosa colaboración como experto para la validación de la propuesta educativa que tiene por objetivo "Diseñar del ambiente virtual de aprendizaje en el software *exelearning* para el refuerzo de la comprensión lectora del inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Sinincay en el periodo 2022- 2023."

Es preciso indicar que el ambiente virtual de aprendizaje busca adaptar el modelo instruccional de David Merrill el mismo que se basa en cuatro principios aplicados al e-learning como son: activación, demostración, aplicación e integración.

Por otra parte, la validación de la propuesta consiste en seleccionar una alternativa para cada enunciado de acuerdo a su criterio profesional.

De antemano agradezco cualquier sugerencia relacionada al contenido y diseño de la propuesta u otro aspecto que considere relevante para la mejora del mismo.

NOTA: En el siguiente enlace podrá acceder al diseño de la propuesta.

https://bkmrulr8yvbnbbxqrahuw.on.driv.tw/FINAL_PROJECT_1

Saludos cordiales

Atentamente,

Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga

Correo Electrónico: johnang.79@gmail.com

Celular: 098 301 1212

Este formulario recopila automáticamente los correos electrónicos de todas las personas que lo responden. [Cambiar la configuración](#)

Anexo 5. Página principal del diseño del AVA propuesto



https://bkmrulr8yvbnbbxqrahuw.on.driv.tw/FINAL%20PROJECT_1/



Cláusula de Propiedad Intelectual

Yo, Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga, autor del trabajo de titulación “Ambiente Virtual de Aprendizaje para Reforzar **Contenidos Académicos** de la Asignatura de Inglés en Bachillerato 2022 – 2023”, certifico que **todas las ideas, opiniones** y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva **responsabilidad de su autor**.

Azogues, 06 de diciembre de 2023



Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga
C.I: 010404846-7

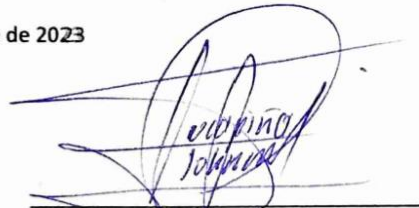


Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Yo, Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Ambiente Virtual de Aprendizaje para Reforzar Contenidos Académicos de la Asignatura de Inglés en Bachillerato 2022 – 2023", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 06 de diciembre de 2023



Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga
C.I: 010404846-7



Certificación del Tutor

Yo, Juan Pablo Contreras Parra, tutor del trabajo de titulación denominado “Ambiente Virtual de Aprendizaje para Reforzar Contenidos Académicos de la Asignatura de Inglés en Bachillerato 2022 – 2023” perteneciente al estudiante: Johnny Geovanny Aucapiña Sanunga, con C.I: 010404846-7. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 10% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 9 de noviembre de 2023



Juan Pablo Contreras Parra
C.I: 010406827-5