

Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés, con modalidad
virtual en la Universidad Autónoma de Guerrero

Tesis

Que como parte de los requisitos
para obtener el Grado de

Doctora en Innovación en Tecnología Educativa

Presenta

Claudia Mondragón Gómez

Dirigido por:

Dra. Rocío Edith López Martínez

Querétaro, Qro. a 10 de enero de 2025.

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



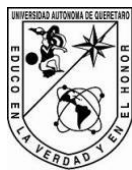
SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Informática
Doctorado en Innovación en Tecnología Educativa

Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés, con modalidad virtual en la
Universidad Autónoma de Guerrero

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado
Doctora en Innovación en Tecnología Educativa

Presenta

Claudia Mondragón Gómez

Dirigido por:

Dra. Rocío Edith López Martínez

Dra. Rocío Edith López Martínez
Presidente

Dr. Héctor Martínez Ruiz
Secretario

Dra. Diana Margarita Córdova Esparza
Vocal

Dr. Julio Alejandro Romero González
Suplente

Dra. Karla Elizabeth Mariscal Ureta
Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.
Enero de 2025
México

Dedicatoria

A **Dios**, por ser mi fortaleza en cada paso de este camino, iluminando mi mente y guiando mi corazón en momentos desafiantes de la vida.

A la memoria de mi **padre**, cuyo amor, enseñanzas y valores permanecen en mi corazón. Sé que, desde donde esté, sonrío con orgullo al ver que este sueño se ha hecho realidad.

A mi **madre**, por ser mi luz y mi refugio en todo momento. Por su amor incondicional, su paciencia infinita y su fe inquebrantable en mí. Por enseñarme con su ejemplo que la perseverancia, el esfuerzo y la dedicación son la clave para alcanzar cualquier meta.

A mis **hermanos**, por alentarme a seguir adelante y por recordarme siempre que cada sacrificio tiene su recompensa.

Agradecimientos

Al **Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología (CONAHCYT)**, por hacer posible la realización de mis estudios de doctorado; a la **Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro**, por brindarme la oportunidad de crecer académica y profesionalmente en el **Doctorado en Innovación en Tecnología Educativa (DITE)**; y a la **Universidad Autónoma de Guerrero**, por su respaldo incondicional y por permitirme llevar a cabo la intervención educativa que dio vida a esta investigación.

A mi **directora de tesis**, por su paciencia, guía y confianza, sus enseñanzas no solo enriquecieron este trabajo, sino que dejaron una huella imborrable en mi formación y en mi vida; a mi **comité sinodal**, por su tiempo, dedicación y valiosas aportaciones, para alcanzar un mayor nivel académico; a la **coordinadora del DITE**, por su acompañamiento y apoyo constante; y a mis **profesores**, por compartir su conocimiento con pasión.

A mis **colegas**, por su orientación, por compartir este camino conmigo y por recordarme que el esfuerzo conjunto hace la carga más ligera. A los **estudiantes** que participaron en la intervención, por su compromiso y entusiasmo, porque sin ellos esta investigación no habría sido posible. Gracias por enseñarme tanto en el proceso. A mis **amigos**, que han estado a mi lado, celebrando cada logro y sosteniéndome en los momentos difíciles. Su apoyo ha sido un pilar fundamental en este recorrido. Y a todas aquellas personas que creen en el poder del conocimiento, en la educación como un motor de cambio y en la capacidad de la investigación para transformar el mundo.

Que este trabajo sirva de inspiración para las generaciones futuras, como un recordatorio de que con esfuerzo, pasión y perseverancia, no hay límites para lo que podemos lograr.

Índice

Dedicatoria	III
Agradecimientos	IV
Abreviaturas y siglas	XIV
Resumen.....	XVI
Summary	XVII
Introducción	18
I. Planteamiento del problema	19
1. 1. Antecedentes	19
1. 2. Descripción del problema.....	22
1. 3. Justificación.....	23
1. 4. Viabilidad	24
1. 5. Comité de bioética.....	25
1. 6. Preguntas de investigación	27
1. 6. 1. Pregunta general	27
1. 6. 2. Preguntas secundarias.....	27
1. 7. Objetivos	28
1. 7. 1. Objetivo general	28
1. 7. 2. Objetivos específicos	28
1. 8. Supuesto de la investigación	28
II. Teorías de aprendizaje en la modalidad virtual.....	29

2. 1. La internacionalización en la Universidad Autónoma de Guerrero	34
2. 1. 1. Tecnología y herramientas en el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.	35
2. 1. 2. Modelos pedagógicos para el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.	44
2. 1. 3. Factores que influyen en el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.	47
2. 1. 4. Desafíos y estrategias en el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.	49
2. 1. 5. La Investigación Basada en Diseño (IBD).	57
2. 1. 6. Modelos Instruccionales	62
2. 2. Las TIC en la optimización del proceso de aprendizaje.....	73
2. 2. 1. Los factores educativos: estudiante, profesor e institución.	73
2. 2. 2. Uso de las TIC en las estrategias de evaluación.....	74
2. 2. 3. El inglés y las TIC	75
2. 2. 4. La motivación de aprender inglés por medio de las TIC.....	76
2. 3. Moodle como plataforma de aprendizaje	78
III. Metodología y diseño de la investigación.....	79
3. 1. Diseño del estudio	80
3. 2. Supuesto de la investigación	84
3. 3. Población y muestra	86
3. 4. Categorías de análisis	87
3. 4. 1. Validación cualitativa por contenido	89
3. 5. Técnicas de recolección de datos	97
3. 6. Instrumentos	98
3. 6. 1. Diseño del instrumento (Prueba piloto Instrumento A).....	101
3. 6. 2. Diseño del instrumento (Prueba piloto Instrumento B).....	103

3. 6. 3. Diseño del instrumento (Prueba piloto Instrumento C).....	104
3. 7. Análisis de la información	105
Resultados	106
Primera iteración.....	107
Segunda iteración.....	112
Tercera iteración	135
Discusión.....	153
Conclusiones	155
Aportaciones	159
Propuesta: Metodología para el aprendizaje de inglés Modalidad Virtual (MAI-MV).....	161
Desarrollo del curso en la plataforma Moodle.	162
Planteamiento de la implementación.....	163
Organización de las unidades didácticas	163
Objetivo general:	172
Objetivos específicos:	172
Referencias.....	179
Anexos	194

Índice de tablas

Tabla 1 Herramientas digitales empleadas en entornos virtuales en educación.	36
Tabla 2 Software para gestión de actividades educativas	37
Tabla 3 Plataformas virtuales educativas.....	38
Tabla 4 Plataformas para gestión de encuestas	39
Tabla 5 Plataformas para compartir contenidos y comunicación	40
Tabla 6 Herramientas para la creación de infografías	41
Tabla 7 Software de oficina y herramientas de evaluación	42
Tabla 8 Recursos para compartir contenidos y realizar actividades educativas	43
Tabla 9 Supuestos.	84
Tabla 10 Ficha técnica	86
Tabla 11 Categorías de estudio	88
Tabla 12 Ficha de información de expertos	90
Tabla 13 Descripción de la fórmula del Coeficiente de Validez de Contenido	91
Tabla 14 Estadístico de validación por expertos del instrumento entrevista estructurada	92
Tabla 15 Estadístico de validación categoría relevancia	93
Tabla 16 Estadístico de validación pensamiento reflexivo	93
Tabla 17 Estadístico de validación categoría interactividad	94
Tabla 18 Estadístico de validación categoría apoyo del tutor	95
Tabla 19 Estadístico de validación categoría apoyo de compañeros	95
Tabla 20 Estadístico de validación categoría interpretación	96
Tabla 21 Estadístico de validación preguntas filtro	96

Tabla 22 Porcentajes de conocimientos y uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los alumnos.	101
Tabla 23 Utilidad de temas de inglés antes de la estancia internacional.	104
Tabla 24 Utilidad de temas de inglés durante la estancia internacional.	104
Tabla 25 ¿Cómo consideras que aprendes mejor el inglés?	105
Tabla 26 Resultado de los participantes en la primera iteración en el curso.	107
Tabla 27 Resultados de COLLES en la primera iteración.	108
Tabla 28 Resultados de estudiantes en la segunda iteración.....	112
Tabla 29 Resultados de COLLES en la segunda iteración.	112
Tabla 30 Porcentaje de los resultados de las 2 iteraciones.	113
Tabla 31 Relevancia dos iteraciones.	117
Tabla 32 Pensamiento reflexivo dos iteraciones.....	121
Tabla 33 Interactividad dos iteraciones.	124
Tabla 34 Apoyo del tutor dos iteraciones.	127
Tabla 35 Apoyo de compañeros dos iteraciones.....	129
Tabla 36 Interpretación dos iteraciones.	132
Tabla 37 Porcentaje de los resultados de las 3 iteraciones.	150
Tabla 38 Comparación entre modelos instruccionales	154
Tabla 39 Programación para el curso en línea (unidad 1)	164
Tabla 40 Programación para el curso en línea (unidad 2)	165
Tabla 41 Programación para el curso en línea (unidad 3)	166
Tabla 42 Programación para el curso en línea (unidad 4)	167
Tabla 43 Programación para el curso en línea (unidad 5)	168

Tabla 44 Programación para el curso en línea (conclusión)	169
Tabla 45 Métodos, medios y materiales	174
Tabla 46 Criterio de evaluación por actividad	178

Índice de figuras

Figura 1 Proceso de la investigación de desarrollo.....	80
Figura 2 Porcentajes de conocimientos y uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los alumnos.	103
Figura 3 Relevancia dos iteraciones.	120
Figura 4 Pensamiento reflexivo dos iteraciones.	123
Figura 5 Interactividad dos iteraciones.	126
Figura 6 Apoyo del tutor dos iteraciones.	128
Figura 7 Apoyo de compañeros dos iteraciones.	131
Figura 8 Interpretación del grupo dos iteraciones.....	134
Figura 9 Mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan	135
Figura 10 Lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.....	136
Figura 11 Aprendo cómo mejorar mi práctica profesional	136
Figura 12 Lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional.....	137
Figura 13 Pienso críticamente sobre cómo aprendo	137
Figura 14 Pienso críticamente sobre mis propias ideas	138
Figura 15 Pienso críticamente sobre las ideas de otros estudiantes.....	138
Figura 16 Pienso críticamente sobre las ideas que leo.....	139
Figura 17 Explico mis ideas a otros estudiantes	139
Figura 18 Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas	140
Figura 19 Otros estudiantes me piden que explique mis ideas	140
Figura 20 Otros estudiantes responden a mis ideas	141

Figura 21 El tutor me estimula a reflexionar	141
Figura 22 El tutor me anima a participar	142
Figura 23 El tutor ejemplifica las buenas disertaciones.....	142
Figura 24 El tutor ejemplifica el auto reflexión crítica.....	143
Figura 25 Otros estudiantes me animan a participar.....	143
Figura 26 Los otros estudiantes elogian mi contribución	144
Figura 27 Otros estudiantes valoran mi contribución	144
Figura 28 Los otros estudiantes empatizan con mis esfuerzos por aprender.....	145
Figura 29 Entiendo bien los mensajes de otros estudiantes	145
Figura 30 Los otros estudiantes entienden bien mis mensajes	146
Figura 31 Entiendo bien los mensajes del tutor	146
Figura 32 El tutor entiende bien mis mensajes	147
Figura 33 Opinión general de la categoría relevancia	147
Figura 34 Opinión general de la categoría pensamiento reflexivo	148
Figura 35 Opinión general de la categoría interactividad	148
Figura 36 Opinión general de la categoría apoyo del tutor.....	149
Figura 37 Opinión general de la categoría apoyo de compañeros	149
Figura 38 Opinión general de la categoría interpretación.....	150
Figura 39 Curso implementado.....	162
Figura 40 Unidades del curso	162

Índice de anexos

Anexo 1 Calificaciones en las dos iteraciones	194
Anexo 2 Evidencia iteración 1	195
Anexo 3 Aceptación para participar en memoria	196
Anexo 4 Evidencia curso Moodle	197
Anexo 5 Sesiones virtuales (zoom, meet)	198
Anexo 6 Aceptación de la Revista en Educación Superior ANUIES	199
Anexo 7 Publicación en South Florida Journal of Development.....	200
Anexo 8 Iteración 3 en plataforma de Kahoot	201
Anexo 9 Uso de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de inglés en estudiantes de la Universidad Autónoma de Guerrero	202
Anexo 10 Aprendizaje móvil en la enseñanza del idioma inglés para estancias internacionales	203
Anexo 11 Certificado de finalización de innovación en la enseñanza.....	204
Anexo 12 Constancia retribución social como parte de una Jornada Académica CONAHCYT	205
Anexo 13 Instrumento encuesta final (MAI-MV)	206

Abreviaturas y siglas

ABP	Aprendizaje Basado en Proyectos
ADDIE	Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar
ASSURE	Analyze, State, Select, Utilize, Require, Evaluate
AVA	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
BENV	Benemérita Escuela Normal Veracruzana
BLACKBOARD	Sistema de Gestión del Aprendizaje
CMS	Content Management System Web Based Training
COLLES	Constructivist On-line Learning Environment Survey
COVID	Coronavirus Disease
CW	Course Ware
DI	Diseño Instruccional
IBD	Investigación Basada en Diseño
ISTE	International Society for Technology in Education
JAMBOARD	Pizarra Digital
KAHOOT	Plataforma de Aprendizaje Basada en Juegos
LMS	Learning Management System
MAI-MV	Metodología para el Aprendizaje de Inglés Modalidad Virtual
MOOC	Massive Online Open Courses
MOODLE	Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
OTAN	Organización del Tratado del Atlántico Norte
PADLET	Plataforma de Tableros Virtuales

PIB	Producto Interno Bruto
SEA	Secuencias de Enseñanza/Aprendizaje
SEP	Secretaría de Educación Pública
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación
TG	Telegram
UAGro	Universidad Autónoma de Guerrero
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
UNPA	Universidad Nacional de la Patagonia Austral
WA	WhatsApp
WBT	Web Based Training
ZOOM	Zoom Video Communications

Resumen

En los últimos años, la Universidad Autónoma de Guerrero ha promovido actividades y oportunidades educativas nacionales e internacionales, donde se requiere que los alumnos establezcan una comunicación empleando el idioma inglés, al conocer las habilidades de los estudiantes, muchos de ellos carecen de un nivel adecuado de inglés que les permita comunicarse. En este sentido, la investigación “propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés, con modalidad virtual en la Universidad Autónoma de Guerrero” planteó como objetivo diseñar una propuesta metodológica virtual para mejorar las competencias de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés oral y escrito en estudiantes de nivel superior de la Universidad Autónoma de Guerrero. La metodología partió del método inductivo con enfoque cualitativo, con características descriptivo transversal. Para conocer la opinión de los estudiantes en función de la modalidad virtual, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés y su internacionalización con oportunidades académicas, profesionales, personales, y asimismo la percepción de calidad de la UAGro en México y el mundo. Los principales resultados fueron satisfactorios para la integración de una propuesta metodológica, mediante el uso de herramientas y plataformas digitales para implementar en la práctica educativa. Se concluye que la Investigación Basada en Diseño (IBD) es una estrategia esencial para la innovación educativa, así como, la metodología ASSURE y las herramientas digitales a través de la modalidad virtual permiten a los estudiantes desarrollar habilidades en el habla y escritura del idioma inglés, debido a que la mayoría de los alumnos de la UAGro cuentan con dispositivos electrónicos que les permiten conectarse a Internet.

Palabras Clave: Modalidad virtual, Inglés, Plataforma educativa, Investigación Basada en Diseño.

Summary

In recent years, the Autonomous University of Guerrero has promoted national and international educational activities and opportunities that require students to communicate using English. Recognizing the students' abilities, many of whom lack an adequate level of English to communicate, the Autonomous University of Guerrero has developed a network of educational opportunities. In this sense, the research "methodological proposal for learning English, with virtual modality at the Autonomous University of Guerrero" set as its objective to design a virtual methodological proposal to improve the skills of teaching-learning of oral and written English in higher level students of the Autonomous University of Guerrero. The methodology was based on the inductive method with a qualitative approach, with descriptive transversal characteristics. To know the opinion of the students based on the virtual modality, to improve the learning of the English language and its internationalization with academic, professional, personal opportunities, and also the perception of quality of the UAGro in Mexico and the world. The main results were satisfactory for the integration of a methodological proposal, through the use of digital tools and platforms to implement in educational practice. It is concluded that Design-Based Research (IBD) is an essential strategy for educational innovation, as well as the ASSURE methodology and digital tools through the virtual modality allow students to develop skills in speaking and writing the English language, because the majority of UAGro students have electronic devices that allow them to connect to the Internet.

Keywords: Virtual modality, English, Educational platform, Design-Based Research.

Introducción

El aprendizaje del inglés como segunda lengua específicamente es importante, debido a que tiene influencia en diversos ámbitos, como lo político, económico y cultural de la sociedad global, donde se necesita que las personas cuenten con un dominio adecuado del idioma inglés.

Mondragón y López (2023) señalan que:

Las personas que aprenden inglés mejoran su capacidad para superar barreras culturales, alcanzando mayor flexibilidad en el comercio, el desarrollo de la tecnología, el turismo, movilidad estudiantil, entre muchos otros aspectos que tienen un impacto en el crecimiento y evolución de las sociedades, además, se generan mayores oportunidades de movilidad social, acceso a mejores empleos e incrementa el factor de un mundo globalizado. (p. 3105)

La educación es significativa en todos los aspectos (López et al., 2016). Además, aprender el idioma inglés, permite trascender las fronteras de la educación y de la cultura, facilitando el acceso a mejores oportunidades de negocios, de empleo y, en general, la positiva convivencia y entendimiento entre individuos de distintas naciones y culturas (SEP, 2017).

I. Planteamiento del problema

El dominio del inglés se ha vuelto esencial para el desarrollo académico, profesional y social en un mundo globalizado. Sin embargo, debido a barreras económicas, geográficas o metodológicas, muchas personas enfrentan dificultades para acceder a una educación de alta calidad en este idioma. Los modelos de enseñanza tradicionales, basados en clases presenciales y libros de texto, pueden ser menos flexibles y no siempre se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante.

1. 1. Antecedentes

El inglés comenzó a surgir como una lengua internacional a partir del siglo XX, especialmente después de la Segunda Guerra Mundial. Durante este período, los Estados Unidos emergieron como una potencia mundial y el inglés se convirtió en el idioma predominante en la esfera política, económica y cultural (Moreno, 2015).

El inglés se estableció como lengua franca en varios contextos, como el comercio internacional, la diplomacia, la aviación y las comunicaciones científicas. Organizaciones internacionales, como las Naciones Unidas y la Organización del Tratado del Atlántico Norte OTAN, adoptaron el inglés como uno de los idiomas oficiales, lo que contribuyó a su estatus como lengua internacional.

Desde entonces, el inglés ha mantenido su posición dominante como lengua franca en el mundo moderno. Se estima que alrededor de 1.5 a 2 mil millones de personas hablan inglés en diferentes niveles de competencia, y se utiliza ampliamente en la comunicación internacional, el comercio, la tecnología y los medios de comunicación (Beltrán et al., 2021).

Quiñones (2020, citado en Mondragón y López, 2023, p. 3105) señala que:

En los últimos 100 años, el supuesto de que la calidad en el aprendizaje de una segunda lengua mejorará si los profesores perfeccionan sus formas de enseñanza, ha cambiado a medida que surgen una variedad de enfoques, métodos y recursos que pueden adaptarse o implementarse dependiendo de las necesidades del estudiante.

Es por ello, que desde los años 60, las innovadoras herramientas tecnológicas han modificado la manera de enseñar otros idiomas, han contribuido a desarrollar una metodología comunicativa y han ayudado a implementar las primeras actividades de gramática, sintaxis y traducción con el uso de estas herramientas. Pero es a partir de los años 70 cuando se demuestra un mayor interés en investigar las ventajas de estas herramientas como parte del aprendizaje (Manga, 2008).

Es importante tener en cuenta que el proceso de establecimiento del inglés como lengua internacional fue gradual y evolucionó a lo largo de varios siglos. Sin embargo, el punto de inflexión más significativo en su ascenso como lengua internacional ocurrió durante el siglo XX (Moreno, 2015).

El desarrollo de la Web ha originado que se emplee cada vez más las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. Debido a que el auge del Internet se ha dado en los últimos tiempos, son los estudiantes quienes están por delante de los profesores en el empleo de estas herramientas, ya que, son una generación que ha convivido desde temprana edad con la tecnología y aplican las nuevas herramientas tecnológicas y generan procesos dinámicos dentro y fuera del aula (Juárez, 2020)

Mondragón y López (2023) afirman que:

En este tenor, la tecnología y dispositivos electrónicos juegan un papel importante, debido a que permiten tener acceso fácilmente a cualquier herramienta tecnológica, siendo los jóvenes de educación superior quienes usan con mayor frecuencia estos dispositivos. De esta forma se pueden utilizar las herramientas y recursos disponibles con la finalidad de incrementar en los estudiantes el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. (p. 3106)

Por su parte, las instituciones educativas están interesadas en ampliar su oferta educativa en la modalidad a distancia, para ello, una de las plataformas educativas relevantes para crear cursos en línea es Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), ya que, además de brindar la posibilidad de utilizar diversos tipos de recursos, también facilita la comunicación entre alumno-maestro y alumno-alumno.

En este sentido, es importante fomentar el estudio bajo dicha modalidad y utilizar las herramientas y recursos disponibles con la finalidad de incrementar en los estudiantes el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, por esta razón, se analizó su empleo en una institución de nivel superior que utiliza la plataforma Moodle bajo un sistema de aprendizaje virtual.

El aprendizaje del inglés se encuentra dentro del currículo educativo desde educación básica, pero parece ser que el esfuerzo por incorporar este idioma desde etapas tempranas de la formación del estudiante no ha sido suficiente y por ende, los resultados de aprendizaje no han sido los deseados.

Derivado de que la enseñanza virtual en la que se instruye y evalúan los estudiantes es pasiva y supone que todos los estudiantes tienen las mismas necesidades de aprendizaje, pero, realmente "aprenden a un ritmo diverso y un único método no es igualmente apropiado para todos, ni consigue los mismos resultados..." (Prato y Mendoza, 2006, p. 52).

1. 2. Descripción del problema

En los últimos años, la UAGro ha promovido actividades y oportunidades educativas nacionales e internacionales, donde se requiere que los alumnos establezcan una comunicación empleando el idioma inglés.

Al conocer las habilidades de los estudiantes, muchos de ellos carecen de un nivel adecuado de inglés que les permita comunicarse con otras personas que no hablan su idioma, por lo anterior se implementan cursos del idioma inglés dirigidos a la comunidad estudiantil, sin embargo muchos de ellos con el tiempo los abandonan, sin conocer los motivos de esto.

La tecnología y dispositivos electrónicos juegan un papel importante, estos permiten tener acceso fácilmente a cualquier herramienta tecnológica, siendo los jóvenes de educación superior quienes usan con mayor frecuencia estos dispositivos. De esta forma, se pueden utilizar las herramientas y recursos disponibles, con la finalidad de incrementar en los estudiantes el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

Las TIC proporcionan herramientas funcionales para el aprendizaje y una de las ventajas en la implementación de la educación en línea, se debe a que no existen barreras entre el espacio y tiempo. La enseñanza a distancia puede llevarse a cabo de manera masiva, necesitando solo un

conjunto de recursos didácticos y tutorías para el estudiante, logrando llegar a obtener un aprendizaje independiente (Valadez, 2016).

Por lo anterior, resultó importante diseñar e implementar prácticas educativas que permitan a los alumnos desarrollar habilidades en el habla y escritura del idioma inglés; aprovechando que hoy en día la mayoría de los alumnos de la UAGro cuentan con dispositivos electrónicos que les permiten conectarse a Internet. Surgió la idea de diseñar e implementar una propuesta metodológica en modalidad virtual para mejorar la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés; lo cual aportó en los estudiantes mejores oportunidades académicas, profesionales, personales, que ayuden a mejorar la percepción de calidad de la UAGro en México y el mundo.

1. 3. Justificación

Muchas son las plataformas educativas que permiten una enseñanza de la lengua extranjera, inglés a través de páginas web o apps instaladas en tablets u ordenadores, o incluso enseñanza online y a distancia. Aunque, según Ahmadi (2018), los recursos tecnológicos no pueden garantizar la enseñanza de los profesores y el aprendizaje de los alumnos. Los profesores deben estar convencidos de las ventajas de la tecnología en la mejora del proceso de aprendizaje. Esto significa que los docentes necesitan apoyo y formación para integrar las TIC en la enseñanza del idioma.

Por otra parte, los alumnos deben utilizar la tecnología para mejorar las habilidades lingüísticas porque tiene un papel crucial en el desarrollo de su creatividad y les proporciona alternativas interesantes, agradables y emocionantes para estudiar dicho idioma.

Hassan et al. (2017) constatan los beneficios en el rendimiento del aprendizaje de lenguas extranjeras, debido al uso de dispositivos móviles, redes sociales e incluso aplicaciones y plataformas educativas.

Algunos autores, como Gómez y Lazo (2015), manifiestan que la utilización de aplicaciones en los contextos educativos requiere un diseño metodológico que contemple la experimentación, la simulación y el juego como elementos facilitadores del aprendizaje. Aun así, es evidente que todavía queda un camino por recorrer tanto en la enseñanza de idiomas online como en la puesta en práctica en el aula de metodologías activas inclusivas que se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos tanto en el aula presencial como virtual.

Actualmente, resulta adecuado diseñar modelos educativos basados en las condiciones de cada institución que adoptarlos y adaptarlos (Pérez y Moreno, 2015).

Debido a lo anterior, se consideró relevante diseñar e implementar una propuesta metodológica para el aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual, que analiza cómo mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el idioma inglés en los alumnos participantes de la UAGro.

1. 4. Viabilidad

La investigación a realizar se lleva a cabo en la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro) la cual es altamente viable, ya que se cuenta con los recursos necesarios para la implementación del proyecto.

En la UAGro se cuenta con plataformas educativas como Google Classroom y Moodle, lo cual permitió realizar la propuesta metodológica en modalidad virtual. Además, de que los estudiantes universitarios poseen competencias tecnológicas desarrolladas.

En este caso se utiliza la plataforma Moodle que es de código abierto y ofrece un conjunto de herramientas y características que facilitan la gestión y entrega de cursos en línea, además, se puede adaptar y personalizar según las necesidades y requisitos específicos de la universidad.

En la UAGro se tiene una cobertura de internet, lo que facilita el acceso al curso en modalidad virtual desde cualquier dispositivo electrónico con el que cuente el alumno.

1. 5. Comité de bioética

La bioética podría definirse como “el estudio sistemático de la conducta humana en el ámbito de las ciencias de la vida y del cuidado de la salud, examinada a la luz de los valores y de los principios morales” (Shuchman, 2014).

La bioética tiene la intención de ser una disciplina:

- Multidisciplinar. Convoca al debate sobre la valoración ética de la vida. En dicho debate participan diferentes áreas de conocimiento, siendo importantes las biociencias (y sus respectivas tecnologías), la filosofía (principalmente la ética) en conjunto con la jurisprudencia y el bioderecho (Chan, et al., 2018).
- Plural y laica. Se declara en favor del pluralismo y en contra de las vías y soluciones dogmáticas. La bioética proporciona los conocimientos necesarios para promocionar valores ciudadanos y para que el debate social no se contamine con informaciones y actitudes alarmistas y dogmáticas (Capdevielle y Medina, 2018).

- Civil y social. Llama a proyectarse en un plano ético de reconocimiento. La bioética equivale, en estos términos, a cobrar conciencia de la existencia, porque es consciente quien sigue naturalmente los dictados de la vida, pero a su vez quien, en términos sociales, despliega un éthos ciudadano, es decir, un estado de comprensión del respeto a la vida y a los derechos humanos.
- Formativa-informativa. Dirige una mirada crítica a las posiciones reduccionistas de la vida (humana y no humana), con el propósito de recalcar en los derechos que afirmen la libre manifestación de los individuos, al margen de sus diferencias constitutivas. En los planos formativos e informativos, la bioética tiene mucho para ofrecer no sólo a campos del conocimiento de la biología y la ecología, sino también al desarrollo social, proponiendo modelos incluyentes e implementando perspectivas multidisciplinarias.
- Prejurídica y metajurídica. Define, pondera y entiende los principios que fundamentan el cuidado y la preservación de la vida como un requisito fundamental que pone en un plano de convergencia a la Bioética con las ciencias jurídicas (Medina, 2015).
- Universal. Invita a pensar la bioética como un área de conocimiento de espectro universal, respondiendo a las necesidades de las sociedades contemporáneas, en las que se enfrentan a cada momento retos relacionados con el tratamiento que se debe dar a la existencia humana, a las especies vivas y a sus ambientes. Teniendo en cuenta lo anterior, identificar la universalidad como una de las principales características de la bioética no constituye como tal un ideal quimérico.

Para el estudio que se desarrolla los participantes se elegirán de manera aleatoria, procurando ser incluyente en cuanto a la muestra seleccionada. La información individual de los alumnos y maestros fue utilizada de manera confidencial, de igual modo los resultados de sus

aprendizajes y evaluaciones. Todos y cada uno de los participantes podrán expresar libremente sus opiniones y aportaciones de los temas a desarrollar, siempre apoyándolos en la resolución de dudas en cuanto a escritura y pronunciación, nunca resaltando el hecho de que alguien haya cometido algún error.

1. 6. Preguntas de investigación

1. 6. 1. Pregunta general

¿Qué tipo de propuesta metodológica puede ayudar a mejorar las competencias de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés oral y escrito en modalidad virtual en estudiantes de nivel superior de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro)?

1. 6. 2. Preguntas secundarias

1. ¿Cuáles son las plataformas, técnicas y metodologías innovadoras sobre enseñanza del inglés para la gestión del aprendizaje en modalidad virtual?
2. ¿Qué tipo de propuesta metodológica en modalidad virtual puede incorporar tendencias y competencias actuales sobre enseñanza del inglés y plataformas virtuales?
3. ¿Cuál es el nivel de aceptación de los estudiantes de nivel superior con relación a la aplicación de la propuesta metodológica virtual?

1. 7. Objetivos

1. 7. 1. Objetivo general

Diseñar una propuesta metodológica virtual para mejorar las competencias de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés oral y escrito en estudiantes de nivel superior de la Universidad Autónoma de Guerrero.

1. 7. 2. Objetivos específicos

1. Clasificar las plataformas, técnicas y metodologías innovadoras sobre enseñanza del inglés para la gestión del aprendizaje en modalidad virtual.
2. Diseñar y validar la propuesta metodológica en modalidad virtual, que incorpore las tendencias actuales sobre enseñanza del inglés y plataformas virtuales.
3. Identificar los niveles de aceptación de los estudiantes de nivel superior con relación a la aplicación de la propuesta metodológica virtual.

1. 8. Supuesto de la investigación

La integración de una propuesta metodológica virtual puede mejorar las competencias de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés oral y escrito en estudiantes de nivel superior de la Universidad Autónoma de Guerrero.

II. Teorías de aprendizaje en la modalidad virtual

La enseñanza del idioma inglés en modalidad virtual, es una de las preocupaciones en el marco de la educación contemporánea. Sin embargo, para abordar esta problemática y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en inglés en un entorno virtual dirigido a estudiantes universitarios, se requiere analizar cuáles serán los enfoques y metodologías de trabajo en los cursos en línea.

El cognitivismo, como señala Altez, et al. (2021), es un enfoque educativo que busca entender cómo los individuos perciben, procesan y asimilan la información que reciben, poniendo énfasis en la forma en que se estructuran y organizan los conocimientos en la mente.

Esta perspectiva u enfoque consideró la percepción de los objetos, el procesamiento de la información y cómo estos aspectos varían según la edad, las experiencias previas en la vida y las características de cada estudiante. Al comprender los procesos cognitivos al aprender un idioma se pueden lograr estrategias adecuadas para el aprendizaje.

Por esta razón, se necesita estudiar como los estudiantes utilizan la tecnología para acceder, procesar y aplicar la información que aprenden en clases, ya que esto influye directamente en la efectividad y la calidad del aprendizaje del idioma inglés en entornos virtuales y sobre los cambios que se deben hacer para tener buenos resultados.

Por su parte, el constructivismo social propuesto por Vygotsky, el autor Matajira (2019) concibe el aprendizaje como una actividad dinámica y participativa, donde los estudiantes no son meros receptores pasivos, sino agentes activos en la construcción de su conocimiento.

En el contexto específico del inglés, esta perspectiva resalta la importancia de integrar las experiencias, los contextos individuales y los intereses personales de los estudiantes. Al otorgarles un rol activo al momento de estudiar en clase el estudiante pone en práctica los conceptos aprendidos y los asimila de acuerdo a las experiencias y conocimientos previos.

Por su parte, el enfoque de enseñanza a distancia ha supuesto un método nuevo para hacer llegar la educación a un mayor número de estudiantes. La investigación realizada por la Universidad Hassan II de Casablanca (2022) es importante porque ha indagado en múltiples enfoques educativos para comprender sus alcances y posibilidades de implementación dentro de los cursos en línea (Amehdar, 2024)

Siemens (2004, como se citó en Gutiérrez, 2012) considera que el conectivismo es concebido para ser aplicado a cursos en línea, se centra en la interacción y conexión entre individuos a través de plataformas digitales, el conectivismo propone un cambio de paradigma en donde los estudiantes forman parte del proceso de aprendizaje, haciendo que este no dependa totalmente del profesor. Para lograr lo anterior es necesario comprender el rol de las TIC en los cursos en línea que es la de facilitar el conocimiento y recursos al estudiante, así como el de facilitar la comunicación entre estudiantes y docentes.

Por otro lado, la propuesta de Wedemeyer y Moore (1971, citado por la Universidad Hassan II de Casablanca, 2022) coloca al estudiante en un rol central y activo en su proceso de aprendizaje, haciendo que este se responsabilice por la autogestión de su tiempo, espacios de estudio y la ruta que sigue su propio aprendizaje.

La autonomía y responsabilidad individual que propone la teoría de Wedemeyer y Moore son necesarios para poder integrar de manera efectiva al estudiante en el proceso de aprendizaje, porque si el estudiante no se compromete a aprender, los cursos en línea no tendrán resultados.

Por su parte, la teoría propuesta por Otto Peters (1973 como se citó en Cabral, 2010, p. 4) busca la optimización y organización efectiva de los procesos educativos, con el propósito de conseguir una planificación adecuada de los contenidos con el fin de lograr la coherencia entre los mismos.

De lo contrario los estudiantes no podrán aprender nuevos conceptos y conocimientos, sino tienen una base previa y conocimientos previos adecuados que les ayude a comprender los siguientes.

1. El inglés como lengua internacional.

El estudio realizado por Livia y Beatriz (2020) mostró la complejidad de la relación entre el inglés como lengua global y los aspectos más allá de sus características lingüísticas como el origen, gramática y vocabulario. Este idioma se convirtió en el idioma internacional no solo debido a su estructura lingüística, sino también debido a la interacción inherente con la influencia económica, cultural y tecnológica en las comunidades en las que se utiliza.

Este fenómeno lingüístico se convirtió en un aspecto crucial de la enseñanza de profesores y hablantes de otras lenguas, situación que indica una ejecución exitosa como herramienta esencial en la educación y la promoción de la comunicación global.

Las políticas lingüísticas, según Calvet, (2005, como se citó en Urteaga, 2018), son cruciales en la definición de las posibles relaciones entre las lenguas y la sociedad al establecer las reglas para la implementación y desarrollo de las lenguas respectivas. Este idioma alcanzó estatus internacional no solo por su estructura lingüística, sino por su vínculo con factores económicos, culturales y tecnológicos.

Las lenguas siempre han sido usadas como un instrumento de poder para extender la cultura y sus esferas de influencia, resaltando así la intrincada relación entre el poder, la lengua y el desarrollo socioeconómico.

El análisis realizado por Echeverría y Vargas (2019) tiene una muestra considerable de 71 países en el año 2016, esta investigación abordó la relación que existe entre el manejo del idioma inglés y el nivel de competitividad de cada nación. Lo relevante en este estudio es la correlación positiva que se evidencia entre la competencia lingüística en inglés y el panorama general de competitividad, resaltando así la importancia que tiene el aprender el idioma inglés para los estudiantes y su futuro.

El estudio de Jiménez y Parra (2008, citado por Echeverría y Vargas, 2019) resalta la importancia del dominio de varios idiomas en el contexto de una integración global.

Esta habilidad lingüística no solo es fundamental para la comunicación efectiva entre distintas naciones, sino que también juega un papel clave en la facilitación de relaciones comerciales fluidas y en el estímulo de la inversión extranjera directa. También deja claro que tener una población que domine más de un idioma, es competitiva para el desarrollo económico del país.

El análisis llevado a cabo por Montero et al. (2019) destaca la relevancia crítica del idioma inglés en el panorama educativo actual. La creciente demanda ha motivado a diversos sistemas educativos, incluyendo el de México, a integrar el inglés como una parte esencial de sus currículos educativos. Sin embargo, el estudio deja claro que hay una deficiencia en la calidad de la enseñanza del inglés en todos los niveles educativos.

A pesar de su integración en el sistema educativo, persisten desafíos significativos en la manera en que se imparte este idioma. Esta deficiencia podría minar los esfuerzos para preparar adecuadamente a estudiantes y profesionales, limitando su capacidad para competir en un mercado laboral cada vez más globalizado y diverso. Se requiere prestar atención a la calidad y efectividad de su enseñanza en todos los niveles educativos para que los estudiantes puedan afrontar con éxito los desafíos de un mundo laboral globalizado y competitivo.

El estudio de López et al (2022) analizó la progresiva importancia del idioma inglés en todo el mundo, dominando en ámbitos donde tradicionalmente se hablaban otros idiomas que ocupaban áreas científicas o artísticas de prestigio. Aunque el inglés no es hablado por el mayor número de personas como lengua materna, detrás de lenguas como el español o el chino, sí es el idioma que ha cobrado mayor relevancia por ser considerado la segunda lengua en el mundo.

Este idioma no solo es utilizado para la comunicación cotidiana, sino que también es utilizado para redactar documentos oficiales, protocolos internacionales y, en general, sirve como una lengua franca en donde fue adoptada.

El estudio llevado a cabo por Arana (2021) resalta la importancia crucial del inglés como lengua extranjera durante la educación secundaria, destacando cómo un aprendizaje significativo se ve reforzado con el uso estratégico de la tecnología. En este contexto, los entornos virtuales y

la enseñanza en línea han emergido como espacios educativos fundamentales y altamente efectivos para el aprendizaje de idiomas en la actualidad.

Una ventaja es la amplia gama de recursos y herramientas interactivas que facilitan el acceso a la información a los estudiantes. Además, la flexibilidad horaria que ofrecen estos entornos digitales es significativa, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de ajustar sus horarios de estudio para revisar los contenidos de la clase y hacer las actividades.

2. 1. La internacionalización en la Universidad Autónoma de Guerrero

La UAGro se sitúa en un escenario de cambio y transformación a nivel local, regional y global. América Latina y el Caribe experimentaron, en 2020, la peor contracción económica desde 1900, con una caída del PIB del 6,8% (UNESCO, 2022). Esta situación económica adversa afecta directamente a las IES y pone en relieve la importancia de la resiliencia y de la adaptación a escenarios cambiantes e inciertos.

Los principios que orientan el camino de la UAGro están profundamente arraigados en su historia y reflejan su compromiso de servir a la sociedad guerrerense. Con un enfoque especial en la inclusión, la universidad pone en relieve su dedicación a trabajar en favor de los sectores desfavorecidos y vulnerables de la sociedad (UAGro, 2023).

Este compromiso se manifiesta tanto en la formación de estudiantes de bachillerato, licenciatura y posgrado, como en su labor de extensión, y se muestra en nuestro lema: “Universidad de calidad con inclusión social”. Cabe señalar algunos de los principios que guían las acciones:

La internacionalización de la UAGro es un principio emergente de importancia, ya que permite, tanto a estudiantes como docentes, aprovechar las oportunidades que brinda la globalización para enriquecer su formación integral y su labor académica.

Al fomentar la internacionalización, las universidades pueden ofrecer la posibilidad de adquirir habilidades y competencias que permitan desenvolverse en un mundo interconectado y diverso, además de proporcionar una perspectiva global que amplíe la comprensión Intercultural y formas de pensamiento (UAGro, 2023).

2. 1. 1. Tecnología y herramientas en el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.

Alvarado (2022) subraya la relevancia crucial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés en la educación superior. Estas herramientas no solo actúan como un medio de conexión entre docentes y estudiantes, sino que también han modificado radicalmente la dinámica de aprendizaje al ampliar considerablemente el acceso a recursos académicos de alta calidad.

En el contexto actual de la educación virtual, las TIC han emergido como pilares fundamentales que moldean tanto el presente como el futuro de la enseñanza, generando modificaciones sustanciales en los enfoques pedagógicos y en la manera en que se accede y se comparte el conocimiento.

La orientación hacia la integración de las TIC en la instrucción del inglés ha desencadenado mejoras notables en la calidad educativa de las instituciones superiores. Entre las herramientas disponibles están las siguientes.

Tabla 1

Herramientas digitales empleadas en entornos virtuales en educación.

Software para gestión de mapas mentales y conceptuales.	
XMind	Este software ofrece una plataforma intuitiva para la Enlace elaboración de mapas mentales y conceptuales. Permite organizar ideas de manera visual y jerárquica, facilitando la comprensión de conceptos complejos y relaciones entre diferentes elementos. Xmind ofrece una variedad de plantillas, herramientas de personalización y la posibilidad de añadir elementos multimedia para enriquecer los mapas.
Cmaps Tools	Es una herramienta diseñada específicamente para la Enlace creación de mapas conceptuales. Ofrece una interfaz amigable que permite construir y organizar ideas de manera clara y estructurada. Cmaps Tools proporciona funciones para agregar enlaces, imágenes y textos descriptivos, permitiendo a los usuarios elaborar mapas conceptuales detallados y dinámicos.

En la tabla 1, se muestran las aplicaciones, plataformas y software que facilitan la comunicación, colaboración, gestión y aprendizaje en espacios digitales. Se utilizan en educación, trabajo remoto, gestión empresarial y más.

En la tabla 2, se muestran las aplicaciones utilizadas en educación y capacitación para organizar contenidos y evaluar el progreso.

Tabla 2

Software para gestión de actividades educativas

Hot Potatoes	Este software se destaca por su utilidad en la Enlace elaboración de actividades educativas interactivas de manera sencilla. Permite la creación de ejercicios como crucigramas, ejercicios de completar, selección múltiple y más. Su interfaz intuitiva facilita la generación de recursos interactivos que pueden ser incorporados en plataformas educativas.
Jclíc	Es una herramienta versátil para crear actividades Enlace educativas interactivas. Permite diseñar actividades como rompecabezas, asociaciones, ejercicios de ordenamiento, entre otros. Jclíc se adapta a diferentes niveles educativos y facilita la creación de recursos didácticos atractivos y dinámicos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

En la tabla 3, se muestran plataformas que actualmente son herramientas aliadas de la educación

Tabla 3

Plataformas virtuales educativas

Google Classroom	Esta plataforma ofrece un entorno virtual para la gestión de recursos educativos. Permite a los docentes crear clases en línea, distribuir tareas, compartir materiales didácticos, y facilitar la comunicación con los estudiantes. Google Classroom integra herramientas de Google como Drive, Documentos y Presentaciones para una experiencia educativa integrada.	Enlace
Schoology	Ofrece una plataforma completa para gestionar recursos educativos y actividades de aprendizaje en línea. Permite la creación de cursos, evaluaciones, foros de discusión y colaboración entre docentes y estudiantes. Schoology facilita la creación de ambientes virtuales interactivos y personalizados para el aprendizaje.	Enlace
Moodle	Es una plataforma versátil y robusta que permite la creación de ambientes educativos completos en línea. Ofrece herramientas para la gestión de cursos, evaluaciones, foros de discusión, y seguimiento del progreso de los estudiantes. Moodle es altamente personalizable y adaptable a diversas metodologías de enseñanza.	Enlace

En la tabla 4, se muestran plataformas de evaluación y encuestas que ayudan a realizar pruebas, encuestas y cuestionarios.

Tabla 4

Plataformas para gestión de encuestas

Google Forms	Esta herramienta permite la creación de evaluaciones y Enlace encuestas de manera sencilla y personalizable. Los usuarios pueden diseñar cuestionarios, exámenes, y encuestas con diferentes tipos de preguntas, agregar imágenes y ajustar la configuración de respuestas. Google Forms ofrece un fácil análisis de datos y seguimiento de resultados.
Mentimeter	Es una plataforma interactiva que facilita la realización de Enlace evaluaciones y encuestas en tiempo real. Permite la creación de presentaciones interactivas donde los participantes pueden responder encuestas, dar opiniones, y participar en actividades en vivo. Mentimeter ofrece herramientas visuales para analizar y compartir los resultados obtenidos.

En la tabla 5, se muestran plataformas que funcionan como espacios digitales donde los usuarios pueden subir, compartir, visualizar y colaborar en diferentes tipos de información. Estas plataformas pueden estar diseñadas para el trabajo, la educación, el entretenimiento o la socialización.

Tabla 5

Plataformas para compartir contenidos y comunicación

Facebook	Esta red social permite la creación de grupos cerrados exclusivos para el aprendizaje, donde profesores y estudiantes pueden interactuar, compartir recursos educativos, discutir temas relevantes del curso y colaborar en proyectos. Los grupos cerrados en Facebook ofrecen un espacio virtual controlado y privado, propicio para el intercambio académico.	Enlace
WhatsApp	A través de la creación de grupos exclusivos para el aprendizaje, WhatsApp ofrece un entorno dinámico para la comunicación entre docentes y estudiantes. Estos grupos facilitan la interacción constante, permitiendo el envío de materiales educativos, la discusión de temas académicos y la retroalimentación ágil. También es útil para gestionar trabajos en equipo y resolver dudas fuera del entorno académico formal.	Enlace
Zoom	Ambas plataformas ofrecen la posibilidad de realizar sesiones de aprendizaje en tiempo real mediante videoconferencias. Permiten a los educadores impartir clases interactivas, realizar presentaciones, compartir pantalla, y fomentar la participación activa de los estudiantes a distancia. Ofrecen una interacción fluida que simula la presencialidad y facilita la comunicación cara a cara.	Enlace a
Google		Zoom.
Meet		Enlace a Google Meet.

Cabe destacar que cada plataforma está optimizada para diferentes necesidades, pero todas buscan facilitar la comunicación y el acceso a la información.

En la tabla 6, se observan herramientas para la creación de infografías, estas sirven para diseñar y presentar información visualmente atractiva y fácil de entender. Se utilizan en educación, marketing, presentaciones empresariales y comunicación en redes sociales. Permiten transformar información compleja en gráficos comprensibles, crear diagramas, mapas conceptuales y líneas de tiempo, ofrecen plantillas prediseñadas para facilitar la creación y no requieren conocimientos avanzados de diseño gráfico.

Tabla 6

Herramientas para la creación de infografías

<p>Easelly y Piktochart.</p>	<p>Estas plataformas permiten la creación de infografías atractivas y visuales sobre temas específicos. Facilitan la representación gráfica de información compleja de manera sencilla, utilizando plantillas, iconografía, gráficos y textos personalizables. Estas herramientas son ideales para resumir información, presentar datos de manera visualmente atractiva y hacer que el contenido sea más accesible y comprensible.</p>	<p>Enlace a Easelly. Enlace a Piktochart.</p>
------------------------------	--	---

En la tabla 7, se observan software de oficina y herramientas de evaluación, estos resultan esenciales en el ámbito educativo y empresarial para mejorar la productividad, organizar información y medir el desempeño

En lo general, sirven para gestionar documentos, procesar datos y facilitar la comunicación en entornos laborales y educativos. Dentro de las facilidades que proporcionan, se encuentra la

retroalimentación rápida y efectiva, permiten evaluar de forma interactiva y dinámica. Además, mejoran la experiencia de aprendizaje y la toma de decisiones.

Tabla 7

Software de oficina y herramientas de evaluación

Office Word	Office Word es una herramienta ampliamente utilizada para la creación y edición de documentos. Es particularmente útil en actividades de producción de textos, permitiendo a estudiantes y docentes redactar informes, ensayos, documentos académicos y compartirlos fácilmente.	Enlace
Socrative y Kahoot.	Estas herramientas ofrecen la posibilidad de crear evaluaciones interactivas, cuestionarios y actividades dinámicas que permiten evaluar el conocimiento de los estudiantes de manera lúdica. Además, proporcionan retroalimentación instantánea y son excelentes para motivar la participación activa en el aula, fomentando el aprendizaje colaborativo y competitivo de manera entretenida.	Enlace a Socrative. Enlace a Kahoot.

El software de oficina optimiza la gestión de documentos y datos, mientras que las herramientas de evaluación permiten medir conocimientos y mejorar el aprendizaje. Ambos tipos de herramientas son clave en la educación e incluso en los negocios.

En la tabla 8, se observan recursos para compartir contenidos y realizar actividades educativas, estos recursos digitales educativos sirven para facilitar el aprendizaje, mejorar la

interacción entre docentes y estudiantes, y hacer más accesible el conocimiento. Se utilizan en entornos presenciales, híbridos y virtuales.

Tabla 8

Recursos para compartir contenidos y realizar actividades educativas

Recursos para compartir contenidos y realizar actividades educativas

Padlet.	Padlet es una herramienta versátil que permite la creación Enlace de murales digitales interactivos. Se utiliza para organizar ideas, compartir recursos, crear presentaciones colaborativas y realizar actividades educativas de manera visual e interactiva. Facilita la participación de los estudiantes en la construcción colectiva del conocimiento.
---------	--

Por su parte, el estudio de Padilla et al. (2022) se enfoca en identificar las herramientas digitales más eficaces para facilitar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje en la educación secundaria. Se empleó una metodología hermenéutica de enfoque cualitativo, basada en entrevistas semiestructuradas a 9 profesionales expertos en la materia. Los hallazgos de la investigación identificaron aplicaciones de mensajería importantes como WhatsApp y Telegram, así como, herramientas diseñadas para la gestión de actividades educativas interactivas, tales como Kahoot, Jamboard, o Padlet. Estas aplicaciones permiten que los estudiantes interactúen, colaboren y trabajen en equipo, fomentando una dinámica de aprendizaje participativa y enriquecedora.

El estudio respalda el uso de Google Drive y Google Meet en sesiones educativas. Estas plataformas no solo han facilitado la gestión y compartición de archivos, sino que también han posibilitado la interacción en tiempo real entre docentes y estudiantes, proporcionando un entorno virtual propicio para el desarrollo de actividades académicas. Específicamente, WhatsApp ha emergido como un canal de comunicación efectivo, conectando no solo a los alumnos entre sí,

sino también a estos con los padres de familia, situación que fortalece la interacción y el seguimiento académico. Además, aplicaciones como Kahoot, Jamboard y Padlet han sobresalido por su capacidad para motivar y fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas herramientas no solo han contribuido a mantener el interés de los alumnos, sino que también han permitido la creación colaborativa y el intercambio de ideas, generando dinámicas de aprendizaje participativas y estimulantes.

La versatilidad de estas plataformas digitales ha sido crucial, ya que posibilitan la inclusión de una amplia gama de recursos multimedia como videos, audios y presentaciones en PowerPoint a través de plataformas como Zoom.

2. 1. 2. Modelos pedagógicos para el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.

Los enfoques metodológicos en la educación virtual representan un conjunto de estrategias al momento de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ejemplos notables de estos enfoques son el e-learning, el blended-learning y el m-learning. El e-learning, por ejemplo, se estructura en dos sistemas principales para su implementación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA): los WBT o CW (Web Based Training o CourseWare) que evolucionan hacia los MOOC (Massive Online Open Courses), los cuales contienen materiales educativos didácticos en diversos formatos multimedia; y los LMS (Learning Management System) / CMS (Content Management System Web Based Training), que son plataformas o sistemas de gestión de contenidos para el aprendizaje.

Abordando en mayor profundidad cada uno de estos enfoques. Según Durán et al. (2018), el e-learning enfatiza su uso como nuevo modelo educativo, al emplear las TIC, transforma la dinámica de la educación, permitiendo la separación física y temporal entre profesor y alumno. Esto ha dado lugar a una serie de cambios en las metodologías de enseñanza, donde la tradicional clase magistral ha perdido terreno frente a enfoques interactivos, como el trabajo en grupo, los seminarios y las sesiones prácticas.

De acuerdo con Guano et al. (2021) el e-learning no se limita a ser un simple almacén de información digital; es decir, su éxito radica en la aplicación efectiva de modelos y patrones pedagógicos adaptados a los retos de la educación actual. En términos tecnológicos, el e-learning se fundamenta en aplicaciones software, principalmente basadas en la web, lo que confiere a estas plataformas la capacidad de brindar entornos completos de formación. La versatilidad y accesibilidad de estas plataformas son aspectos clave, permitiendo el acceso a los contenidos educativos desde cualquier ubicación con conexión a internet.

Las ventajas del e-learning, según Guano et al. (2006, como se citó en Carpio, 2021), incluyen la oferta de un vasto volumen de información actualizada hasta la flexibilidad que otorga en el aprendizaje, independientemente del tiempo y el lugar. Además, el e-learning facilita la interacción entre estudiantes y docentes, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, elementos fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. El registro de la actividad de los estudiantes en servidores no solo ofrece una retroalimentación valiosa para los docentes, sino que también optimiza costos en papelería y minimiza la necesidad de desplazamientos físicos, convirtiéndolo en un método eficiente y económico.

Por su parte, el modelo pedagógico del blended learning o b-learning ha sido empleado ya para el aprendizaje del idioma inglés. De acuerdo a Noa et al., (2022) el blended learning ha demostrado ser mayormente beneficioso en la enseñanza del inglés, recibiendo valoraciones positivas tanto por parte de los docentes como de los estudiantes involucrados en este proceso educativo. Resulta ser un enfoque híbrido más centrado en la significatividad del aprendizaje, desafiando a los estudiantes a alcanzar niveles académicos elevados, mediante el desarrollo del pensamiento crítico a la realidad.

Guano et al. (2021) indican que entre sus ventajas esta la promoción del pensamiento crítico, la interacción entre docentes y estudiantes, la flexibilidad de acceso a recursos, la mejora en el logro académico y la motivación del estudiante, entre otros aspectos. Sin embargo, se han identificado desafíos, como la dependencia de la eficacia del modelo en la interacción entre docentes y estudiantes, la necesidad de adaptación de ambas partes al modelo y posibles limitaciones tecnológicas.

El m-learning o mobile learning es un enfoque pedagógico que busca aprovechar los dispositivos móviles y las tabletas como herramientas fundamentales de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Presentándose como una opción versátil y dinámica, el m-learning se ajusta a la realidad actual de estudiantes y docentes al ofrecer ventajas notables en comparación con los métodos tradicionales de aprendizaje. De acuerdo con Rodríguez y Coba (2017) este enfoque tiene potencial al ser una herramienta valiosa en el entorno educativo. Sin embargo, el estudio también identificó desventajas relevantes. Entre ellas, se evidenció la falta de desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. Así como, una incorrecta incorporación de modalidades de interacción disponibles en los dispositivos de m-learning para fomentar de manera efectiva el proceso de enseñanza.

Este enfoque metodológico propuesto tiene como finalidad no solo aprovechar la tecnología móvil para el aprendizaje de idiomas, sino también garantizar que las aplicaciones diseñadas consideren cuidadosamente las habilidades cognitivas necesarias para un aprendizaje efectivo.

Por su parte Guano Vallejo et al. (2021) destaca tanto sus ventajas como desventajas. Entre las ventajas principales, resalta la accesibilidad y portabilidad que ofrecen los dispositivos móviles, permitiendo a los estudiantes acceder al contenido educativo en cualquier momento y lugar. Esta flexibilidad temporal y espacial se alinea con la dinámica actual de la sociedad, donde la movilidad es una constante. Además, el m-learning facilita la personalización del aprendizaje, ya que los usuarios pueden adaptar su ritmo y estilo de estudio de acuerdo con sus necesidades individuales.

El uso de dispositivos móviles también diversifica las estrategias educativas, permitiendo integrar herramientas interactivas y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, crea espacios de colaboración entre estudiantes, promoviendo la interacción y el intercambio de conocimientos, lo que enriquece la experiencia educativa. Sin embargo, el m-learning presenta desafíos que deben considerarse. Uno de los principales es la necesidad de dispositivos costosos y acceso constante a internet, lo cual hace que no todos puedan acceder a esta metodología.

2. 1. 3. Factores que influyen en el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.

El estudio llevado a cabo por Martelo et al. (2020) se enfocó en identificar y clasificar los factores que influyen en la calidad de la educación virtual. A través de un diseño metodológico mixto, no experimental, transversal, correlacional y descriptivo, se aplicaron técnicas como la

revisión sistemática y MIMAC para obtener información precisa acerca de los elementos que intervienen en la calidad de la educación, permitiendo realizar un análisis estructural en este contexto particular.

Dentro de los factores identificados en este estudio, se destacan elementos fundamentales que inciden en la calidad de la educación virtual. Entre ellos, se encuentran:

1. **Autogestión de los contenidos de aprendizaje (ACA):** Este factor describe la capacidad del estudiante para responsabilizarse de su proceso de aprendizaje y monitorear sus objetivos académicos. La autodisciplina y el compromiso del estudiante con sus propios avances educativos juegan un papel crucial en el logro de sus metas.
2. **Atemporalidad didáctica y cumplimiento de tareas (ADC):** Se refiere al tiempo y diligencia con que el estudiante realiza y completa las actividades asignadas. La gestión efectiva del tiempo y el cumplimiento puntual de las tareas son aspectos fundamentales en entornos virtuales de aprendizaje.
3. **Calidad de los contenidos (CC):** Este factor se centra en la pertinencia, utilidad, fiabilidad y oportunidad de los materiales educativos ofrecidos. Contar con contenidos pertinentes y confiables es esencial para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo.
4. **Calidad de Internet (CI):** La velocidad y la continuidad del servicio de Internet tienen un impacto directo en la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales. La conectividad estable y de calidad es un requisito fundamental para el acceso a recursos educativos en línea.
5. **Empatía con el entorno (EE):** Hace referencia a la capacidad del estudiante para sentir y racionalizar su experiencia en el entorno virtual. La empatía con el entorno digital puede influir en el compromiso y la motivación del estudiante hacia el aprendizaje.

6. **Flexibilidad del curso (FC):** La posibilidad de adaptar horarios y priorizar temas según las necesidades individuales es un aspecto relevante en entornos de educación virtual, ya que permite a los estudiantes manejar su tiempo de manera efectiva.
7. **Metodología de trabajo (ME):** Se refiere a la metodología que emplea el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una metodología efectiva y adecuada puede impactar significativamente en la comprensión y asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.
8. **Plataforma educativa (PE):** Este factor considera las herramientas tecnológicas integradas en una plataforma educativa. La disponibilidad y la eficiencia de estas herramientas influyen en la experiencia de aprendizaje del estudiante.
9. **Seguimiento a estudiantes (SE):** Implica el acompañamiento y la supervisión que se brinda a los estudiantes para verificar su progreso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este seguimiento contribuye a identificar posibles dificultades y ofrecer apoyo personalizado.
10. **Sólida formación del profesorado (SFP):** La capacitación y competencias del cuerpo docente para motivar a los estudiantes y facilitar su experiencia en el entorno virtual son fundamentales. Una sólida formación del profesorado puede influir significativamente en el éxito del aprendizaje en este contexto complejo.

2. 1. 4. Desafíos y estrategias en el aprendizaje de idiomas en modalidad virtual.

El aprendizaje en modalidad virtual, si bien ha brindado oportunidades y flexibilidad, se ha enfrentado a desafíos significativos que han impactado en la calidad educativa. La sobrecarga de horas tanto sincrónicas como asincrónicas se ha convertido en un aspecto notable que afecta a los estudiantes. El exceso de actividades académicas en línea ha llevado a un agotamiento evidente

entre los alumnos, lo cual se ha reflejado en una disminución en su compromiso y atención durante las clases virtuales.

Esta situación se ha agudizado con la presencia de distracciones inherentes al entorno de estudio en el hogar, como el acceso a dispositivos electrónicos, la televisión o el constante flujo de notificaciones en redes sociales. Tales elementos han fragmentado la concentración de los estudiantes, minando su experiencia de aprendizaje.

Investigaciones, como el estudio realizado por Llanga et al. (2021) en la Facultad de Salud Pública de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, han destacado el impacto negativo que tienen estas dificultades en el proceso de aprendizaje virtual. El alto porcentaje de estudiantes que han reportado problemas con la modalidad virtual refleja la complejidad que enfrentan debido a la cantidad de horas de clases, así como su incapacidad para mantener la concentración debido a diversos distractores, especialmente el uso del teléfono móvil.

La gestión de este desequilibrio entre la carga académica y las distracciones en el entorno del hogar representa un reto tanto para las instituciones educativas como para los docentes. Es esencial abordar esta situación desde diversas perspectivas, incluyendo lo académico, administrativo, educativo y psicológico, para mitigar sus efectos negativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A pesar de las ventajas inherentes a la educación virtual, la necesidad de establecer estrategias para minimizar las distracciones y optimizar el tiempo de aprendizaje se convierte en un elemento crucial para mejorar la experiencia educativa en línea y garantizar un rendimiento académico efectivo.

La educación virtual representa un cambio sustancial en el paradigma educativo tradicional, impulsado por el acceso a internet que ha facilitado la interacción en espacios de

colaboración entre docentes y estudiantes. La investigación de García et al. (2022) se centró en conocer las perspectivas de los estudiantes del nivel medio superior respecto a la educación virtual durante la pandemia de Coronavirus Disease (COVID-19). Esta investigación, llevada a cabo con un grupo representativo de estudiantes, empleó una metodología mixta que incluyó grupos de discusión y encuestas. Los resultados resaltan las dificultades experimentadas por los estudiantes en la educación a distancia, subrayando la importancia de reflexionar sobre estos hallazgos para mejorar el aprendizaje en esta modalidad.

Otro estudio en el ámbito de la educación a distancia, realizado en la Facultad de Salud Pública de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, identificó diversas dificultades en el aprendizaje en modalidad virtual.

Este análisis transversal con 566 estudiantes reveló que una mayoría, el 91.6%, enfrentó problemas con el aprendizaje virtual, siendo la distracción, principalmente a través del uso del teléfono celular, un desafío común para el 55% de los estudiantes. Además, se destacó que un porcentaje considerable, el 74.4%, recibió material didáctico adecuado por parte de los profesores. Estos resultados enfatizan el impacto significativo de la modalidad virtual en el aprendizaje de los estudiantes (García et al., 2022).

El aprendizaje de idiomas en modalidad virtual presenta diversos desafíos y estrategias para mejorar la eficacia educativa en este ámbito. Miramontes y Castillo (2019) reflexionan sobre las dificultades inherentes a la educación a distancia, con el fin de proponer ideas para mejorar la calidad de los cursos y la eficiencia terminal en esta modalidad educativa.

Para abordar estas dificultades, se lleva a cabo una revisión exhaustiva de las teorías fundamentales que sustentan la educación a distancia y se analiza el contexto en el que se desarrolla

esta modalidad. Se destaca la importancia de contar con diseños instruccionales claros y pertinentes, plataformas amigables, conectividad sólida y docentes hábiles en el uso de plataformas en línea.

El aprendizaje en la modalidad virtual ha enfrentado diversos desafíos, según la investigación de Miramontes y Castillo (2019). Entre los principales problemas se destaca la escasa comunicación entre docentes y estudiantes, lo que genera una sensación de ansiedad e inestabilidad. Esta falta de interacción dificulta resolver dudas rápidamente, llevando a retrasos en el cumplimiento de metas académicas. Además, se evidencia una desvinculación o dificultad para acercarse a la institución educativa, lo que crea inseguridad y afecta la comunicación entre ambas partes, afectando el proceso educativo. La percepción de aislamiento en entornos virtuales dificulta el desarrollo de habilidades para hablar en público, que suelen ser estimuladas en cursos presenciales.

La sensación de soledad y falta de motivación son factores que contribuyen significativamente a la deserción escolar en este tipo de educación. Los investigadores destacan la importancia de la motivación, ya que un estudiante motivado encuentra los mecanismos para superar obstáculos. Por tanto, un docente en línea no solo debe poseer conocimientos de la materia, sino también ser un motivador efectivo para sus estudiantes.

Los cursos en línea también pueden enfrentar conflictos y contribuciones disruptivas, como participaciones anómalas o situaciones que generan disturbios comunicacionales en foros y chats virtuales. Estos pueden variar desde intervenciones conflictivas hasta situaciones que causan daño moral, como la denigración o humillación, engaño, trato desigual o discriminación. Además, se presenta dificultad para llevar a cabo trabajo colaborativo, ya que los horarios dedicados a las

actividades escolares varían entre los estudiantes, dificultando la coordinación de reuniones para estas actividades.

El estudio de Delgado y Solano (2009) sobre estrategias didácticas creativas en entornos virtuales es un compendio valioso que no solo identifica distintas estrategias, sino que también las organiza en tres categorías esenciales para su implementación efectiva. Estas categorías se centran en la individualización de la enseñanza, la enseñanza en grupo y el trabajo colaborativo.

En el primer grupo, se abordan estrategias que enfatizan la adaptación del aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que permite un proceso personalizado y orientado a los ritmos y estilos de aprendizaje específicos. Por otro lado, las estrategias para la enseñanza en grupo buscan la presentación efectiva de información y fomentan la colaboración entre los estudiantes, generando un ambiente propicio para la construcción colectiva del conocimiento. Finalmente, las estrategias centradas en el trabajo colaborativo potencian la cooperación entre los estudiantes, promoviendo el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas.

La integración de estas estrategias con herramientas de plataformas virtuales como Moodle, como describe el estudio, ejemplifica la manera en que la tecnología puede potenciar y dar soporte a estas metodologías educativas.

Esta conexión permite no solo la presentación de contenido de manera interactiva, sino también el fomento de la participación activa de los estudiantes, la colaboración en tiempo real y la generación de un entorno dinámico para el aprendizaje. Asimismo, el estudio resalta una distinción fundamental entre estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza: las primeras son habilidades y procedimientos que los estudiantes utilizan para aprender de manera efectiva,

mientras que las segundas son herramientas que los docentes ofrecen para facilitar un procesamiento profundo de la información por parte de los estudiantes.

Esta diferencia clave entre estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza resalta la importancia de empoderar a los estudiantes con habilidades para aprender de manera autónoma y efectiva. Al mismo tiempo, subraya el rol crucial del docente como facilitador del proceso educativo, proporcionando las herramientas y el entorno propicio para el desarrollo óptimo de esas habilidades en los estudiantes.

La combinación adecuada de estas estrategias, integradas con las herramientas digitales disponibles, puede transformar significativamente la experiencia educativa, fomentando un aprendizaje a profundidad, colaborativo y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes en entornos virtuales.

Las estrategias educativas son el resultado de una consulta exhaustiva a diversos autores como Pérez (2001), Bustillos y Vargas (1988), y Mestre et al., (2007, citado en Delgado y Solano, 2009) cuyas ideas y enfoques contribuyen a la clasificación de estas tácticas en tres grupos fundamentales.

El primer conjunto de estrategias se centra en la individualización de la enseñanza. Este enfoque implica adaptar el proceso de aprendizaje para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante. Reconoce y valora las diferencias individuales en estilos de aprendizaje, ritmos de asimilación y niveles de comprensión. La personalización del aprendizaje busca optimizar el rendimiento académico al ajustarse a las capacidades y características únicas de cada estudiante, ofreciendo un abanico de recursos y metodologías adaptadas a sus requerimientos particulares. Por

otro lado, las estrategias orientadas a la enseñanza en grupo se destacan por su enfoque en la presentación de información y la colaboración entre los estudiantes.

Estas metodologías buscan fomentar un ambiente de aprendizaje interactivo, donde el intercambio de conocimientos, ideas y experiencias entre los miembros del grupo sea un pilar fundamental. Se enfocan en actividades colaborativas que fomentan la participación activa de los estudiantes, estimulan el debate y la resolución conjunta de problemas, promoviendo así el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y de trabajo en equipo. Finalmente, las estrategias centradas en el trabajo colaborativo son aquellas que priorizan la colaboración entre los estudiantes para alcanzar objetivos comunes.

Este enfoque conlleva una visión que supera la simple interacción entre los alumnos, ya que implica la consecución de metas específicas a través del esfuerzo conjunto, la distribución equitativa de responsabilidades y la sinergia de ideas y habilidades. Este tipo de estrategias fomenta la responsabilidad compartida, el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades de liderazgo, negociación y resolución de conflictos, capacitando a los estudiantes para trabajar eficazmente en equipos diversos y lograr resultados exitosos en conjunto.

Las técnicas centradas en la individualización de la enseñanza representan un enfoque valioso en entornos virtuales, según la investigación de Delgado y Solano (2009). Estas técnicas se adaptan a las necesidades e intereses de cada estudiante, permitiendo un mayor control sobre el ritmo de aprendizaje y la secuencia de las lecciones. Se resalta la importancia de la relación directa entre docente y estudiante para asignar actividades que fomenten la autorrealización y se ajusten al nivel de dificultad requerido por cada alumno.

Dentro de estas técnicas se encuentran múltiples estrategias, como la recuperación de información a través de Internet, que facilita la construcción del conocimiento mediante la búsqueda, análisis y valoración de datos. El uso de materiales multimedia interactivos ofrece oportunidades de trabajo autónomo con recursos que estimulan el pensamiento crítico y creativo. Los contratos de aprendizaje, por su parte, establecen un acuerdo formal entre docente y estudiante, permitiendo adaptar el currículo a las necesidades individuales del estudiante.

Las prácticas supervisadas por profesionales calificados ofrecen una experiencia cercana a situaciones reales, siempre que se establezcan claramente las expectativas, actividades y tiempo requeridos. El enfoque de ‘aprendiz’ involucra al estudiante en un rol de aprendizaje interactivo con un experto, ya sea guiando a otros compañeros o colaborando en trabajos individuales. Además, se mencionan técnicas centradas en el pensamiento crítico, que incluyen actividades para evaluar información y soluciones potenciales, así como estrategias centradas en la creatividad que buscan potenciar la habilidad creativa de los estudiantes para abordar problemas.

Por otro lado, la investigación de Prado y Corral (2021) muestra que, en la educación virtual, las estrategias didácticas centradas en la individualización, como consultas, ejercicios y ensayos, fueron las más utilizadas por los docentes encuestados. El uso de herramientas como la recuperación de información y los materiales multimedia interactivos se destacó como métodos frecuentes que permitieron a los docentes innovar en sus clases virtuales.

2. 1. 5. La Investigación Basada en Diseño (IBD).

La Investigación Basada en Diseño (IBD) representa un enfoque dinámico y reflexivo que se ha erigido como una metodología crucial para potenciar la calidad y durabilidad del aprendizaje genuino, particularmente en el ámbito universitario, según lo destaca Silva (2019).

Este enfoque metodológico se distingue por su ciclo iterativo y cíclico, fundamentado en el análisis exhaustivo, diseño, desarrollo e implementación de prácticas educativas. Su esencia radica en la colaboración estrecha entre investigadores y profesionales del ámbito educativo, quienes trabajan en entornos auténticos, buscando constantemente perfeccionar la enseñanza y, consecuentemente, mejorar los logros de aprendizaje de los estudiantes. La IBD se fundamenta en principios de diseño y teorías contextualizadas que se adaptan a las necesidades y particularidades del contexto educativo.

El contexto actual en el ámbito de la educación superior y las demandas del mercado laboral resaltan la imperiosa necesidad de innovar en los métodos de enseñanza para lograr resultados de aprendizaje significativos y sostenibles. Estrategias pedagógicas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) han demostrado ser altamente efectivas al cultivar habilidades fundamentales como el trabajo colaborativo, la autonomía y la conexión directa con el entorno profesional. No obstante, es relevante reconocer que muchas de estas prácticas innovadoras enfrentan dificultades para mantenerse y perdurar en el tiempo. En este sentido, la Investigación Basada en Diseño emerge como un recurso valioso al ofrecer un enfoque continuo y reflexivo para elevar la efectividad de los procesos educativos, tal como evidencia Silva (2019).

La IBD se convierte en un instrumento esencial para la educación al no solo buscar la implementación de innovaciones pedagógicas, sino también enfocarse en el análisis reflexivo y la

iteración constante para optimizar la calidad del aprendizaje. Esta metodología permite una introspección profunda en las prácticas educativas existentes, promoviendo la adaptación, mejora y evolución de los métodos de enseñanza. Además, su naturaleza iterativa provee la oportunidad de ajustar y optimizar los enfoques educativos según la retroalimentación y los resultados observados en contextos reales de aprendizaje.

La IBD, como destacan Guisasola et al. (2020), ha emergido como una valiosa línea de investigación que ha contribuido significativamente al conocimiento sobre la enseñanza y el aprendizaje en entornos educativos. Esta metodología se centra en el diseño, implementación y evaluación de Secuencias de Enseñanza/Aprendizaje (SEA), siendo mucho más que una mera búsqueda por ajustar empíricamente lo que funciona en el aula. Es decir, se busca desarrollar teorías que sustenten las intervenciones educativas en el aula, explorando la naturaleza y condiciones de cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La particularidad distintiva de la IBD radica en su capacidad para no solo crear diseños de SEA efectivos, sino también en su esfuerzo por explicar por qué detrás del funcionamiento de estos diseños y cómo pueden adaptarse a circunstancias nuevas o cambiantes. No se trata solamente de mejorar prácticas existentes, sino de profundizar en el entendimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje específicos en diferentes áreas del plan de estudios. Este enfoque se ha enriquecido con investigaciones previas sobre diseño e implementación de SEAs, lo que ha posibilitado el desarrollo de actividades educativas basadas en resultados respaldados por la investigación.

La fortaleza inherente de la Investigación Basada en Diseño radica en su capacidad para generar y probar teorías generales sobre la enseñanza y el aprendizaje. Al diferenciarse de otros enfoques, la IBD se convierte en un vehículo crucial para comprender los procesos educativos y

su viabilidad en contextos diversos. La meta no es solo mejorar la práctica docente existente, sino también comprender los fundamentos que subyacen a estas prácticas, permitiendo así su aplicación y adaptación en diferentes escenarios educativos.

Por su parte, la IBD, tal como describe Guisasola et al. (2020), ha ganado reconocimiento como una línea de investigación valiosa en el campo educativo, contribuyendo significativamente al conocimiento sobre la dinámica y las condiciones de la enseñanza y el aprendizaje. Esta metodología se centra en el diseño, implementación y evaluación de Secuencias de Enseñanza/Aprendizaje (SEA), destacando su interés en comprender no solo qué estrategias funcionan, sino también por qué lo hacen y cómo pueden adaptarse a diferentes situaciones educativas.

Lo notable de la IBD es su enfoque a largo plazo en la innovación y creación de diseños efectivos. Su objetivo principal es explicar los fundamentos que subyacen al funcionamiento de las secuencias de enseñanza/aprendizaje y su aplicabilidad en contextos educativos variados. Este método no se detiene en identificar lo que resulta efectivo, sino que busca desarrollar teorías generales, convirtiéndose en un valioso instrumento para comprender tanto los procesos de enseñanza como los de aprendizaje en áreas específicas del currículo.

Esta metodología ha evolucionado y se ha enriquecido a lo largo del tiempo a partir de investigaciones continuas sobre el diseño y la implementación de las Secuencias de Enseñanza/Aprendizaje. Durante décadas, los esfuerzos han estado orientados hacia la mejora del material educativo existente mediante la creación de actividades basadas en resultados investigativos sólidos. La IBD se distingue de otros enfoques precisamente porque aspira a

desarrollar teorías de intervención en el ámbito educativo, profundizando en la comprensión de los procesos educativos y su aplicabilidad en diferentes escenarios.

La IBD, tal como abordada por Marin y Aranciaga (2019) en el contexto de los estudios a distancia de la Maestría en Educación en Entornos Virtuales de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA, Argentina), se enfrenta al desafío común de muchos estudiantes que no concluyen su tesis de maestría, lo que a menudo conduce al abandono del programa.

En respuesta a esta problemática, se lleva a cabo un rediseño de uno de los seminarios del plan de estudios, incorporando la metodología de Investigación Basada en Diseño como piloto del proyecto de investigación institucional. Los resultados obtenidos de este rediseño, analizados a través de cuestionarios aplicados a los estudiantes al finalizar el seminario, evidencian la utilidad percibida por los alumnos y su actitud positiva hacia la tesis de maestría. Asimismo, sugieren la aplicación de cambios similares en otros seminarios y la evaluación a largo plazo de dichas modificaciones.

La Maestría en Educación en Entornos Virtuales, en consonancia con el Sistema de Educación a Distancia y UNPAbimodal, se caracteriza por adoptar metodologías centradas en el alumno. Esto implica proporcionar a los investigadores en formación herramientas y recursos para organizar y representar ideas y problemas a investigar, superando la compartimentación estanca y promoviendo una visión integral de los distintos seminarios en un proyecto unificado.

En este contexto, los entornos de formación actuales, como el que aloja esta maestría, se destacan por ser interactivos y dinámicos, aprovechando medios tecnológicos accesibles que permiten gestionar información de interés para los estudiantes, acorde con sus estilos de aprendizaje. Esta evolución hacia entornos virtuales de gestión del aprendizaje enfatiza la

organización de recursos disponibles para los estudiantes y conlleva un cambio en el rol del docente, que se convierte en un guía y gestor de recursos de aprendizaje, reforzando su papel orientador.

El enfoque de los seminarios de la maestría en investigación se centra en explorar el marco conceptual y los principios fundamentales que rigen la organización y representación del conocimiento en el ámbito de la investigación, particularmente enfocado en su aplicación en entornos virtuales. Este énfasis resulta crucial, ya que proporciona a los estudiantes los criterios y las herramientas necesarias para la formulación y desarrollo de un sólido plan de investigación sobre Aprendizaje en Entornos Virtuales.

La Importancia de este enfoque radica en que la IBD se erige como una estrategia esencial para abordar la innovación educativa. La IBD actúa como una guía para los procesos innovadores, permitiendo que estos se desarrollen a partir del conocimiento generado por investigaciones previas. El planteamiento propuesto por Easterday et al. (2014, citados por Marin y Aranciaga, 2019) es especialmente relevante en este contexto, ya que integra el diseño y los métodos científicos para la creación de productos prácticos y teorías eficaces. Esta aproximación no solo abarca la resolución de problemas educativos individuales, sino que también se extiende hacia la consideración de desafíos colectivos. Es decir, no se limita únicamente a la solución de inconvenientes puntuales, sino que aspira a generar teorías y productos aplicables en diferentes contextos educativos, aportando al desarrollo general de la educación en entornos virtuales.

La aplicación de este enfoque proporciona a los estudiantes una base sólida para la investigación, promoviendo la creatividad, la reflexión crítica y la capacidad para abordar problemas complejos en el ámbito educativo virtual. Al considerar las bases conceptuales y los

principios fundamentales para organizar y representar el conocimiento, se fomenta una comprensión profunda de los procesos de aprendizaje en entornos virtuales, lo cual se traduce en la capacidad de diseñar estrategias y metodologías efectivas para mejorar la experiencia educativa en estos contextos.

2. 1. 6. Modelos Instruccionales

El estudio de Carrillo y Roa (2018) sobre el Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) destaca la relevancia de la educación virtual como una solución a los desafíos de acceso a la educación de calidad, especialmente en países en vías de desarrollo. La educación virtual se ha convertido en una alternativa significativa para quienes enfrentan barreras geográficas, limitaciones de tiempo y costos para acceder a la educación formal.

Esta modalidad ha ganado terreno a través de sistemas de gestión de aprendizaje y cursos en línea masivos y abiertos, permitiendo la creación de ambientes virtuales de aprendizaje en contextos educativos formales e informales. La expansión del uso de internet ha propiciado la adopción global de la formación en línea por parte de las universidades. En la actualidad, existen dos modalidades predominantes: los programas de universidad en línea y los cursos en línea masivos y abiertos (MOOC).

El crecimiento de usuarios de internet ha impulsado el aumento de inscripciones en cursos en línea, y Colombia no es la excepción, con un alto porcentaje de su población utilizando internet y una presencia significativa en plataformas educativas en línea, como Coursera. Sin embargo, a pesar del crecimiento de la educación en línea, persisten desafíos y percepciones erróneas,

especialmente en entornos de educación superior en Colombia. Existe una necesidad de superar la creencia arraigada de que la educación en línea es de calidad inferior, un estigma que contrasta con el éxito de plataformas internacionales como Coursera.

La investigación se enfoca en el desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje utilizando el Modelo ADDIE, específicamente la fase de Diseño, con el objetivo de proporcionar elementos teóricos y prácticos para profesionales interesados en implementar ambientes virtuales de enseñanza. Se identifican las necesidades y se plantea una aproximación prototípica para diseñar actividades y espacios virtuales de aprendizaje, centrándose en comprender las características del aprendizaje adulto en entornos virtuales y la manera en que se relaciona con la psicología educativa.

El estudio resalta la importancia de comprender cómo las TIC han transformado la educación, generando nuevas formas de interacción y participación. Además, subraya la necesidad de abordar las inquietudes sobre la elaboración de cursos virtuales, centrándose en el aprendizaje adulto y su relación con la virtualidad. Este enfoque ofrece una visión amplia sobre la importancia de diseñar espacios virtuales que se adapten a las necesidades y características específicas de los usuarios adultos, brindando una experiencia educativa exitosa para todos los involucrados en este proceso.

La investigación de Morales (2022) sobre el diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente proporciona una visión valiosa sobre la implementación de este modelo en el contexto educativo. En el análisis realizado en el curso de séptimo semestre de la Licenciatura en Educación Especial en la Benemérita Escuela Normal Veracruzana (BENV)

durante el ciclo 2020-2021, se empleó una metodología cualitativa de investigación-acción del profesor, en consonancia con estrategias de triangulación de método y sujetos.

Este enfoque permitió vincular el diseño instruccional con la configuración de entornos virtuales, enfocados no solo en la organización de contenidos, sino en la ampliación de posibilidades espaciales y temporales mediante el uso de tecnología, lo cual ha sido identificado como una forma de comunicación e interconexión en el ámbito educativo.

El estudio detalla las cinco fases que componen el modelo ADDIE, analizándolas desde diferentes perspectivas, incluyendo la dimensión disciplinar y pedagógica de la educación especial, la dimensión transversal-institucional y la dimensión tecnológica. Esta amplia consideración permite evaluar las interconexiones entre los participantes y enfatiza la importancia de atender las diferencias individuales y los requerimientos emergentes en el proceso de diseño instruccional.

Se destaca la relevancia del aprendizaje centrado en “aprender a aprender” y los aspectos motivacionales asociados a los procesos de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación instruccional, subrayando la complejidad y amplitud de estos aspectos para las instituciones formadoras de docentes. Además, se señala que el diseño instruccional contemporáneo involucra interacciones cada vez más complejas entre el estudiante, el docente, el contenido y el contexto, para impactar no solo en la actividad cognitiva del estudiante, sino también en su identidad y habilidades sociales.

El trabajo aborda la adaptación del taller de análisis del trabajo docente y elaboración de propuestas didácticas I a la modalidad remota, debido a la pandemia de COVID-19. Esta transición a una modalidad remota no se equipará a la educación a distancia convencional, sino que busca

proporcionar acceso temporal a la instrucción y los apoyos instructivos de manera rápida y desde una configuración sencilla, según lo mencionado por Torras (2021, citado en Morales, 2022).

El estudio realizado por Sanz (2019) ofrece valiosas orientaciones sobre la implementación del diseño instruccional basado en el modelo ADDIE para el desarrollo de entornos virtuales de enseñanza. Su investigación se centró en comprender cómo este modelo podría contribuir al aprendizaje del diseño de páginas web en la Facultad de Ingeniería de Sistemas de una institución de educación superior en Colombia. Utilizando un enfoque de estudio de casos y aplicando entrevistas semi-estructuradas a 3 docentes y 30 estudiantes, se obtuvieron hallazgos significativos.

Los estudiantes mostraron un alto grado de reconocimiento de los contenidos y competencias del curso, mientras que los docentes enfatizaron la importancia del diseño instruccional para planificar y alcanzar los objetivos de manera exitosa en el proceso pedagógico. En el marco teórico de esta investigación, se revisó la literatura sobre la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje y se presentan antecedentes investigativos relacionados con el tema.

Se enfatiza la importancia de los modelos educativos y de diseño instruccional en entornos virtuales, destacando su influencia en los procesos de e-learning en instituciones de estudios superiores, técnicos y tecnológicos. Se subraya la relevancia de establecer un sólido soporte metodológico basado en un marco teórico para guiar la investigación, definiendo sus límites, alcances y conceptualizaciones.

El contexto actual de la educación se encuentra en medio de una transformación, impulsada por el avance de las nuevas tecnologías. Esta revolución tecnológica, según Matsuura (2005, como se citó en Sanz, 2019), ha propiciado cambios significativos en la sociedad, generando una

economía del conocimiento que ha transformado la manera en que abordamos problemas sociales, médicos y económicos. Esta revolución tecnológica ha llevado a replantear la metodología educativa, pasando de un enfoque tradicional hacia la adopción de nuevas tecnologías que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos, incluyendo la educación superior.

Por su parte, en la investigación de Hernández y David (2021) señalan que esta sistematización describe un proceso educativo específico: la virtualización del curso de Mediaciones Tecnológicas en la Universidad de Córdoba. Se buscó rediseñar este curso para mejorar el aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas, interpersonales y tecnológicas. Utilizando el modelo ADDIE, se aplicaron tres etapas: descripción, reflexión e interpretación, cada una centrada en fases clave para el diseño instruccional.

El contexto actual, marcado por la pandemia de la COVID-19, impulsó una transición abrupta hacia la educación virtual. Esta situación demandó el uso de herramientas tecnológicas para mantener los procesos educativos. Hoy en día, es esencial que los profesionales de la educación se adapten y adquieran habilidades tecnológicas para mejorar su práctica pedagógica y mantener la calidad educativa. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en elementos cruciales en el diseño educativo. Su empleo en el aula transforma los entornos de aprendizaje, adaptando las actividades a las condiciones contextuales y fomentando una educación de calidad que promueva la creación de conocimiento.

Los estándares como los propuestos por la ISTE (International Society for Technology in Education) orientan a los educadores hacia una transformación innovadora en su práctica docente, incidiendo en el diseño curricular y los contenidos programáticos. La sistematización de

experiencias educativas, como la realizada con el modelo ADDIE, conlleva un análisis profundo de la práctica docente.

Esto implica evaluar las fortalezas y debilidades de los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que contribuye a fortalecer y mejorar las prácticas didácticas. Además, al compartir estas experiencias se enuncian estrategias, teorías y metodologías innovadoras que pueden ser adoptadas por otros docentes, fomentando así la calidad educativa. La aplicación del modelo ADDIE en el diseño del curso de Mediaciones Tecnológicas permitió la claridad en la organización de los elementos y actividades.

Cada fase del modelo facilitó la producción de evidencias necesarias para el cumplimiento de los objetivos educativos. Además, propició el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, fomentando su pensamiento crítico, creativo, reflexivo e innovador, aspectos esenciales para abordar problemas contextuales y para su futuro como profesionales en el ámbito educativo.

El uso de plataformas institucionales, como la plataforma CINTIA de Moodle en la Universidad de Córdoba, facilitó la organización de contenidos y recursos del curso. Esto no solo simplificó la presentación del programa de aprendizaje, sino que también promovió una comunicación efectiva entre docentes y estudiantes, además de simplificar la asimilación de contenidos y recursos para el desarrollo de actividades educativas variadas.

El estudio de Jesús y Ramírez (2021) sobre el Diseño Instruccional en ambientes virtuales basado en el Modelo ADDIE aborda la importancia de aspectos cruciales para la calidad educativa. Destaca la relevancia del proceso de enseñanza-aprendizaje, la planificación, la selección de recursos, el soporte metodológico y las bases teóricas del aprendizaje. Enfatiza que el Diseño

Instruccional (DI) desempeña un papel fundamental al establecer directrices y guiar el desarrollo de programas educativos, especialmente en entornos virtuales, para optimizar el uso de recursos y apoyar el proceso educativo.

La introducción de este estudio pone de manifiesto la necesidad continua en el ámbito educativo de buscar la calidad en la enseñanza y el aprendizaje, destacando que, a pesar de los esfuerzos, a veces no se logra alcanzar en su totalidad lo planeado. La adaptación a las necesidades de los estudiantes en la era digital y la búsqueda de un plan pedagógico adecuado se vuelve esencial, especialmente al considerar el uso de herramientas tecnológicas que enriquezcan el aprendizaje y apoyen a los docentes.

El Diseño Instruccional se presenta como una herramienta clave en el sector educativo, con un proceso planificado que integra guías, contenidos y actividades efectivas para fomentar las competencias necesarias en los estudiantes. Reconoce que el proceso de diseño debe ajustarse a las necesidades del entorno formativo y los estudiantes actuales, adaptándose y aprovechando las herramientas tecnológicas para enriquecer el aprendizaje.

El estudio aborda el modelo ADDIE resaltando su relevancia en el diseño instruccional. Se menciona que este modelo se caracteriza por su enfoque en el procesamiento de la información y la teoría del sistema del conocimiento humano. Además, se destaca que cada fase del ADDIE propicia la siguiente, otorgándole una flexibilidad y eficacia al modelo. Las fases del Modelo ADDIE se describen detalladamente: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Se subraya la importancia de la planificación, la selección de recursos, el enfoque didáctico, la elaboración de materiales educativos y la evaluación continua como aspectos esenciales en el proceso de diseño instruccional en ambientes virtuales.

El modelo ASSURE (Analyze, State, Select, Utilize, Require, Evaluate) es otro diseño instruccional que regularmente apoya a los formadores a planificar y desarrollar lecciones.

Rugama y Herrera (2022) destacan que los modelos instruccionales funcionan como estructuras guía en la enseñanza, estableciendo principios didácticos que orientan la creación de materiales y contenidos educativos digitales. En este sentido, la elección de un modelo instruccional adecuado resulta fundamental en el diseño e implementación de un programa de aprendizaje en línea, ya que proporciona una base estructurada y un marco de referencia que facilita la organización de los procesos necesarios para desarrollar los contenidos y métodos de enseñanza de manera efectiva.

El modelo ASSURE es una opción adecuada para el desarrollo de metodologías de enseñanza en línea, ya que se centra en el entorno del aula y sigue el enfoque de Robert Gagné, quien enfatiza la importancia de la participación activa y comprometida del estudiante (Heinich et al., 1999, citado por Benítez, 2010).

Esto es relevante en un entorno virtual de aprendizaje, donde existe el riesgo de que la información fluya de manera unidireccional, limitando al estudiante a un rol pasivo sin participación en la construcción del conocimiento.

Sin embargo, esta falta de interacción puede dificultar el proceso de aprendizaje. Por ello, es fundamental que los estudiantes tengan la oportunidad de involucrarse activamente en su formación. Durante el curso o programa educativo, deben existir espacios que fomenten la interacción con sus compañeros y docentes, permitiendo que el estudiante desempeñe un papel clave en su propio aprendizaje.

Para que el modelo ASSURE sea exitoso, es fundamental que el docente emplee su creatividad en el diseño y equipamiento de espacios virtuales de trabajo, así como que fomente la participación activa del estudiante en su proceso formativo (Hernández, Aguirre, et al., 2014).

Según Smaldino (2005, citado por García y Sosa, 2018), la implementación y descripción de cualquier sistema instruccional se agrupan en cuatro componentes esenciales: las personas (personal de la institución), las metas y objetivos, la comunicación y el ambiente.

El modelo ASSURE está compuesto por seis fases, cuyos nombres dan lugar al acrónimo ASSURE.

Según Smaldino, Russell, et al. (2007, citados por Benítez, 2010), el primer paso del modelo consiste en analizar las características de los estudiantes o participantes del curso, considerando aspectos socioeconómicos y culturales, estilos de aprendizaje, hábitos de estudio, entre otros. Durante esta fase, el docente debe realizar un análisis detallado de los estudiantes, identificando las características que podrían presentar. Con esta información, el profesor podrá comprender mejor las necesidades de los estudiantes y estructurar el proceso de aprendizaje de manera que se aborden adecuadamente esas necesidades.

La segunda fase del modelo ASSURE se enfoca en la definición de los objetivos de aprendizaje. Calliso (2007, citado por Benítez, 2010) sostiene que la formulación de los objetivos implica un proceso planificado y sistemático, en el que es crucial especificar los comportamientos que se evaluarán, ya que el éxito de estos objetivos es determinante para el éxito general del modelo. Por tal motivo, es esencial que los objetivos de aprendizaje estén estrechamente vinculados con los conocimientos que se busca que los estudiantes adquieran a lo largo del curso

en línea. Al establecer estos objetivos y los contenidos que se deben enseñar, se facilita el diseño de estrategias y recursos adecuados para alcanzar los resultados previstos.

La tercera fase del modelo ASSURE se centra en la selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales. Smaldino (2007, citado por Benítez, 2010) señala que, una vez que se han elegido las estrategias y las tecnologías necesarias para la lección, el docente debe seleccionar los materiales que respaldarán su enseñanza. Este paso es esencial, ya que implica tomar decisiones clave sobre las estrategias a emplear, asegurándose de que sean las más adecuadas para cumplir con los objetivos definidos en la fase anterior y para satisfacer las necesidades de los estudiantes identificadas en la primera fase del modelo.

La cuarta fase del modelo ASSURE se enfoca en la implementación de los medios y materiales seleccionados. Según Rugama y Herrera (2022), en esta etapa se lleva a cabo la enseñanza de la lección o curso, utilizando los recursos que fueron previamente escogidos. Para asegurar que estos materiales y tecnologías sean efectivos, es crucial verificar con anticipación que tanto el software como el hardware estén en perfecto funcionamiento. Esta revisión es esencial para evitar contratiempos técnicos que puedan interrumpir el proceso de enseñanza y dificultar el aprendizaje de los estudiantes.

La quinta fase del modelo ASSURE se enfoca en la implicación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Rugama y Herrera (2022) afirman que “los estudiantes aprenden de manera más eficaz cuando participan activamente en su educación, ya que los estudiantes que adoptan una postura pasiva tienen mayores dificultades para asimilar la información que el docente intenta impartirles”. Por lo tanto, es fundamental que el diseño de los programas de aprendizaje en línea contemple actividades que fomenten la interacción y el compromiso de los estudiantes.

Esto puede incluir dinámicas como sesiones interactivas de preguntas y respuestas, colaboraciones grupales, o ejercicios prácticos que les permitan poner en práctica los conocimientos adquiridos. El propósito fue que los estudiantes no solo reciban la información, sino que desarrollen habilidades que les permitan aprender de manera autónoma y activa.

La fase final del modelo ASSURE está dedicada a la evaluación y revisión del proceso educativo. Rugama y Herrera (2022) indican que “aunque cualquiera puede diseñar y entregar una lección, los docentes verdaderamente efectivos reflexionan sobre el curso, los objetivos definidos, las estrategias pedagógicas y los recursos utilizados, para determinar si el curso cumplió su propósito o si requiere modificaciones”.

Para llevar a cabo esta evaluación, es fundamental revisar los resultados obtenidos y comprobar si los estudiantes han logrado los aprendizajes previstos. En caso de que no se alcancen los objetivos, es necesario identificar las razones detrás de este desempeño y aplicar las correcciones necesarias para optimizar el curso en el futuro.

El modelo ASSURE ha sido aplicado con éxito en diversos programas de aprendizaje y capacitación en línea. Un ejemplo claro es el programa de capacitación para docentes implementado en la telesecundaria número 23 del Estado de Zacatecas, donde se desarrolló un curso en línea utilizando el modelo ASSURE (Ovalle et al., 2023). Además, Lorenzo, Lledó, et al. (2016) diseñaron una propuesta formativa en línea basada en la metodología Flipped Learning, en la que también se empleó el modelo ASSURE para diseñar el curso y organizar la formación.

El modelo ASSURE ha sido exitosamente implementado en varios programas de capacitación y aprendizaje en línea. Un ejemplo apropiado es el programa de formación docente realizado en la telesecundaria número 23, ubicada en el Estado de Zacatecas, donde se diseñó y

ejecutó un curso en línea bajo este modelo. De igual manera, Lorenzo, Lledó y sus colaboradores (2016) desarrollaron una propuesta formativa en línea basada en la metodología Flipped Learning, en la que también utilizaron el modelo ASSURE como marco para estructurar y organizar la formación educativa.

2. 2. Las TIC en la optimización del proceso de aprendizaje

Hoy en día las múltiples actividades y el avance tecnológico que se tiene, permiten que el desarrollarse y mejorar académicamente sea fácil, ya que se cuenta con las plataformas virtuales que permiten estudiar y realizar otras actividades en cualquier momento, además de contar con herramientas tecnológicas que se implementan en las clases, donde el docente realiza el papel fundamental de agregarlas a sus lecciones (Valadez, 2016).

Es importante reconocer que la simple introducción de las “TIC” en las aulas, no innovarán por sí solas las prácticas educativas, en consecuencia, el docente tiene que ver la manera de facilitar la asimilación de los contenidos a trabajar, que implica desarrollar la adquisición y dominio de una serie de competencias lingüísticas e interculturales y una amplia cantidad de habilidades prácticas (Juárez, 2020).

2. 2. 1. Los factores educativos: estudiante, profesor e institución.

Para que las TIC sean utilizadas correctamente como herramientas tecnológicas de aprendizaje educativo, es de suma importancia que los estudiantes y profesores tengan el conocimiento hacia la búsqueda y presentación de la información (Valadez, 2016). Los profesores

son una pieza fundamental en el desarrollo del aprendizaje, por consiguiente, es importante que estén capacitados y actualizados para usar las nuevas tecnologías en el ambiente educativo (Sánchez, 2018).

De esta forma las instituciones educativas requieren una actualización urgente para el acceso a las tecnologías educativas, ya que la misma exigencia de la sociedad lo solicita, debido al fácil uso que se le da y se tiene a la tecnología al alcance de la mayoría de la sociedad (Sánchez, 2018).

En este contexto, las instituciones educativas han sentido la necesidad de innovar e implementar herramientas tecnológicas en su práctica docente, por ejemplo, las plataformas virtuales para la gestión del aprendizaje con la finalidad de dar respuesta a las exigencias de la población estudiantil.

2. 2. 2. Uso de las TIC en las estrategias de evaluación

El uso de las TIC en el proceso de evaluación, se aplica en tres actividades: presentación de las preguntas del examen, entrada de las respuestas y análisis de esa prueba (Fontán, 2004). Un ejemplo de aplicación de evaluación con el uso de las TIC es con el empleo de la plataforma Moodle, dentro de esta plataforma se realiza la programación de actividades, incluyendo evaluaciones, las cuales pueden ser diagnósticas, parciales y finales.

El uso de tecnologías de información y comunicación (TIC) ha dado un vuelco importante al proceso de evaluación en todos sus aspectos, promoviendo el desarrollo de sistemas de evaluación ajustables a las necesidades actuales, siempre con el propósito de monitorear los logros educativos y las necesidades de aprendizaje individuales (Núñez, 2011).

La plataforma MOODLE, ofrece un ambiente educativo virtual con variedad de herramientas interactivas, que permiten a los usuarios acceder a distintas opciones para lograr el aprendizaje: videos, audios, contenidos didácticos, entre otros (Mallen, 2014). Igualmente facilita evaluar la evolución de los participantes de un curso a través de actividades como los cuestionarios, los cuales se presentan como alternativa al examen escrito tradicional que genera tanto estrés en el estudiante (Blanco y Ginovart, 2012).

En este contexto, la garantía de la calidad en el proceso evaluativo viene dada por la aplicación del mayor rigor técnico y metodológico en la construcción de los instrumentos empleados a fin de poder tomar decisiones relacionadas con las distintas fases del proceso, por un lado, y por el otro reconocer la calidad del instrumento. En relación con lo planteado, la teoría clásica de los test propone que el análisis de la calidad de un instrumento debe hacerse considerando los ítems que la componen y la prueba en su totalidad (Rodríguez et al. 2005).

La plataforma MOODLE, en su módulo cuestionarios, puede utilizarse para la evaluación formativa y sumativa, ofrece como valor agregado datos estadísticos sobre la eficiencia y pertinencia del examen, en su totalidad y de cada uno de los reactivos (preguntas) utilizados en el instrumento evaluativo, de manera que es posible verificar si la información obtenida refleja el nivel de competencia del estudiante (Mallen, 2014).

2. 2. 3. El inglés y las TIC

Actualmente, el sistema educativo mexicano fomenta el estudio del idioma inglés desde tempranas edades, lo cual, da lugar a que los alumnos de niveles básicos tengan un mayor conocimiento y dominio de la escritura y pronunciación de este idioma, sin embargo, en el

momento de que el alumno se adentra en una sociedad con el idioma inglés tiene muchas deficiencias en el establecer una conversación fluida.

La enseñanza del idioma inglés por medio de las TIC, combina dos áreas de vital importancia en los tiempos actuales en el quehacer profesional y social de los individuos. Ya que haciendo uso de la tecnología educativa se aprende una lengua de uso universal. Una de las ventajas al implementarse el b-learning, se debe a que se aprende en el tiempo y espacio en el que el estudiante se sienta cómodo, en donde todos los estudiantes interactúan y aportan nueva información para el resto de la clase, siendo el papel del profesor el de un facilitador y moderador.

Además, uno de los retos que enfrenta este tipo de enseñanza, es de contar con la infraestructura suficiente para implementarse plenamente.

2. 2. 4. La motivación de aprender inglés por medio de las TIC.

El uso de las TIC, al ser una competencia del siglo XXI, de acuerdo con la UNESCO, conlleva al uso responsable de las herramientas digitales para enseñar y para aprender.

Los alumnos que nacieron en una sociedad, adaptados al progreso de la alta tecnología, son nativos digitales, es decir, han crecido rodeados de la tecnología y el docente puede aprovechar esta característica a su favor. Pero es importante que el docente haga hincapié en la motivación para aprender a partir de la Web a los alumnos, que las herramientas digitales, son de ayuda para la construcción de su conocimiento. El educando debe estar consciente que el buen uso de la tecnología, genera aprendizajes si los utilizan de forma correcta y constante (Juárez, 2020).

Se considera que actualmente la inversión que se realiza en equipos tecnológicos no está siendo aprovechada en su totalidad por los docentes, existen administraciones educativas o el mismo Estado que construyen instituciones educativas con espacios tecnológicos y vanguardistas que, en muchas ocasiones (Narváez et al., 2017), aquellos espacios son ignorados o utilizados esporádicamente, careciendo de sistematización, puesto que son otorgados a docentes con escasos conocimientos de los beneficios cognitivos que se dan al utilizar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lazzeri et al., 2017).

Cuando el cambio se da tanto en la forma de enseñar del profesor y la manera de aprender del alumno, se crea un ambiente flexible, donde se fomenta un aprendizaje significativo (Lorca et al., 2016) y; sobre todo, en un ambiente donde se cambian los roles: el profesor pasar de ser un mero transmisor de conocimiento a un guía y; el alumno no solo se constituye en un receptor de información, sino que tiene una responsabilidad en la construcción de su propio conocimiento en el proceso de aprendizaje.

Así, el uso de las tecnologías conlleva un determinado impacto, debido al cambio de metodología en las aulas, a los nuevos modelos pedagógicos aplicados, lo cual requiere una formación permanente de los docentes no (Freeman et al., 2017). Por supuesto, “lógicamente tendrán que ser adaptadas a la situación personal de cada docente pues, en definitiva, es él quien mejor puede evaluar su situación y tomar las iniciativas que convienen” (Palacios. 2014, p. 23).

El profesor tiene diversas opciones para elegir los métodos y recursos que estén a su alcance para motivar a los estudiantes a aprender un idioma; las combinaciones son infinitas de acuerdo con el nivel y las necesidades del estudiante. Cabe recalcar que los recursos, las herramientas,

métodos o estrategias que emplea cotidianamente, pueden tener un giro y ser adaptables y funcionales con el uso de la tecnología.

2. 3. Moodle como plataforma de aprendizaje

Las instituciones educativas tienen un reto importante en esta materia. Es necesario innovar y aplicar nuevas metodologías y herramientas que faciliten el aprendizaje del idioma inglés, entre estas, las tecnologías, ya que pueden ser elementos que favorezcan el proceso educativo cuando se ponen a disposición de los docentes y alumnos (Morales et al., 2015).

En particular, la relación entre las TIC y la enseñanza de un segundo idioma se genera por los cambios que pueden producir estas en el aprendizaje de los estudiantes, lo cual significa buscar nuevas formas de enseñar con tecnologías, pues debe provocar una transformación en la mentalidad porque lo importante no es el exceso de información, sino la habilidad para procesarla (Vargas, 2015).

Las múltiples actividades y el avance tecnológico que se tiene, permiten que el desarrollarse y mejorar académicamente sea fácil, ya que se cuenta con plataformas virtuales que permiten estudiar y realizar otras actividades en cualquier momento, además de contar con herramientas tecnológicas que se implementan en las clases, donde el docente realiza el papel fundamental de agregarlas a sus lecciones (Valadez, 2016).

En 1990 la educación predominaba por los entornos presenciales de aprendizaje, pero también, se comenzó a utilizar los entornos virtuales de aprendizaje por medio de Internet con

Blackboard, hoy en día hay varias plataformas de aprendizaje en línea, como es Moodle que resulta una herramienta popular (Sandoval, 2017).

Dentro de la TIC, existe la plataforma e-learning de enseñanza aprendizaje una potente herramienta con que cuentan los profesores o tutores para poder crear y ejecutar cursos a través de la red, ya que además de brindar la posibilidad de subir diversos tipos de contenidos educativos como: documentos, imágenes, videos, presentaciones; también facilita la comunicación entre alumno-maestro y alumno-alumno para que finalmente se pueda evaluar las tareas de aprendizaje. Es decir, Moodle es una aplicación de contenido educativo, donde el docente gestiona los recursos para el acceso a ellos. Moodle es un software libre lo cual es una ventaja (Esquivel, 2017).

El empleo de Moodle como plataforma educativa tiene como objetivo utilizar la tecnología para mejorar la innovación en el proceso (Fidalgo et al., 2019: 9) lo que permite adaptar nuevas tecnologías o funcionalidades a la plataforma para mantener una constante innovación de la metodología de enseñanza y brindar un ambiente personalizado donde el estudiante pueda elegir el ritmo de su aprendizaje (Viteri et al, 2021).

III. Metodología y diseño de la investigación

La metodología seleccionada fue con base a los objetivos planteados y, a partir de estos, se describen como se toman las decisiones, desde el inicio de la investigación. Conforme a lo programado en los objetivos se utilizó la IBD. La metodología parte del método inductivo con enfoque cualitativo, con características descriptivo transversal (Hernández et al., 2014).

La IBD es el estudio sistemático y reflexivo de las fases que se aplican para solucionar un problema educativo complejo (Escudero, 2018). Independientemente del número de etapas en que

se divida el proceso, todos ellos incluyen una serie de acciones comunes como son: definición del problema, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (De Benito y Salinas, 2016).

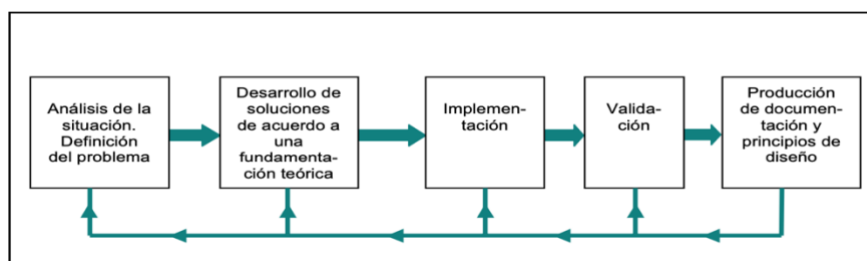
Este tipo de estudios tienen un doble objetivo: primero, resolver el problema educativo en cuestión; segundo, al finalizar el estudio, ofrecer principios de investigación para que estudios similares cuenten con referencias metodológicas (Easterday, et al., 2014).

3. 1. Diseño del estudio

El paradigma de la IBD inspira de forma preferente el proceso de la investigación relacionada con el e-learning y con los escenarios virtuales de aprendizaje (De Benito y Salinas, 2016), como se visualiza en la siguiente figura.

Figura 1

Proceso de la investigación de desarrollo



Nota. Con datos obtenidos De Benito y Salinas, 2016.

En la figura 1, De Benito y Salinas, (2016) señalan las fases definidas como:

1. Análisis de la situación y definición del problema. Esta etapa de la metodología consiste en especificar las condiciones en las que inician y que deben de tener el objeto o sistema que vamos a desarrollar en el proyecto. El problema debe de delimitarse en un espacio y tiempo determinado, revisando previamente los antecedentes del tema, las teorías o corrientes, esto con el fin de comprender ampliamente el tema. El problema de la investigación se plantea en forma de pregunta, la cual debe de ser: clara, concreta y delimitada en el espacio y tiempo que se desarrollará.
2. Desarrollo de soluciones de acuerdo a una fundamentación teórica. Consiste en recopilar información necesaria para llegar a una o varias soluciones del problema inicial. Es fundamental seleccionar la información de manera correcta, en la búsqueda de datos es necesario llevar a cabo los siguientes pasos:
 - Búsqueda de fuentes de información. Buenas fuentes de información son indispensables para que el proyecto tenga éxito.
 - Selección. Se debe seleccionar y analizar las fuentes, filtrando la información que se ofrece de acuerdo con el interés del proyecto y de ciertos criterios de fiabilidad.
 - Tratamiento. La información obtenida debe de ser organizada y procesada, para lo cual hay que recopilar, estudiar, valorar y resumir de forma que sea útil para el proyecto.

El resultado final de esta etapa es el diseño y la planificación de las actividades necesarias para construir el objeto, se trata de dividir todo el proceso en operaciones simples y ordenadas.

3. Implementación. Es la fase práctica del proyecto, la realización del producto. La implementación implica una significativa cantidad de actividades, por lo que es compleja.

Para garantizar el éxito del proyecto debe de seguirse al pie de la letra la planificación desarrollada previamente.

4. Validación. Esta etapa consiste en comprobar y valorar todo el trabajo realizado, su función es la de mejorar los resultados y evitar que se repitan errores. La validación es continua, es decir, a cada paso se debe probar y evaluar el resultado sin esperar hasta el final del proyecto.
5. Producción de documentación y principios de diseño. Esta fase también es conocida como divulgación, consiste en dar a conocer el proyecto y hacerlo público, generalmente se divulga el material informativo de diverso tipo y forma del proyecto; así como los resultados de los mismos.

Existen distintas propuestas sobre las fases que debería conducir una IBD (De Benito y Salinas, 2016).

Garello, Rinaudo y Donolo por su parte, señalan la existencia de tres fases centrales: fase de preparación del diseño, fase de implementación y fase de análisis retrospectivo. En cada una de ellas se incluyen procedimientos metodológicos particulares.

Plomp señala algunas diferencias en la estructura y la organización de las fases de investigación en función de los objetivos de investigación si estos van encaminados a estudios de validación o si se trata de procesos de desarrollo. Easterday, propone un modelo de IBD en 6 fases: focalizar, comprender, definir, concebir, construir y probar.

Por otro lado, De Benito y Salinas (2016) definen cuatro fases flexibles y recursivas: análisis de la situación, diseño de soluciones, aplicación de productos y procedimientos y evaluación de los resultados.

En cualquier caso, un proyecto de este tipo puede incluir varias etapas distintas, implicando cada una informar y analizar una serie de datos. Es decir, la IBD puede estructurarse en distintas partes o componentes. Se trata de sub estudios que pueden conducir a analizar y definir el problema instruccional, a especificar el contenido, a determinar los instrumentos de fiabilidad y validez.

El término flexibilidad en la IBD hace referencia a que las fases de la investigación se conducen de manera versátil, pero siendo sensible al ambiente y a las condiciones donde se realiza la investigación; es decir, si es necesario, las fases se realizan sin un orden estricto, pero garantizando un orden riguroso al presentar los resultados (Escudero, 2018)

Ahora, para acercarnos a la percepción que tienen los estudiantes respecto a comprender en profundidad las actividades que se realizan en el aprendizaje del idioma inglés, se aplica la metodología cualitativa, para poder hacer la propia descripción y valoración de los datos, por parte del investigador desde las percepciones, vivencias y experiencias de los sujetos.

A través de la entrevista a los estudiantes, se establece un vínculo que permite conocer la experiencia particular desde su propia realidad y lograr obtener los datos necesarios para corroborar el aprovechamiento y estudio de la propuesta metodológica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés (Zambrano, 2014).

Este procedimiento se lleva a cabo con los datos de distintas fases de aplicación (entrevistas estructuradas) relevantes de la investigación, que, ofrece una comprensión de lo obtenido y, contribuyó, a dilucidar patrones similares y diferentes en ambas fuentes, para una mejor comprensión del tema de investigación. Se planea que las categorías o temas de los instrumentos, permitieron valorar y discutir la información obtenida con los aspectos teóricos, logrando así, un entendimiento global del fenómeno de estudio (Zambrano, 2014).

3. 2. Supuesto de la investigación

El diseño e implementación de una propuesta metodológica en modalidad virtual que incluya herramientas tecnológicas y contenidos adaptados a las competencias requeridas, permitirá mejorar la comunicación y aprendizaje escrito y oral del idioma inglés de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro).

Tabla 9

Supuestos

Resumen narrativo de los objetivos	Categorías	Verificación	Supuestos
FIN Mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual con una propuesta metodológica para estudiantes de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro)	Aplicación de una metodología para mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual	Realización de actividades planteadas durante la metodología aplicada.	La aplicación de la metodología para mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual muestra resultados exitosos en los logros obtenidos en los estudiantes de la UAGro.
PROPÓSITO Diseñar e implementar una propuesta metodológica en modalidad virtual para mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés oral y escrita para	Los estudiantes utilizan la metodología propuesta para mejorar el aprendizaje del idioma inglés oral y escrita	Aplicación de actividades y exámenes planteados en la modalidad virtual.	La utilización de la metodología propuesta muestra resultados exitosos al momento que el estudiante logra comunicarse con el idioma inglés.

los estudiantes de la
Universidad Autónoma
de Guerrero.

COMPONENTES	Se aplica en	Seguimiento por	La propuesta
Técnicas y metodologías innovadoras sobre enseñanza del inglés, así como de plataformas para la gestión del aprendizaje en modalidad virtual.	modalidad virtual la metodología propuesta para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.	medio de una lista y el cronograma de actividades para revisar el desarrollo de acciones donde se aplica la metodología propuesta.	metodológica basada en sustentos teóricos y en las innovación de las prácticas educativas que permitan a los alumnos desarrollar habilidades en el habla y escritura del idioma inglés.
ACTIVIDADES	Aplicación de	Metodología	Los alumnos aceptan que
Diseño y validación de la propuesta metodológica en modalidad virtual, que incorpora las tendencias actuales sobre enseñanza del inglés y plataformas virtuales.	la propuesta a un grupo de estudiantes de la UAGro. Evaluación de la propuesta metodológica con base en la aplicación y diseño.	aplicada en la modalidad virtual.	El aprendizaje eficaz incentiva al estudiante a seguir aprendiendo el idioma. El mejoramiento del aprendizaje del idioma aporta en los estudiantes mejores oportunidades académicas, profesionales y personales.

3. 3. Población y muestra

Población:

Estudiantes de nivel superior incorporados a programas educativos en modalidad virtual de la Universidad Autónoma de Guerrero. Cabe destacar, que para evaluar el aprendizaje desde una perspectiva constructivista en estudiantes, COLLES y Kahoot pueden complementarse. Kahoot es útil para dinamizar clases y evaluar conocimientos de forma lúdica, mientras que COLLES sirve para medir cómo los estudiantes perciben su proceso de aprendizaje.

Muestra:

No probabilística por conveniencia de los estudiantes inscritos en el programa.

Tabla 10

Ficha técnica

Población objeto de estudio	
Grupo	Participantes
Iteración 1 GRUPO	5
Iteración 2 GRUPO	10
Iteración 3 GRUPO	15

3. 4. Categorías de análisis

Aprendizaje de inglés

La conceptualización del aprendizaje del inglés implica comprenderlo como un proceso dinámico e integral. Por medio del que los individuos desarrollan habilidades lingüísticas, mediante la interacción, la práctica y la exposición constante al idioma. No se limita a la memorización de reglas gramaticales o vocabulario, sino que abarca la adquisición de competencias comunicativas en diferentes contextos, incluyendo la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura.

Este proceso puede estar influenciado por diversos factores, como la motivación, la edad, el entorno sociocultural y las estrategias de aprendizaje utilizadas. Además, existen distintos enfoques para su enseñanza, como el método comunicativo, el enfoque basado en tareas o la inmersión lingüística, cada uno con sus propias ventajas y aplicaciones.

El aprendizaje del inglés también puede verse facilitado por herramientas tecnológicas, como aplicaciones interactivas, plataformas en línea y materiales multimedia, que permiten a los estudiantes mejorar su exposición al idioma y reforzar las habilidades de manera autónoma. En definitiva, aprender inglés es un proceso continuo que requiere práctica, paciencia y estrategias efectivas para lograr fluidez y confianza en su uso.

Tabla 11*Categorías de estudio*

Categoría	Categoría	Subcategoría	Cuestionamiento	Ítem
Aprendizaje de inglés	1. Relevancia	1.1. Interés	1. Mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	1.1.
			2. Lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.	1.2.
		1.2. Práctica profesional	3. Aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	1.3.
			4. Lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional	1.4.
	2. Pensamiento reflexivo	2.5. Pensamiento critico	5. Pienso críticamente sobre cómo aprendo.	2.5.
			6. Pienso críticamente sobre mis propias ideas.	2.6.
			7. Pienso críticamente sobre la ideas de otros estudiantes.	2.7.
			8. Pienso críticamente sobre las ideas que leo.	2.8.
Modalidad virtual	3. Interactividad	3.9. Aprendizaje verbal	9. Explico mis ideas a otros estudiantes.	3.9.
			10. Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas.	3.10.
			11. Otros estudiantes me piden que explique mis ideas.	3.11.
			12. Otros estudiantes responden a mis ideas.	3.12.
	4. Apoyo del tutor	4.13. Tutoría	13. El tutor me estimula a reflexionar.	4.13.
			14. El tutor me anima a participar.	4.14.
			15. El tutor ejemplifica las buenas disertaciones.	4.15.
			16. El tutor ejemplifica la auto reflexión crítica.	4.16.
	5. Apoyo de compañeros	5.17. Trabajo colaborativo	17. Otros estudiantes me animan a participar.	5.17.
			18. Los otros estudiantes elogian mi contribución.	5.18.
		5.19. Empatía	19. Otros estudiantes valoran mi contribución.	5.19.
			20. Los otros estudiantes son empáticos con mis esfuerzos por aprender.	5.20.
	6. Interpretación	Mensajes	21. Entiendo bien los mensajes de otros estudiantes	6.21.
			22. Los otros estudiantes entienden bien mis mensajes.	6.22.
			23. Entiendo bien los mensajes del tutor.	6.23.
			24. El tutor entiende bien mis mensajes.	6.24.
	7. Filtro		Si necesita ayuda, ¿en qué medida le resulta fácil o difícil contestar la siguiente encuesta?	25
			¿Cuánto tiempo le llevó completar esta encuesta?	26
			¿Tiene algún otro comentario?	27

Modalidad virtual

La modalidad virtual se refiere a un modelo de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de plataformas digitales. Bajo un esquema donde los participantes no se encuentran reunidos físicamente en un mismo lugar. Esta modalidad utiliza tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar el acceso a los contenidos, la interacción entre estudiantes y docentes, y la evaluación del aprendizaje.

Algunas características clave de la modalidad virtual incluyen la flexibilidad de horarios, el acceso remoto a materiales educativos y la posibilidad de personalizar el ritmo de estudio según las necesidades del estudiante. Además, puede adoptar distintos formatos, como clases en vivo por videoconferencia, cursos autoguiados, foros de discusión y el uso de recursos multimedia.

Esta modalidad es utilizada en diferentes niveles educativos y en programas de formación continua, brindando oportunidades de aprendizaje a personas con diversas condiciones y estilos de vida. Sin embargo, su efectividad depende de factores como la disciplina del estudiante, la calidad de los materiales y la interacción con docentes y compañeros.

3. 4. 1. Validación cualitativa por contenido

Se utilizó una validación cualitativa correspondiente al Coeficiente de Validez de Contenido (CVC). Una validación por expertos, desarrollada por el autor Hernández (2002). El coeficiente permitió evaluar cada instrumento cualitativo. A partir de la calificación de cuatro expertos se obtuvo la validez de contenido (Pedrosa et al., 2013).

Para validar el formato de entrevistas estructuradas. Se utilizó el (CVC) con base en las categorías y subcategorías de los conceptos clave, y del método cualitativo. La siguiente tabla contiene las características para validación por expertos y los objetivos para cada uno de los instrumentos de recolección de datos.

El juicio por expertos se aplicó para la validación del instrumento encuesta final (véase anexo 13), una Metodología para el Aprendizaje de Inglés, con Modalidad Virtual (MAI-MV). Por consiguiente, en este apartado se describe la fórmula para obtener el coeficiente de validez por contenido, así como, el formato que se utilizó para ponderar cada uno por los expertos.

En las diferentes secciones de cada instrumento, se muestra el resultado de la validación en una hoja de cálculo Excel. El CVC por expertos, se basa en los estudios de Hernández Nieto (2002). Que permitió a partir de tres a cinco expertos obtener una validez de contenido (Pedrosa et al., 2013). El estudio consideró cuatro jueces para evaluar los instrumentos de campo.

Tabla 12

Ficha de información de expertos

Categoría	Exp.	Escolaridad	Experiencia	Años
Desarrollo endógeno	1	Doctorado en Educación	Atractivos e instrumentos económicos. Docencia. Certificaciones por estándares.	25 años de experiencia
	2	Doctor en Ciencias Sociales	Profesor investigador. Coordinador de programas y proyectos de desarrollo educativo.	35 años de experiencia
Crecimiento sostenible	3	Post Doctorado. Doctorado en Educación	Investigador SIN Candidato. Proyectos de investigación. Planes y programas de estudio.	22 años de experiencia
	4	Doctorado en Educación	Docencia Programas de estudio.	28 años de experiencia

Cada juez evaluó cuestionamiento del instrumento, de manera independiente. Donde se revisó las características generales del instrumento. Y se procedió a realizar una escala estimativa del mismo. Que de acuerdo con el autor sugiere algunos aspectos a evaluar como la pertinencia, claridad conceptual, redacción y terminología, escalamiento y codificación y formato.

Para la evaluación de los instrumentos se consideró: la coherencia, claridad, redacción y relevancia. La escala de valores consideró las siguientes calificaciones 1= Inaceptable, 2= Deficiente, 3= Regular, 4= Bueno, 5= Excelente. Cabe destacar que la escala de validez e interpretación es menor a 0.60 la validez y concordancia es inaceptable. Igual o mayor de 0.60 y menor o igual que 0.70 es equivalente a validez y concordancia deficiente, mayor que 0.71 y menor o igual que 0.80 validez y concordancia aceptables, mayor que 0.80 y menor o igual que 0.90 validez y concordancia bueno, por último mayor que 0.90 validez y concordancia excelente (Hernández, 2002).

Tabla 13

Descripción de la fórmula del Coeficiente de Validez de Contenido

Sigla	Descripción
	$CVC_i = \frac{\sum CVC_{ij}}{N} = \sum \left[\left[\frac{\sum X_{ij}}{I_{max}} \right] - P_e \right] \left(\frac{1}{N} \right)$
SXi	Sumatoria de calificación de los jueces.
Mx	Valor de la suma entre el valor máximo del puntaje.
CVCi	Coeficiente de validez de contenido del ítem.
Pei	Probabilidad de error (uno entre el número de jueces potenciado entre el número de jueces)
	$Pe_i = \left(\frac{1}{j} \right)^j$
CVCtc	Coeficiente de validez menos probabilidad de error.

El juicio de expertos tiene por objetivo evaluar el contenido que realizan los jueces de un determinado instrumento de recolección de datos. Y calcular el coeficiente de confiabilidad. Si los expertos validan los instrumentos de forma positiva, se puede, según el fin del instrumento, calcular el coeficiente de confiabilidad (Hernández, 2002).

Para el caso de la entrevista estructurada, se consideró la categorización general. La tabla 14 muestra el coeficiente de validez de contenido de la entrevista estructurada dirigida a estudiantes, que se aplicó en dos iteraciones. El puntaje obtenido fue de 0.92772714, que de acuerdo al baremo de Hernández (2002) es calificado como excelente.

Tabla 14

Estadístico de validación por expertos del instrumento entrevista estructurada

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc	Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
ítem1	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344	ítem18	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
ítem2	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344	ítem19	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
ítem3	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344	ítem20	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
ítem4	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344	ítem21	72	3.6	0.9	0.00097656	0.89902344
ítem5	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344	ítem22	73	3.65	0.9125	0.00097656	0.91152344
ítem6	76	3.8	0.95	0.00097656	0.94902344	ítem23	73	3.65	0.9125	0.00097656	0.91152344
ítem7	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344	ítem24	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
ítem8	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344	ítem25	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
ítem9	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344	ítem26	76	3.8	0.95	0.00097656	0.94902344
ítem10	76	3.8	0.95	0.00097656	0.94902344	ítem27	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
ítem11	72	3.6	0.9	0.00097656	0.89902344						0.92772714
ítem12	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344						
ítem13	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344						
ítem14	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344						
ítem15	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344						
ítem16	71	3.55	0.8875	0.00097656	0.88652344						
ítem17	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344						

La relevancia del aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual, es una categoría que considera los cambios globales en los últimos años, los avances tecnológicos y la creciente

necesidad de dominar este idioma en distintos ámbitos. La categoría obtuvo una calificación de 0.93027344 (véase tabla 15).

Tabla 15

Estadístico de validación categoría relevancia

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
ítem1	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
ítem2	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
ítem3	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
ítem4	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
					0.93027344

En el caso del pensamiento reflexivo en el aprendizaje del inglés en modalidad virtual implica un proceso de autoevaluación y autoconciencia en el que los estudiantes no solo se enfocan en aprender el contenido. Los ítems integrados fueron calificados con un puntaje de 0.93652344. (Véase tabla 16)

Tabla 16

Estadístico de validación pensamiento reflexivo

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
Ítem5	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
Ítem6	76	3.8	0.95	0.00097656	0.94902344
Ítem7	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
Ítem8	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
					0.93652344

En un entorno virtual, este enfoque se vuelve crucial debido a la falta de interacción cara a cara y el acceso limitado a apoyo inmediato de profesores o compañeros.

La interactividad es una capacidad de los estudiantes y los docentes para interactuar de manera activa con los contenidos, las herramientas tecnológicas y entre sí dentro de un entorno de

aprendizaje digital. Este concepto es clave en la educación en línea, ya que fomenta el aprendizaje participativo, el compromiso y la colaboración, lo que mejora la experiencia educativa. El coeficiente de validez obtenido fue de 0.93027344.

Es una categoría importante porque los estudiantes tienen la oportunidad de comunicarse de forma directa con los docentes a través de foros, correos electrónicos, videoconferencias, sesiones en vivo, etc. Esta categoría de interactividad en la modalidad virtual es fundamental para crear un entorno de aprendizaje dinámico, participativo y colaborativo.

Tabla 17

Estadístico de validación categoría interactividad

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
Ítem9	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
Ítem10	76	3.8	0.95	0.00097656	0.94902344
Ítem11	72	3.6	0.9	0.00097656	0.89902344
Ítem12	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
					0.93027344

La categoría del apoyo del tutor para estudiantes en modalidad virtual, fue considerada debido a su relevancia para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva, personalizada y exitosa. Aunque la educación en línea permite una mayor autonomía, los estudiantes aún necesitan orientación, motivación y acompañamiento para superar los desafíos que pueden surgir en un entorno digital.

La puntuación obtenida fue de 0.91777344 (Véase tabla 18). La categoría se basa en el hecho de que los estudiantes suelen tener preguntas específicas sobre el contenido del curso, tareas o actividades. El tutor puede aclarar conceptos, explicar temas complejos y proporcionar ejemplos adicionales que faciliten la comprensión.

Tabla 18

Estadístico de validación categoría apoyo del tutor

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
Ítem13	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
Ítem14	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
Ítem15	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
Ítem16	71	3.55	0.8875	0.00097656	0.88652344
0.91777344					

La categoría de apoyo entre compañeros se basa en la creación de un entorno de aprendizaje colaborativo, incluso cuando los estudiantes no están físicamente presentes en el mismo espacio. A pesar de la distancia, los estudiantes pueden aprovechar diversas formas de apoyo mutuo para enriquecer su experiencia educativa.

El puntaje obtenido fue de 0.93027344 de acuerdo con las calificaciones de los expertos (véase tabla 19). Las actividades colaborativas son comunes en las clases virtuales y permiten que los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas, investigar temas o desarrollar proyectos.

Tabla 19

Estadístico de validación categoría apoyo de compañeros

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
ítem17	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
Ítem18	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
Ítem19	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
Ítem20	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
0.93027344					

La interpretación de mensajes en modalidad virtual se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes, docentes y participantes de un entorno de aprendizaje digital comprenden y analizan la información que se comunica, ya sea de manera escrita, hablada o visual, a través de las plataformas digitales.

En este contexto, la interpretación es relevante, y funcional para recibir la información; implica desentrañar el significado de los mensajes, teniendo en cuenta el contexto, el propósito y las características específicas del medio virtual.

El coeficiente obtenido fue de 0.91152344 (Véase la tabla 20). Resulta importante que la interpretación de los mensajes enviados por los docentes o compañeros a través de foros de discusión, correos electrónicos o mensajes en grupos de estudio sea efectiva. Cabe destacar que pueden presentarse de manera informal o formal, lo que requiere que los estudiantes comprendan no solo el contenido explícito, sino también las intenciones implícitas del mensaje.

Tabla 20

Estadístico de validación categoría interpretación

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
Ítem21	72	3.6	0.9	0.00097656	0.89902344
ítem22	73	3.65	0.9125	0.00097656	0.91152344
Ítem23	73	3.65	0.9125	0.00097656	0.91152344
Ítem24	74	3.7	0.925	0.00097656	0.92402344
					0.91152344

Se anexó preguntas filtro para los participantes, respecto a secciones o información específica de la entrevista estructurada. Con un puntaje de 0.9406901 (Véase tabla 21)

Tabla 21

Estadístico de validación preguntas filtro

Ítem	SX1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
Ítem25	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
ítem26	76	3.8	0.95	0.00097656	0.94902344
Ítem27	75	3.75	0.9375	0.00097656	0.93652344
					0.9406901

3. 5. Técnicas de recolección de datos

La entrevista estructurada se aplicó técnica de recolección de datos, permitió obtener información precisa y comparable de los participantes de manera científica. Se caracterizó por el uso de un cuestionario predefinido con preguntas formuladas de manera uniforme para todos los entrevistados, asegurando así la estandarización del proceso.

La entrevista estructurada se usa con frecuencia en estudios sociológicos, psicológicos, de mercado y en ciencias de la salud, ya que permitió recopilar información confiable y facilitar la comparación entre los sujetos de estudio. La entrevista estructurada se aplicó siguiendo un procedimiento estandarizado que garantiza la objetividad y la comparabilidad de las respuestas. Su implementación consta de varias etapas clave:

El diseño de la entrevista consistió en elaborar una serie de preguntas previamente definidas, que deben ser claras, concisas y formuladas de la misma manera para todos los entrevistados. Estas preguntas suelen ser cerradas (con opciones de respuesta específicas) o abiertas pero con estructura fija para evitar variaciones en la interpretación. Se realiza la selección de la muestra para elegir los participantes de acuerdo con criterios previamente establecidos, para asegurar que representen adecuadamente la población o el fenómeno que se está sujeto a investigación.

La aplicación de la entrevista se presenta cuando el entrevistador sigue el guion establecido sin modificar la formulación ni el orden de las preguntas. Puede realizarse de manera presencial, telefónica o mediante plataformas digitales. La actitud del entrevistador debe ser neutral para no influir en las respuestas. El registro y análisis de respuestas, se recopilaron de forma estructurada,

lo que facilita su organización y análisis. Al ser datos homogéneos, se analizaron estadísticamente para identificar patrones, correlaciones y tendencias.

La entrevista estructurada es ampliamente utilizada en investigaciones científicas, encuestas de opinión, estudios de mercado y diagnósticos en áreas como la salud y la educación. Su aplicación permitió obtener datos confiables y comparables, favoreciendo la objetividad en la interpretación de los resultados.

3. 6. Instrumentos

Los instrumentos seleccionados fueron la técnica de recolección de datos, basada en el registro por medios electrónicos. Donde se registró las plataformas, técnicas y metodologías existentes para mejorar la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Adicionalmente, se aplicó un cuestionario, mediante una encuesta digital acerca del uso de un entorno virtual, haciendo uso de la herramienta tecnológica Google Formularios.

El formato de registro está realizado con Google Formularios donde se almacenó la información en la nube en una carpeta en Google Drive de la cuenta personal. Una vez que se obtuvo todas las respuestas, se generó una hoja de cálculo, donde se procesó y analizó la información requerida.

Cabe mencionar que los instrumentos y formatos generados fueron diseñados conforme al diseño de la investigación. Los instrumentos aplicados para recolección de la información fueron validados por 4 jueces de nivel doctoral y son los siguientes:

- Entrevista estructurada dirigida a estudiantes para identificar la integración de herramientas tecnológicas en la educación superior.

La escala de Likert implementada fue casi nunca, rara vez, alguna vez, a menudo y casi siempre.

Con relación a las preguntas, estas se distribuyeron de acuerdo con las siguientes categorías:

Categoría: Relevancia.

- 1 mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.
- 2 lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.
- 3 aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.
- 4 lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional

Categoría: Pensamiento reflexivo

5. Pienso críticamente sobre cómo aprendo.
6. Pienso críticamente sobre mis propias ideas.
7. Pienso críticamente sobre la ideas de otros estudiantes.
8. Pienso críticamente sobre las ideas que leo.

Categoría: Interactividad

9. Explico mis ideas a otros estudiantes.
10. Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas.
11. otros estudiantes me piden que explique mis ideas.
12. otros estudiantes responden a mis ideas.

Categoría: Apoyo del tutor

- 13. el tutor me estimula a reflexionar.
- 14. el tutor me anima a participar.
- 15. el tutor ejemplifica las buenas disertaciones.
- 16. el tutor ejemplifica la auto reflexión crítica.

Categoría: Apoyo de compañeros

- 17. otros estudiantes me animan a participar.
- 18. los otros estudiantes elogian mi contribución.
- 19. otros estudiantes valoran mi contribución.
- 20. los otros estudiantes empatizan con mis esfuerzos por aprender.

Categoría: Interpretación

- 21. entiendo bien los mensajes de otros estudiantes
- 22. los otros estudiantes entienden bien mis mensajes.
- 23. entiendo bien los mensajes del tutor.
- 24. el tutor entiende bien mis mensajes.

¿Cuánto tiempo le llevó completar esta encuesta? ¿Tiene algún otro comentario?

3. 6. 1. Diseño del instrumento (Prueba piloto Instrumento A)

Cuestionario para identificar la integración de herramientas tecnológicas.

Se consideró una (Escala de Likert). Para tener mayor orden de los ítems.

En la investigación se realizó una comparación de evolución de la IBD.

Aplicación de la técnica en resultados de la investigación

Tabla 22

Porcentajes de conocimientos y uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los alumnos

Criterio	Conocimiento en general de las herramientas tecnológicas	Optimización de herramientas tecnológicas	Empleo de herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso de aprendizaje	Capacitación en el uso de herramientas tecnológicas	Tiene experiencia en el uso de la plataforma Moodle en otras asignaturas	Existencia de infraestructura tecnológica en el centro educativo	Uso de herramientas en el proceso de aprendizaje
Siempre-Casi siempre	91.67%	75.00%	66.67%	66.67%	50.00%	83.33%	75.00%
A veces-Casi nunca-Nunca	8.33%	25.00%	33.33%	33.33%	50.00%	16.67%	25.00%

Cabe señalar que el instrumento aplicado fue realizado con preguntas conforme a las categorías de estudio, para obtener resultados referentes a la investigación llevada a cabo en el doctorado, por este motivo, se utilizó la escala de Likert y se compararon los resultados de 30 personas al nivel de acuerdo (siempre y casi siempre) con el nivel de desacuerdo (a veces, casi nunca y nunca).

Se desglosaron los criterios siguientes de acuerdo al instrumento aplicado:

- Conocimiento en general de las herramientas tecnológicas
- Optimización de herramientas tecnológicas

- Empleo de herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso de aprendizaje
- Capacitación en el uso de herramientas tecnológicas
- Tiene experiencia en el uso de la plataforma Moodle en otras asignaturas
- Existencia de infraestructura tecnológica en el centro educativo
- Uso de herramientas en el proceso de aprendizaje

Se obtuvo la siguiente información:

De acuerdo al grado de satisfacción se obtuvo el porcentaje mayor de 91.67% en el conocimiento en general de las herramientas tecnológicas, un 83.33% en la existencia de infraestructura tecnológica en el centro educativo, el 75% en uso de herramientas en el proceso de aprendizaje, el 66.67% en los criterios de empleo de herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso de aprendizaje y capacitación en el uso de herramientas tecnológicas y finalmente el 50% tiene experiencia en el uso de la plataforma Moodle en otras asignaturas.

Los resultados obtenidos muestran un lado positivo para la realización del proyecto propuesto y utilización de las herramientas digitales en la aplicación de una propuesta metodológica en modalidad virtual, que ya se cuenta con una experiencia previa de los estudiantes para su aceptación en esta área y poder lograr resultados satisfactorios.

3. 6. 2. Diseño del instrumento (Prueba piloto Instrumento B)

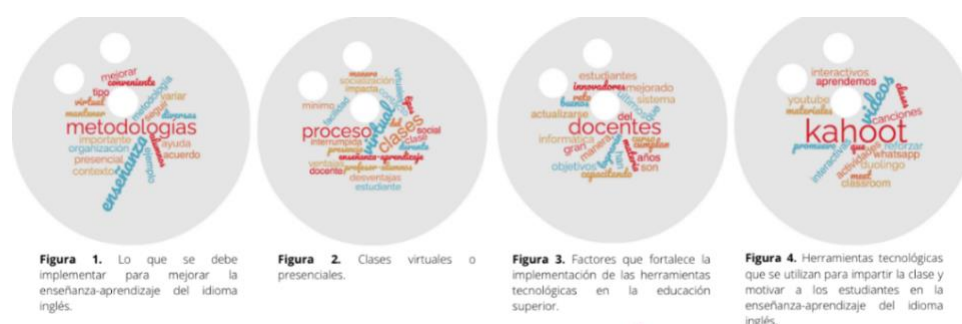
Encuesta para profesores sobre las metodologías utilizadas y tecnologías

(Preguntas abiertas)

Para conocer las metodologías utilizadas y tecnologías por los profesores se utilizó la técnica de análisis nube de palabras. Donde se obtuvieron los siguientes resultados:

Figura 2

Porcentajes de conocimientos y uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los alumnos.



Con este proyecto se tiene la visión de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el idioma inglés en los alumnos participantes de la UAGro, además de explorar y utilizar herramientas tecnológicas que sean adecuadas a las necesidades de cada uno de ellos.

De esta manera, se aplicó un instrumento diseñado para estudiantes, con la finalidad de conocer sus habilidades tecnológicas y otra para profesores para conocer sus habilidades tecnológicas y aplicación de metodologías en la enseñanza del idioma inglés, lo cual está contribuyendo a tomar decisiones de mejora en la propuesta de la metodología.

3. 6. 3. Diseño del instrumento (Prueba piloto Instrumento C)

Cuestionario para identificar las necesidades en el inglés para una estancia internacional

(Escala de Likert y una pregunta abierta)

Consideras que la capacitación en inglés de los siguientes temas puede ser útil antes de la estancia internacional:

Tabla 23

Utilidad de temas de inglés antes de la estancia internacional

Criterio	Preguntas que te pueden realizar y como responder en la embajada	Preguntas que te pueden realizar y como responder para participar en una estancia en el extranjero	Proceso de pasaporte y visa
Totalmente de acuerdo- De acuerdo	100%	100%	100%
Ni en acuerdo-Ni en desacuerdo	0%	0%	0%
Totalmente en desacuerdo	0%	0%	0%

Consideras que la capacitación en inglés de los siguientes temas puede ser útil durante la estancia internacional:

Tabla 24

Utilidad de temas de inglés durante la estancia internacional

Criterio	Preguntas en el aeropuerto	Preguntas en migración
Totalmente de acuerdo- De acuerdo	100%	100%
Ni en acuerdo-Ni en desacuerdo	0%	0%
Totalmente en desacuerdo	0%	0%

Tabla 25

¿Cómo consideras que aprendes mejor el inglés?

I. Criterio	Ver videos	Escuchar audios (música,podcasts, etc)	Leer	Grupos de conversación
Totalmente de acuerdo- De acuerdo	98%	100%	100%	95%
Ni en acuerdo-Ni en desacuerdo	2%	0%	0%	5%
Totalmente en desacuerdo	0%	0%	0%	0%

3. 7. Análisis de la información

El análisis de información cualitativa se realizó a través de tablas descriptivas y gráficos en Excel, para visualizar tendencias y patrones en la percepción y opinión de los estudiantes. Los gráficos de barras ayudaron a comparar las categorías cualitativas. Cabe destacar que, la línea polinómica ayuda a visualizar tendencias y patrones.

Resultados

La investigación fue desarrollada a partir de una revisión de conceptos relacionados con la modalidad virtual, así como, múltiples tipos de instrumentos para la interpretación de las categorías de estudio y en algunos casos llegan a combinarse varias técnicas de recolección de los datos.

Los instrumentos que se utilizaron fueron guías, formularios, cuestionarios, escalas, test. Es importante que los instrumentos sean válidos (que mida lo que dice medir) y confiables (estabilidad del instrumento a través del tiempo, aplicado a diferentes poblaciones debe generar los mismos resultados).

Para la recolección de datos se optó por emplear primeramente un cuestionario, por medio del cual se identificó el conocimiento y habilidades que tienen los alumnos en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas aplicadas en un entorno educativo para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Posteriormente, se emplea una encuesta dirigida a profesores que imparten la enseñanza del idioma inglés, donde la idea es conocer qué tipo de metodología y herramientas tecnológicas emplean en la enseñanza del idioma al llevar a cabo sus clases. Y finalmente se aplica un tercer cuestionario a alumnos para conocer las necesidades en el inglés para una estancia internacional.

El formato de registro está realizado con Google Formularios donde se almacenó la información en la nube en una carpeta en Google Drive de la cuenta personal. Una vez que se obtengan todas las respuestas se crea una hoja de cálculo, donde fue relevante procesar y analizar la información requerida.

Primera iteración

El curso en línea estuvo compuesto por 5 unidades, cada una de las cuales estuvo compuesta por varias actividades y exámenes para poder evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Cada unidad estuvo enfocada en determinados aspectos del aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 26

Resultado de los participantes en la primera iteración en el curso

	Diagnóstico	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4	Unidad 5	Examen final	Promedio final
Participante 1	7.50	9.67	8.95	9.50	10.00	10.00	10.00	9.62
Participante 2	6.80	9.44	9.00	9.50	8.84	10.00	10.00	9.36
Participante 3	7.50	9.67	8.95	9.75	9.50	9.00	9.5	9.47
Participante 4	5.30	8.44	8.45	8.50	9.50	9.00	9.5	8.88
Participante 5	6.80	8.44	8.95	8.50	10.00	10.00	10.00	9.18

En la primera iteración participaron 6 estudiantes, en donde solo un participante no ingreso. Debido a esta circunstancia, solo fueron evaluados 5 participantes.

Cabe mencionar que la pertinencia del curso y las actividades desarrolladas se validaron con el Coeficiente de validez de Contenido y una encuesta COLLES (Constructivist On-line Learning Environment Survey), diseñada para validar este tipo de estrategias con un enfoque constructivista. Contiene 24 ítems, los cuales permitieron obtener las categorías de (relevancia, pensamiento reflexivo, interactividad, apoyo del tutor, apoyo de compañeros, interpretación).

El promedio final conforme al concentrado en la tabla 26, muestra un resultado por encima del 9.62, 9.36, 9.47, 9.18. Solamente, el participante número cuatro obtuvo un 8.88.

Tabla 27*Resultados de COLLES en la primera iteración*

Categorías del curso	Relevancia	Pensamiento reflexivo	Interactividad	Apoyo del tutor	Apoyo de compañeros	Interpretación
Iteración 1	98%	83%	64%	99%	70%	90%

Se puede resaltar que en la primera iteración realizada por la encuesta Entorno de Aprendizaje Constructivista en Línea (COLLES) las categorías bajas son la Interactividad con el 64% y Apoyo de compañeros con el 70%. Encuestas Predefinidas del tipo Colles (real).

Es así, que el objetivo fue fomentar una mejor interactividad por medio del aprendizaje sincrónico que permite la interacción en tiempo real entre estudiantes y profesores, para mejorar la comprensión y retención del material a través de la discusión inmediata y el feedback directo. Herramientas como Zoom, Microsoft Teams y Google Meet facilitan estas interacciones (véase anexo 5), en plataformas robustas para videoconferencias y colaboración en línea (Hrastinski, 2008).

Los elementos de gamificación en la educación, como los puntos, tablas de clasificación y recompensas, aumentan significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, además de fomentar la participación activa y mejorar el aprendizaje colaborativo (Deterding et al., 2011).

La unidad 1 se enfocó en brindar conocimientos prácticos para los estudiantes que les permitiera desarrollar una conversación básica en inglés, dentro de las actividades que

conformaron la unidad estaban el desarrollo de un glosario de palabras básicas, ejercicios prácticos y la resolución de un examen sobre estos conceptos.

En la primera unidad, se obtuvo un promedio de 9.13 lo cual implica en realidad una calificación positiva y elevada que denota que los estudiantes y el uso de un curso en línea son ideal para que estos puedan comprender los temas y llevarlos a la práctica facilitándoles la asimilación de los aprendizajes.

Cabe destacar que el resultado fue el promedio por la unidad entre todos los estudiantes; sin embargo, hay estudiantes que tuvieron resultados inferiores, como por ejemplo los estudiantes 5 y 6, que tuvieron un promedio de 8.44 en la unidad. Es necesario evaluar la razón con el fin de desarrollar estrategias que permitan que el aprendizaje en línea se adapte en mayor medida a todos los estudiantes.

En la segunda unidad, el enfoque estuvo en el aprendizaje de los pronombres personales. Para lograr esto, la actividad fue práctica con el fin de que los estudiantes pudieran tener un aprendizaje activo para asimilar los conocimientos. Posteriormente, se desarrolló una evaluación en forma de examen para comprender los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

La primera iteración del primer grupo obtuvo un promedio de 8.86, lo cual no llega a ser una calificación despreciable, de hecho, es bastante positiva, además de que en este caso es posible apreciar que hay mayor grado de similitud entre las calificaciones promedio entre los estudiantes (véase anexo 1).

La tercera unidad estuvo enfocada en el aprendizaje del verbo “ser” o “estar”, los cuales suelen generar confusión y problemas entre estudiantes. En este caso, la unidad estuvo compuesta por el desarrollo de una exposición en donde cada estudiante debía de hablar de sí mismo haciendo

uso de estos verbos en inglés. Posteriormente, se desarrolló una evaluación en forma de examen para comprender la asimilación de conocimientos que tuvieron los estudiantes.

En la primera iteración, el promedio obtenido por la unidad fue de 9.15, lo cual implica que los estudiantes tuvieron un alto grado de asimilación de los conceptos, de los verbos y su aplicación práctica en el idioma inglés. Sin embargo, se aprecia que no todos los estudiantes tuvieron el mismo promedio, ya que los estudiantes 5 y 6 tuvieron un promedio de 8.50, lo cual es una diferencia de 1.25 puntos respecto al estudiante 3, que tuvo un promedio de 9.75. Es necesario evaluar las necesidades específicas que tienen los estudiantes 5 y 6 para mejorar la capacidad del curso de adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

En la unidad 4, el aprendizaje estuvo enfocado en el conocimiento del tiempo verbal presente simple. Esta unidad, la evaluación de los conocimientos de los estudiantes fue realizada como primera actividad de la unidad, mientras tanto, la segunda actividad fue una tarea en donde los estudiantes pusieron en práctica la expresión escrita haciendo uso del tiempo verbal presente simple.

En este caso el promedio de la unidad obtenida por los estudiantes fue de 9.57 lo cual implica que la aplicación de los conocimientos en actividades prácticas tiene una capacidad para que los estudiantes asimilen los conocimientos; sin embargo, es necesario considerar la integración de un mayor número de actividades prácticas con el fin de mejorar la retención de estos conocimientos a largo plazo. Es decir, se observa una diferencia entre los promedios obtenidos entre los estudiantes, el estudiante 2 obtuvo un promedio de 8.84, mientras que varios obtuvieron promedio de 10. Es así, que a manera de aportación se sugiere desarrollar estrategias de mejora.

En la unidad 5, se buscó que los estudiantes consolidaran los conocimientos, se realizó una actividad final en donde los estudiantes pudieran poner en práctica todos los conocimientos abordados en el curso para finalmente resolver una evaluación final en forma de examen.

En este caso, el promedio obtenido fue de 9.80, lo cual implica que el curso tuvo una efectividad elevada al momento de permitir que los estudiantes logren asimilar conocimientos de clase, para mostrar que su efectividad es incluso más elevada a las clases presenciales. Sin embargo, hay margen de mejora en los resultados obtenidos, el promedio obtenido de manera global entre todas las unidades fue de 9.30, lo cual implica que es necesario contemplar las áreas de mejora en el curso en línea con el fin de mejorar estos resultados en la segunda iteración.

Segunda iteración

Con relación a la segunda iteración, se contó con la participación de 10 estudiantes. Donde los resultados principales muestran los niveles de percepción y aceptación de las categorías de estudio. Que están estrechamente vinculados con las plataformas virtuales. Para configurar un modelo de aprendizaje efectivo.

Tabla 28

Resultados de estudiantes en la segunda iteración

Categorías del curso	Relevancia	Pensamiento reflexivo	Interactividad	Apoyo del tutor	Apoyo de compañeros	Interpretación
Iteración 1	98%	83%	64%	99%	70%	90%
Iteración 2	100%	100%	98%	100%	99%	100%

Tabla 29

Resultados de COLLES en la segunda iteración

Categorías del curso	Relevancia	Pensamiento reflexivo	Interactividad	Apoyo del tutor	Apoyo de compañeros	Interpretación
Iteración 2	100%	100%	98%	100%	99%	100%

El curso en modalidad virtual “English for International UAGro Student” se implementó en la plataforma Moodle aplicando el diseño instruccional bajo el modelo ASSURE (véase tabla

30), en este apartado se enumera la descripción del centro educativo, el planteamiento de la implementación, los objetivos del curso, los recursos y suministros necesarios, la organización, procedimiento y modalidades de ejecución, el calendario de ejecución de las actividades del curso y mecanismo de evaluación.

Tabla 30

Porcentaje de los resultados de las 2 iteraciones

Los resultados obtenidos por los estudiantes del primer grupo, tanto en las evaluaciones de los

	Diagn óstico	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4	Unida d 5	Exam en final	Promedio final
Participante 1	6.80	9.67	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	9.93
Participante 2	7.50	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
Participante 3	6.80	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
Participante 4	7.50	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
Participante 5	5.30	9.33	9.50	9.50	10.00	10.00	10.00	9.77
Participante 6	8.30	9.67	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	8.93
Participante 7	5.30	9.67	10.00	9.50	10.00	10.00	10.00	9.93
Participante 8	5.30	10.00	10.00	10.00	10.00	9.50	10.00	9.90
Participante 9	6.80	10.00	10.00	9.50	9.50	9.50	10.00	9.80
Participante 10	6.80	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00

resultados como en la evaluación COLLES fue de utilidad para comprender cuáles fueron los aspectos que se tenían que mejorar en el curso en línea, para poder asegurar que los estudiantes pudieran asimilar los aprendizajes y contenidos presentes en el curso.

En las respuestas se contempló que había una necesidad de mejorar los canales de comunicación dentro del curso que no solo facilitaran al docente comunicar mensajes a los estudiantes, sino que también hacía falta la implementación de canales de comunicación entre estudiantes.

Asimismo, también fue necesario desarrollar una metodología de trabajo que permitiera que hubiera un mayor orden y limpieza en la comunicación. Parte del problema en la primera

iteración fue que no había orden al participar, una situación que generaba que la comunicación se interpolaba y era complicado que se entendieran los mensajes.

A mayor orden se logró una mejor comunicación. Con estas mejoras fue posible optimizar los resultados obtenidos por los estudiantes. Se incrementó en el grupo de la segunda iteración.

En la primera unidad, que estuvo enfocada en los componentes básicos de la conversación, el promedio obtenido por unidad fue de 9.83, lo cual implica un aumento respecto a la primera iteración, que fue de 9.13. Entonces, los estudiantes sí tuvieron un mayor rendimiento, esto a pesar de que la cantidad de estudiantes presentes fue mayor.

Para el caso de la segunda unidad el promedio obtenido por los estudiantes fue de 9.95, una evidente mejora respecto a la primera iteración que fue de 8.86, lo cual implica que las mejoras implementadas para la segunda iteración fueron positivas para mejorar la asimilación de los conocimientos en los estudiantes.

Con relación en la tercera unidad, los resultados obtenidos por los estudiantes fueron prácticamente el mismo respecto a la unidad anterior, por tanto, se obtuvo un promedio de 9.95, lo cual supone una mejora respecto a la primera iteración que tuvo un promedio de 9.15. En la cuarta unidad, el promedio obtenido por los estudiantes fue de 9.9, esto implica que los estudiantes lograron asimilar los conocimientos de la unidad con eficacia.

Este resultado supone una mejora respecto al ya positivo resultado de la primera iteración, que fue de 9.57. Posteriormente, en la quinta unidad, los estudiantes tuvieron un promedio de 10, lo cual implica que el curso tuvo al final una efectividad significativa para lograr que los estudiantes asimilaran los contenidos del curso.

Por los resultados obtenidos entre estas iteraciones se puede concluir que los cursos y sistemas de aprendizaje en línea son ideales para poder facilitar el aprendizaje para los estudiantes e incluso son capaces de tener resultados similares e incluso superiores a los obtenidos por los cursos presenciales. Sin embargo, está claro que como todo método de aprendizaje su efectividad está ligado a su diseño, a su capacidad para desarrollar el razonamiento crítico de los estudiantes y por supuesto, a su capacidad para mantener la comunicación entre los actores involucrados que son los docentes y los estudiantes.

Para lograr de esta manera la colaboración entre docentes y permitiendo que el docente logre mantener su rol como guía en el proceso de aprendizaje.

Evaluación COLLES.

La evaluación de las calificaciones de los estudiantes, y la evaluación COLLES fue aplicada a tres grupos iniciales de nivel superior en modalidad virtual con el objetivo de fomentar la realización de estancias internacionales. Estas evaluaciones fueron realizadas en dos iteraciones en momentos diferentes, es decir, los grupos evaluados son diferentes, pero el curso en línea es el mismo en momentos diferentes.

Los resultados recopilados durante la primera iteración fueron empleados para implementar mejoras en el curso en línea a partir de las deficiencias percibidas. La efectividad de dichas mejoras fue evaluada con ayuda de la segunda iteración COLLES.

El objetivo de estas encuestas radicaba en comprender la utilidad, facilidades y dificultades que podrían presentarse en los estudiantes al momento de aprender inglés con ayuda de plataformas en línea. Sin embargo, en la mayoría de los resultados obtenidos, se puede apreciar que las dificultades fueron bastante reducidas y que tras la segunda iteración estas fueron solucionándose debido al perfeccionamiento de la metodología del curso en línea.

Las categorías utilizadas para evaluar la efectividad y capacidad del curso en línea bajo la metodología ASSURE fueron los siguientes.

Categoría: Relevancia.

Esta categoría permitió observar la percepción que tienen los estudiantes entre la utilidad y pertinencia de los temas que se abordan en el curso respecto a los intereses que tienen los estudiantes. Es decir, es una categoría que muestra la importancia y grado de utilidad que tienen los contenidos y aprendizajes del idioma inglés contenidos en el curso respecto a los aprendizajes del idioma inglés que los estudiantes consideren serán de mayor utilidad en la vida laboral, profesional y cotidiano.

En este apartado el curso y el mejoramiento fueron relevante porque contribuyó a comprender cuáles son los contenidos que resultan de utilidad para los estudiantes.

Tabla 31

Relevancia dos iteraciones

RELEVANCIA	GRUPO 1	GRUPO 2	DIFERENCIA
Mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	5.00	5.00	-
Lo que aprendo es importante para mí práctica profesional.	5.00	5.00	-
Aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	5.00	5.00	-
Lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional	4.600	5.00	0.40

La primera interrogante “Mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan” arroja como resultado que los contenidos presentes en el curso si son de interés para los estudiantes, en la primera iteración el promedio de las respuestas obtenidas es de 5.00, lo que implica que los

contenidos del curso siempre fueron del interés de los estudiantes, este mismo resultado se replicó en la segunda iteración con un promedio de 5.00.

Por lo que, podemos discernir que los cursos en línea son útiles para poder exponer a los estudiantes a metodologías de enseñanza que estén relacionados con temáticas de su interés, lo cual obviamente les ayuda a comprender la importancia de su aprendizaje lo cual ayuda a que mantengan la atención.

En la segunda interrogante "Lo que aprendo es importante para mí práctica profesional" los resultados obtenidos llegan a ser similares a los anteriores. En la primera iteración se obtuvo un promedio de 5.00, esto implica que todos los estudiantes afirmaron que los contenidos y aprendizajes del curso resultan importantes dentro de su práctica profesional.

Este resultado también se replicó en la segunda iteración con un promedio de 5.00. Con estos resultados se concluye que los cursos en línea no necesariamente carecen de importancia, debido a que los contenidos y los aprendizajes que conforman estos cursos incluyen aspectos y conocimientos que resultan necesarios para el desarrollo de la práctica profesional de los estudiantes, y por esto, pueden ser aplicados en un contexto laboral real.

En la tercera interrogante "Aprendo cómo mejorar mi práctica profesional" se obtuvieron prácticamente los mismos resultados con un promedio de 5,00 en la primera iteración y 5.00 en la segunda iteración, por lo que no hay cambios destacados que observar, ya que en ambos casos la totalidad de los estudiantes encuestados afirmaron que siempre aprenden a cómo mejorar su práctica profesional.

En general, el curso fue relevante porque le brindo a los estudiantes una herramienta necesaria para poder desarrollarse en el aspecto profesional que en este caso es el aprendizaje del

idioma inglés, el cual es en muchos campos laborales necesario para poder ejercer, sumado al hecho de que dominar dos idiomas facilita a los estudiantes la capacidad para competir en el mercado laboral.

Los cursos en línea son ideales para desarrollar herramientas y brindar conocimientos para que los estudiantes mejoren en su práctica profesional. Por último, en la cuarta pregunta "Lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional" tuvo una diferencia entre la primera y la segunda iteración.

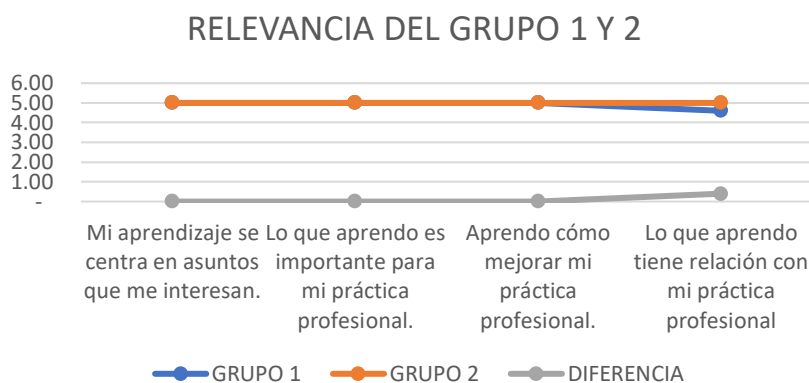
En la primera iteración, se obtuvo un promedio de 4.600, esto se debió a que, si bien la mayoría de los estudiantes respondieron "siempre", uno de los estudiantes respondió "alguna vez" lo que generó ese promedio. Sin embargo, tras realizar la segunda iteración, se obtuvo un cambio en los resultados en el cual se obtuvo un promedio de 5.00, por lo que todos los estudiantes respondieron "siempre".

Esto proporcionó el primer indicio de una de las ventajas que tienen los cursos en línea, que es la capacidad de ser flexibles y modificarse de manera adecuada con el fin de mejorar los contenidos y metodologías. Esta es la razón, por la cual se lograron hacer los cambios necesarios que permitieron que en la segunda iteración todos los estudiantes respondieran que los contenidos del curso siempre tenían relación con las necesidades prácticas del entorno laboral y profesional del estudiante.

En consecuencia, al considerar esta categoría, se entiende que la mayor parte de los contenidos del curso se apegan a las necesidades de los estudiantes de acuerdo a su ámbito profesional, razón por la cual la relevancia del curso para su desarrollo es elevada.

Figura 3

Relevancia dos iteraciones



Si bien, se obtuvo una respuesta que no fue del todo positiva en la primera iteración los cambios realizados permitieron que a partir de la segunda iteración el promedio fuera positivo en todas las respuestas, lo cual deja claro la capacidad de los medios de enseñanza en línea, para adecuarse a las necesidades de los estudiantes, por la flexibilidad que tienen las plataformas de enseñanza en línea para agregar contenidos e implementar nuevas metodologías.

Categoría: Pensamiento reflexivo.

El pensamiento reflexivo es una categoría que resulta relevante para comprender si un proceso de aprendizaje determinado es activo o pasivo en los estudiantes. La educación tradicional, al estar enfocada en la memorización de contenidos a partir de la exposición constante a estos, se definía como una educación pasiva.

Tabla 32

Pensamiento reflexivo dos iteraciones

PENSAMIENTO REFLEXIVO	GRUPO 1	GRUPO 2
Pienso críticamente sobre cómo aprendo.	4.400	5.000
Pienso críticamente sobre mis propias ideas.	4.000	5.00
Pienso críticamente sobre las ideas de otros estudiantes.	4.00	5.00
Pienso críticamente sobre las ideas que leo.	4.200	5.00

Lo ideal es una educación activa preferentemente, con el fin de mejorar la capacidad del estudiante de hacer uso del razonamiento crítico, así como de analizar el conocimiento que reciben. En la primera interrogante, se "Pienso críticamente sobre cómo aprendo" se obtuvieron resultados positivos en la mayoría de los estudiantes durante la primera iteración, en donde se obtuvo un promedio de 4.400.

Por su parte, durante la segunda iteración los resultados mejoraron, ya que el promedio fue de 5.00. Si bien durante la primera iteración algunos estudiantes no hicieron siempre el esfuerzo de analizar lo que aprendían, durante la segunda iteración se solucionó esto al hacer que las actividades conllevaran el análisis de los conocimientos aprendidos con el fin de reforzarlos. En la segunda interrogante "Pienso críticamente sobre mis propias ideas" los resultados fueron similares.

Durante la primera iteración se obtuvo un promedio de 4.000, mientras que durante la segunda iteración se obtuvo un promedio de 5.000. Después de esto, se concluye que durante el curso el estudiante tiene oportunidades suficientes para reflexionar sobre su aprendizaje y la transformación paulatina de los conocimientos, conceptos y perspectivas. La autorreflexión es una práctica sana que permitió al estudiante evaluar su mejora educativa, ayudándole a comprender sus debilidades y fortalezas.

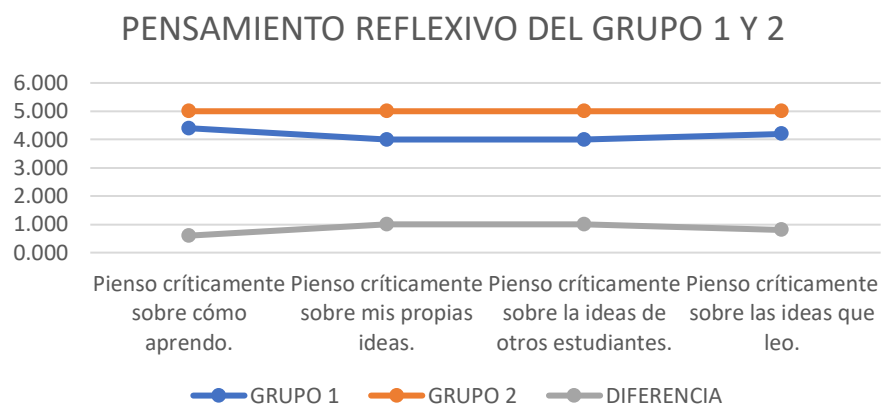
En la tercera interrogante "Pienso críticamente sobre las ideas de otros estudiantes" los resultados fueron prácticamente los mismos, porque en la primera iteración se obtuvo un promedio de 4.000 mientras que en la segunda iteración el promedio es de 5.000. Esta interrogante evalúa la capacidad del estudiante para poder evaluar y analizar de manera objetiva y analítica las respuestas y aportaciones de los compañeros. Esta categoría permitió evaluar la capacidad del curso de desarrollar las habilidades analíticas de los estudiantes que les permitan comprender diferentes puntos de vista de manera objetiva, limitando los criterios y prejuicios que cambien su percepción. En la cuarta interrogante "Pienso críticamente sobre las ideas que leo" se obtuvieron de nuevo resultados similares, ya que durante la primera iteración el promedio fue de 4.200; sin embargo, durante la segunda iteración, esta fue de 5.000. Esta interrogante evalúa la capacidad del estudiante

para poder analizar de manera crítica y objetiva los conocimientos y la calidad del curso, siendo en este caso durante la segunda iteración capaces de evaluar de manera adecuada el curso.

Por lo general, en la categoría de pensamiento reflexivo se observaron diferencias, aunque no muy distantes, entre la primera y la segunda iteración. A través de estas fue posible observar que el curso fue capaz de brindar a los estudiantes las habilidades necesarias respecto al razonamiento crítico que les permitiera hacer una evaluación del curso, su calidad, así como de las aportaciones de los compañeros. De esta manera, se concluye que los cursos digitales son capaces de desarrollar las habilidades analíticas, porque resulta ser una metodología que involucra al estudiante en el proceso de aprendizaje, es decir, una metodología de aprendizaje activo.

Figura 4

Pensamiento reflexivo dos iteraciones



Categoría: Interactividad.

La interactividad es la categoría que evalúa el nivel de participación que tienen los estudiantes con el proceso de aprendizaje, a través de actividades que involucren el cambio de ideas entre los compañeros, siendo relevante para comprender la calidad del curso al facilitar la identificación de las facilidades o barreras que impiden la colaboración y el compartir ideas y conocimientos entre estudiantes.

Tabla 33

Interactividad dos iteraciones

INTERACTIVIDAD	GRUPO 1	GRUPO 2
Explico mis ideas a otros estudiantes.	3.400	4.900
Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas.	3.200	4.90
Otros estudiantes me piden que explique mis ideas.	3.00	4.90
Otros estudiantes responden a mis ideas.	3.200	4.90

En la primera interrogante "Explico mis ideas a otros estudiantes" se obtuvieron resultados bastante alejados entre iteraciones. En la primera iteración, el promedio obtenido fue de 3.400, lo cual implica que no siempre había un canal de comunicación u oportunidad para que los estudiantes pudieran compartir sus ideas con sus compañeros.

No obstante, durante la segunda iteración el promedio subió a 4.900, lo cual implica una mejora circunstancial, haciendo que casi siempre hubiera un canal de comunicación abierto entre compañeros, sin dejar de lado el hecho de que aún hay partes en las que se puede mejorar.

En la segunda interrogante, "Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas" se obtuvieron resultados similares, porque en la primera iteración se obtuvo un promedio de 3.200, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 4.900.

Esto implica que el curso ha logrado mejorar, ya que ha facilitado la comunicación entre los estudiantes, por lo que de esta manera se facilita la tarea de pedir ayuda y colaboración entre estudiantes, con la finalidad de lograr que puedan aprender de manera conjunta.

En la tercera interrogante, "Otros estudiantes me piden que explique mis ideas" se obtuvieron resultados similares. En la primera iteración se obtuvo un promedio de 3.000, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 4.900. Si bien al principio el curso dificultaba que los alumnos pidieran ayuda a los otros estudiantes y colaborarán para poder aprender juntos, en la segunda iteración, se pudo apreciar una mejora en la comunicación entre los estudiantes, esto posiblemente al desarrollo en el curso de nuevas oportunidades para que los estudiantes colaboren entre sí.

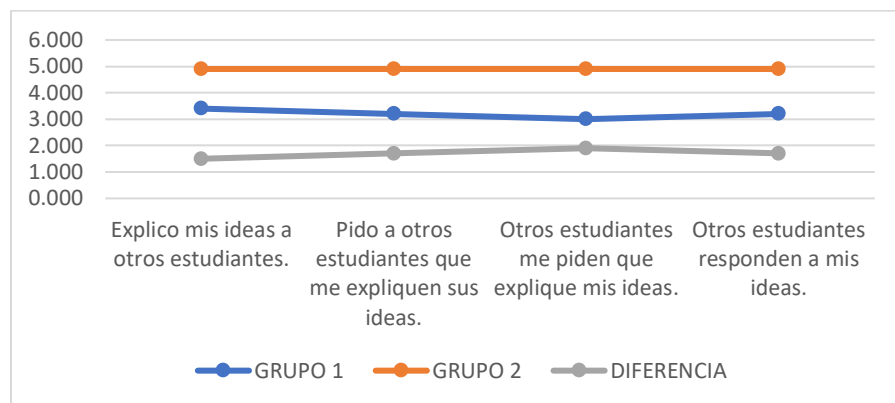
Por último, la cuarta interrogante "Otros estudiantes responden a mis ideas" tuvo en su primera iteración un promedio de 3.200, mientras que en la segunda iteración fue de 4.900. Podemos concluir debido a los resultados obtenidos en esta categoría de interactividad, los cursos deben de integrar canales de comunicación y oportunidades para que los estudiantes puedan comunicarse entre sí permitiendo compartir conocimientos, expresar dudas y responderlas logrando de esta manera que la colaboración entre los estudiantes les facilite el aprendizaje.

En la primera iteración este campo no fue del todo tomado en cuenta, y fue a raíz de los resultados de la primera iteración que se hicieron cambios en el curso y en las actividades con el fin de mejorar la capacidad de los estudiantes de interactuar con los demás.

Los cambios tuvieron resultados positivos al obtener durante la segunda iteración resultados cercanos al 5.000, por lo que, si bien en un curso virtual los estudiantes no tienen la misma facilidad para interactuar con otros estudiantes que en un curso presencial, un curso correctamente diseñado no supone dificultades en este campo, es decir, lograr un alto grado de interacción entre estudiantes.

Figura 5

Interactividad dos iteraciones



Categoría: Apoyo del tutor.

La categoría de apoyo del tutor ayuda a evaluar la calidad de un curso en línea, ya que permitió medir la percepción que tienen los estudiantes sobre el docente a cargo del curso en línea, y como este cumple su papel como guía durante el proceso de aprendizaje, además de su capacidad para orientar al estudiante sobre como aprender, así como su capacidad para brindarle al estudiante retroalimentación.

Tabla 34

Apoyo del tutor dos iteraciones

APOYO DEL TUTOR	GRUPO 1	GRUPO 2
El tutor me estimula a reflexionar.	4.800	5.000
El tutor me anima a participar.	5.000	5.00
El tutor ejemplifica las buenas disertaciones.	5.00	5.000
El tutor ejemplifica el auto reflexión crítica.	5.000	5.000

En la primera interrogante "El tutor me estimula a reflexionar" se obtuvo un promedio de 4.800, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 5.000, lo cual indica que en ambos el tutor cumplió su rol al fomentar a que el estudiante desarrolle su pensamiento crítico.

En la segunda interrogante "El tutor me anima a participar" en la primera iteración se obtuvo un promedio de 5.000, mientras que durante la segunda iteración el resultado fue igual de 5.000, lo cual indica que el tutor dentro de las actividades estaba presente y fomentaba a que los estudiantes participaran en clase logrando de esta manera el aprendizaje activo.

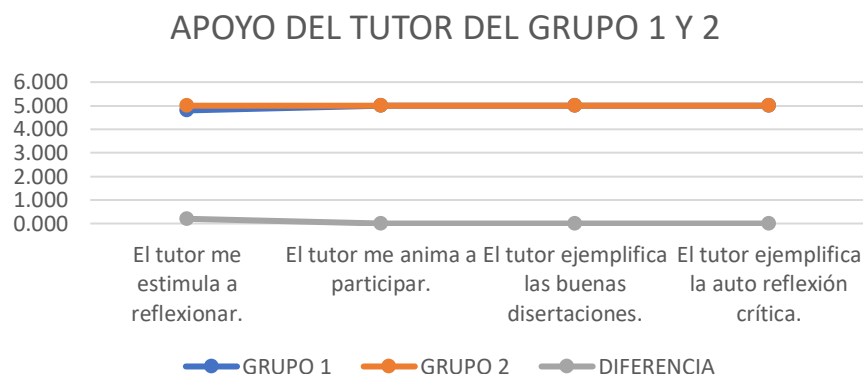
En la tercera interrogante "El tutor ejemplifica las buenas disertaciones" los resultados fueron prácticamente los mismos con un promedio de 5.000 en las dos iteraciones, lo cual indica que el tutor que dentro del curso en línea desarrollaba modelos de comunicación claros que permitieran a los estudiantes comunicarse.

Por último, la cuarta interrogante "El tutor ejemplifica la autorreflexión crítica" tuvo resultados idénticos en donde el promedio fue de 5.000 en ambas iteraciones, esto implica que el docente fomenta a que los estudiantes evalúen sus propios avances para poder identificar sus debilidades y fortalezas.

Por consiguiente, se puede concluir en este caso que los cursos en línea son capaces de ser funcionales sin dejar de lado o en un segundo plano al docente, debido a los canales de comunicación no solo a través de voz, sino también a través de video es capaz de seguir guiando el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ayudándoles a comprender los temas a ejemplificarlos, para ayudar a la evaluación analítica y reflexiva de los progresos obtenidos.

Figura 6

Apoyo del tutor dos iteraciones



Categoría: Apoyo de compañeros.

Esta categoría permitió comprender la percepción que tienen los estudiantes sobre el apoyo y la colaboración que existen entre los compañeros. Comprender esto es importante porque permitió identificar si los cursos en línea y canales de comunicación son adecuados para que estos puedan ser capaces de colaborar y trabajar en equipo con la misma eficiencia que en una clase presencial.

Tabla 35

Apoyo de compañeros dos iteraciones

APOYO DE COMPAÑEROS	GRUPO 1	GRUPO 2
Otros estudiantes me animan a participar.	3.400	5.000
Los otros estudiantes elogian mi contribución.	3.200	4.80
Otros estudiantes valoran mi contribución.	3.40	5.00
Los otros estudiantes empatizan con mis esfuerzos por aprender.	4.000	4.900

En la primera interrogante "Otros estudiantes me animan a participar" se obtuvo un promedio de 3.400 en la primera iteración mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 5.000.

Con base en lo anterior, se infiere que durante la primera iteración los estudiantes no tenían los canales de comunicación necesarios para poder comunicarse en tiempo real con los compañeros

por lo que no era posible que los compañeros animaran a los demás a participar. Sin embargo, se puede apreciar por medio del promedio de la segunda iteración que esto fue solucionado.

En la segunda interrogante, "Los otros estudiantes elogian mi contribución" se obtuvo un promedio de 3.200 en la primera iteración, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 4.800.

Esto puede deberse a las mismas causas, como había pocos canales de comunicación entre estudiantes en la primera iteración había pocas oportunidades para que los estudiantes elogiaran las contribuciones de sus compañeros; sin embargo, se puede apreciar que este problema fue resuelto en su mayor parte para la segunda iteración en donde el promedio de respuestas fue de 4.800, lo cual supone una mejora importante.

En la tercera interrogante "Otros estudiantes valoran mi contribución" el promedio fue similar a los anteriores, siendo de 3.400 en la primera iteración, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 5.000.

Lo promedios anteriores implican, que se presentaron los mismos problemas durante la primera iteración igual que los casos anteriores, pero que fue solucionado por la apertura o mejora en la comunicación al momento de desarrollarse la clase. Por último, en la cuarta interrogante "Los otros estudiantes empatizan con mis esfuerzos por aprender" se obtuvo un promedio de 4.000 en la primera iteración, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 4.900.

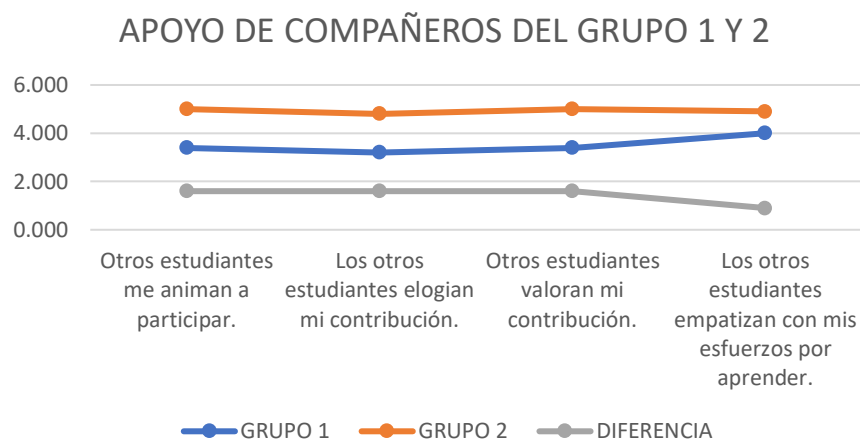
En esta categoría los resultados obtenidos durante la primera iteración fueron menores a los anteriores debido a que el curso no contemplaba en un primer momento abrir canales de comunicación entre estudiantes siendo estos enfocados entre docente – estudiante, razón que explica la falta de colaboración y apoyo entre compañeros.

Sin embargo, los cambios realizados permitieron que esto fuera solucionado, hacia la aplicación en la segunda iteración. Mejorar este apartado en el curso resulta importante porque en ocasiones el apoyo que brindan los compañeros es un aliciente para que el estudiante se esfuerce y logre mejores resultados.

La flexibilidad de las tecnologías del curso en línea ha permitido que el curso lograra solucionar las dificultades contempladas y solucionarlas en cierta medida en la segunda iteración. Aunque hay cierto margen de mejora, es posible solucionar rediseñando las actividades del curso.

Figura 7

Apoyo de compañeros dos iteraciones



Categoría: Interpretación.

Esta categoría resulta relevante para comprender la calidad de las comunicaciones en el curso, porque evalúa la claridad que hay en los mensajes que se transmiten entre los individuos en el curso.

Tabla 36

Interpretación dos iteraciones

INTERPRETACIÓN	GRUPO 1	GRUPO 2
Entiendo bien los mensajes de otros estudiantes	4.600	5.000
Los otros estudiantes entienden bien mis mensajes.	4.000	5.00
Entiendo bien los mensajes del tutor.	4.80	5.00
El tutor entiende bien mis mensajes.	4.600	5.000

Una comunicación inadecuada en donde la voz del profesor resulta ineficiente dificulta la comprensión de los aprendizajes por parte de los estudiantes, porque la voz del docente puede escucharse con ruido o simplemente no llegar.

En la primera iteración, los resultados obtenidos por los estudiantes fueron levemente inferiores a los de la segunda iteración.

En la primera interrogante, "Entiendo bien los mensajes de otros estudiantes" se obtuvo un promedio de 4.600, lo cual implica que, si bien había canales eficientes de comunicación, a veces el mensaje transmitido no era claro entre estudiantes. Sin embargo, durante la segunda iteración el promedio fue de 5.000, lo cual implica que los canales de comunicación fueron mejorados.

En la segunda interrogante, "Los otros estudiantes entienden bien mis mensajes" se obtuvo un promedio de 4.000 durante la primera iteración, esto debido a que los estudiantes durante el curso tenían problemas técnicos para poder transmitir sus mensajes a los demás compañeros.

Por su parte, en la segunda iteración el promedio fue de 5.000, lo cual implica que la apertura de mejorados sistemas de comunicación entre estudiantes facilitó que el mensaje de uno fuera claro y comprensible para los demás.

En la tercera interrogante "Entiendo bien los mensajes del tutor" durante la primera iteración el resultado promedio fue de 4.800, mientras que durante la segunda iteración el promedio fue de 5.000.

Lo anterior implica que la comunicación del docente con los estudiantes fue eficiente desde la primera iteración; sin embargo, el hecho de que hubiera margen de mejora permitió mejorar la comunicación existente entre el docente y el estudiante para la segunda iteración.

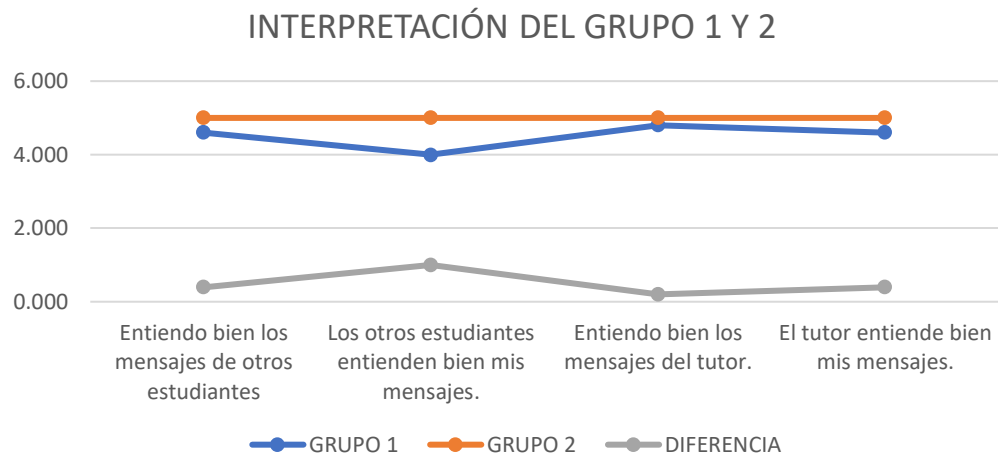
Por último, en la cuarta interrogante "El tutor entiende bien mis mensajes" tuvo resultados considerados positivos en ambos casos, con relación a la primera iteración que se obtuvo un promedio de 4.600, mientras que en la segunda iteración el promedio fue de 5.000 lo cual implica que durante la primera iteración si bien la comunicación estudiante al docente fue eficiente, había ciertos problemas ocasionales que impedían que el docente escuchara los mensajes de los estudiantes.

No obstante, esta situación fue solucionado para la segunda iteración debido a que parte del problema para la escucha era que todos los estudiantes tenían el micrófono prendido al mismo tiempo, al implementar la norma de que los estudiantes mantuvieran apagado el micrófono excepto

cuando quieran aportar o preguntar algo en clase, se logró una mejor comunicación al ser limpia y ordenada.

Figura 8

Interpretación del grupo dos iteraciones

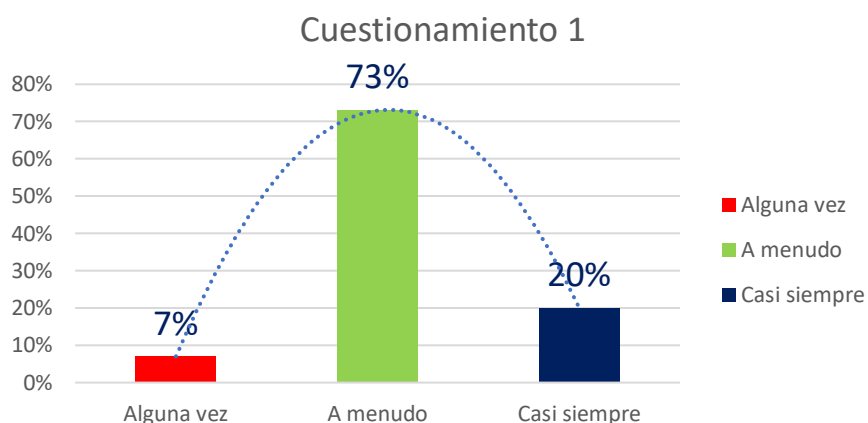


Tercera iteración

En esta sección, se muestran los resultados de la tercera iteración, donde también fue incluido la plataforma Kahoot (véase anexo 8). Resulta relevante destacar que el sistema modular COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) evalúa la percepción de estudiantes sobre su aprendizaje en entornos en línea, mientras que, Kahoot como herramienta de gamificación permite evaluar conocimientos y hacer más dinámico el aprendizaje. La figura 9, muestra que el 100% de los estudiantes consideran que existen temas que les interesan por motivación y curiosidad en general.

Figura 9

Mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan

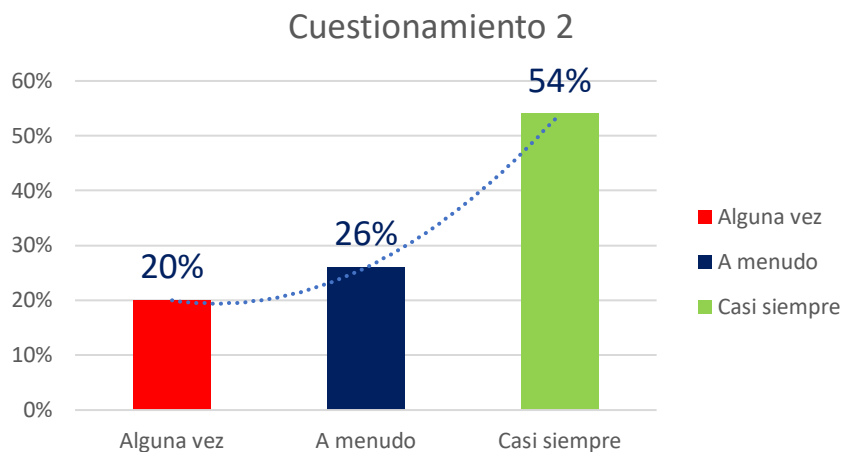


En el aprendizaje virtual debe basarse en el interés del estudiante porque esto ayuda a mejorar las capacidades como la motivación, la retención del conocimiento y la autonomía en el proceso educativo.

La figura 10, se observa que el 100% de estudiantes señalan como importante su aprendizaje para la práctica profesional y el conocimiento se vuelve significativo y útil.

Figura 10

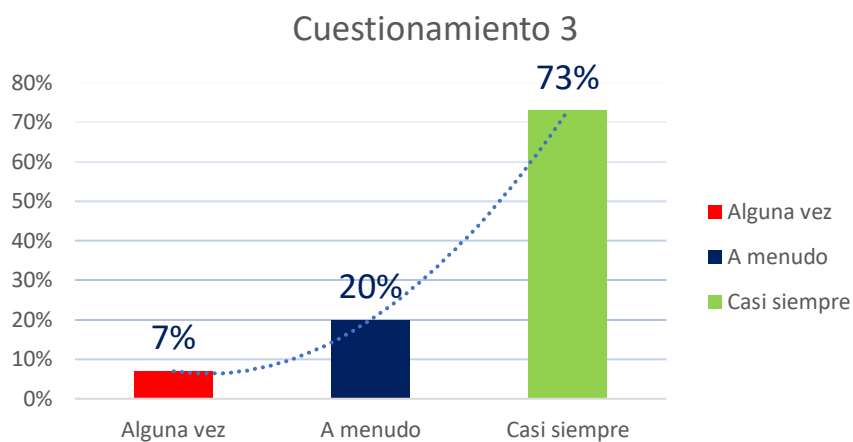
Lo que aprendo es importante para mi práctica profesional



La figura 11, muestra un 100% de aceptación de los estudiantes referente a mejorar la práctica profesional y la relación del aprendizaje con la carrera.

Figura 11

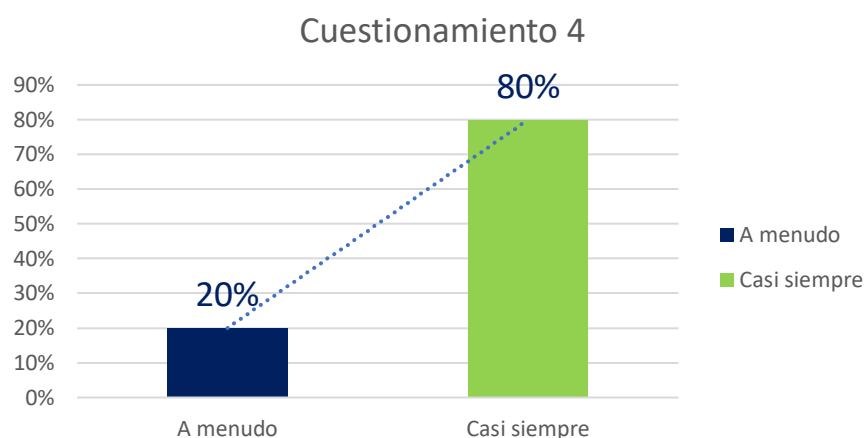
Aprendo cómo mejorar mi práctica profesional



La educación centrada en los intereses del estudiante permite conectar nuevos conocimientos con experiencias previas. La figura 12, muestra un 100% de aceptación de los estudiantes referente a lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional.

Figura 12

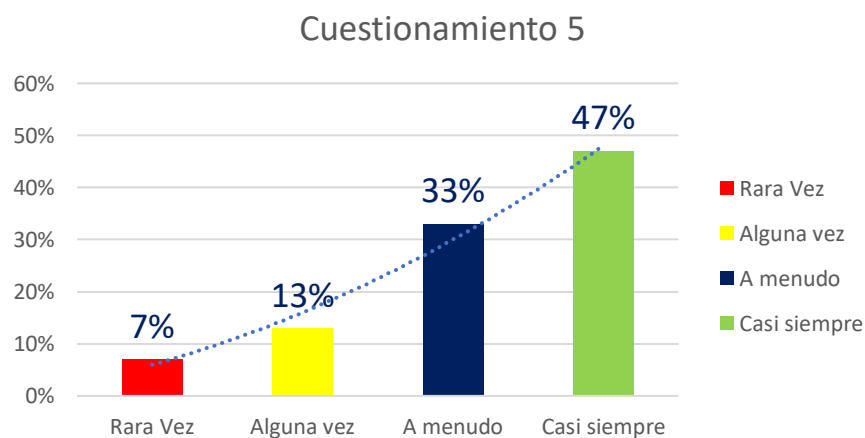
Lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional



Las figura 13, muestra una aceptación proporcional respecto a reflexionar críticamente sobre el aprendizaje en modalidad virtual, debido a que se asocia con la idea de mejorar el proceso virtual y hacerlo efectivo.

Figura 13

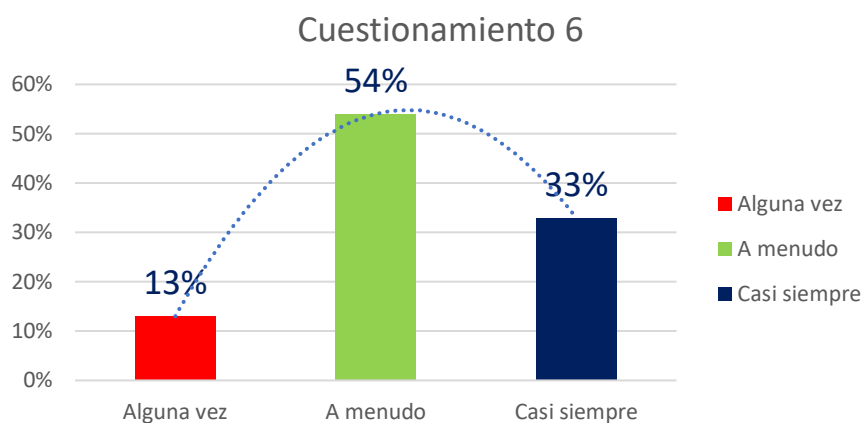
Pienso críticamente sobre cómo aprendo



La figura 14, muestran un 100% de aceptación proporcional respecto a reflexionar críticamente sobre sus propias ideas y el aprendizaje en modalidad virtual, debido a que se asocia con la idea de mejorar el proceso virtual y hacerlo efectivo.

Figura 14

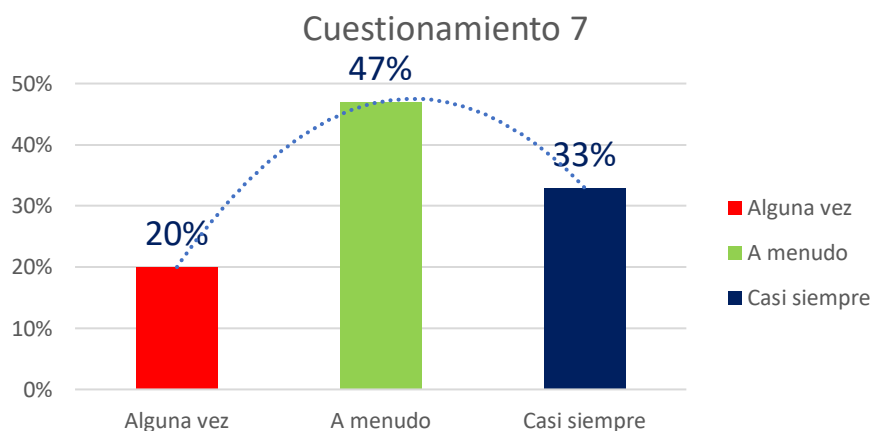
Pienso críticamente sobre mis propias ideas



Las figura 15, muestran un 100% favorable en opinión de los estudiantes, referente a que el aprendizaje en la virtualidad, ayuda a pensar acerca de las ideas de otros estudiantes y a reflexionar en las propias ideas para buscar estrategias de aprendizaje efectivo.

Figura 15

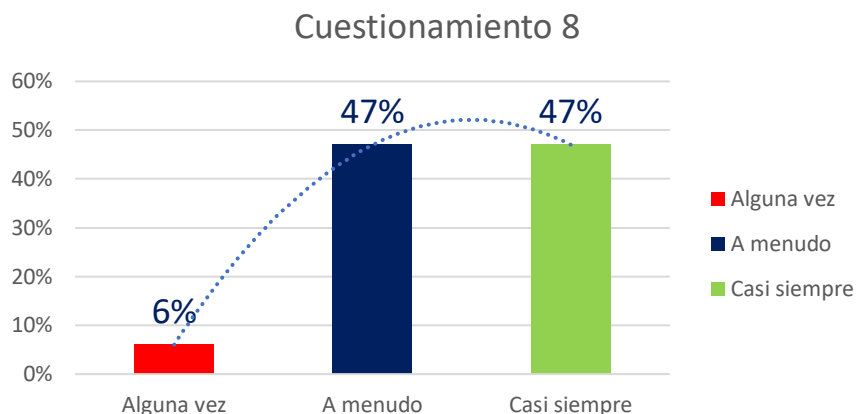
Pienso críticamente sobre las ideas de otros estudiantes



Las figura 16, muestran un 100% de opinión positiva respecto a que el estudiante piensa críticamente sobre las ideas que lee.

Figura 16

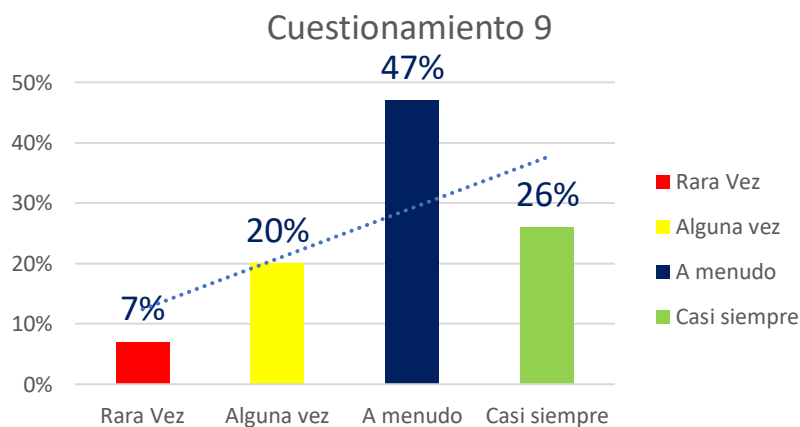
Pienso críticamente sobre las ideas que leo



La figura 17, permiten observar un 100% de un comportamiento a favor del aprendizaje virtual por parte de los estudiantes, debido a que este fortalece la comprensión y la retención del conocimiento. Incluso, el 7% demuestra que al menos un estudiante en la opción rara vez, comparte y explica sus ideas, mediante un aprendizaje activo.

Figura 17

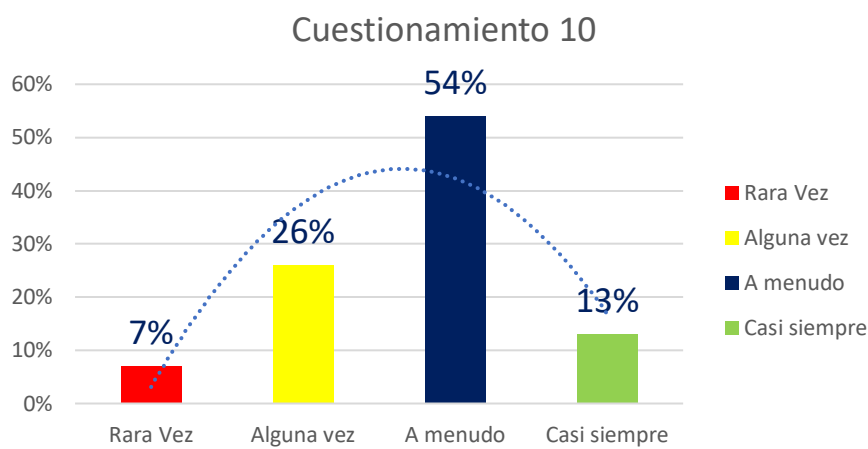
Explico mis ideas a otros estudiantes



Los estudiantes pueden organizarse y comprometerse con su aprendizaje. La figura 18, permite observar que un 100% de los estudiantes piden a otros estudiantes que me expliquen sus ideas, y el 7% opino que rara vez.

Figura 18

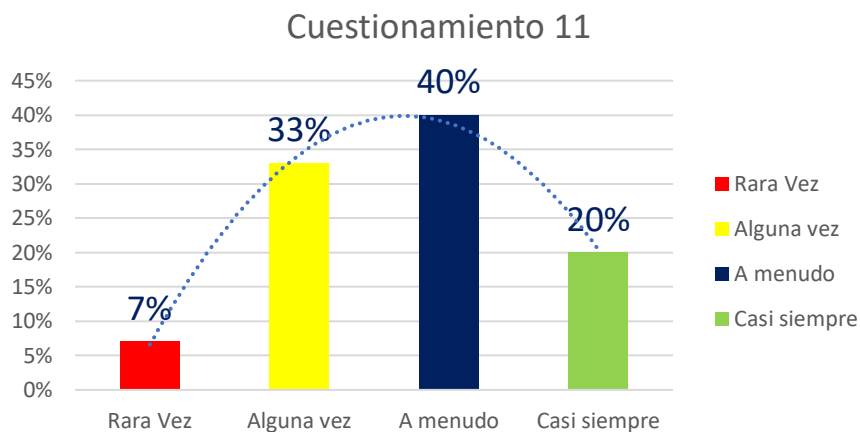
Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas



La figura 19, muestra un 100% de aceptación general, porque se clarifica y estructura el pensamiento al explicar a otros compañeros y recíprocamente. Así mismo, recibir retroalimentación que mejora y expande su comprensión.

Figura 19

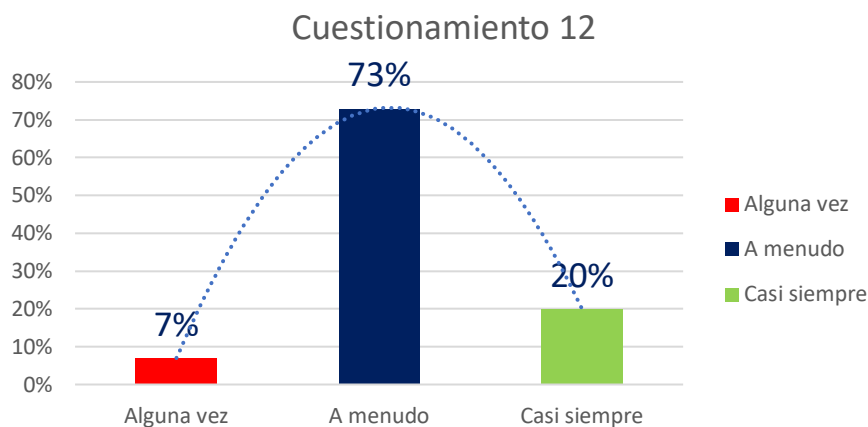
Otros estudiantes me piden que explique mis ideas



En la figura 20, respecto a que si otros estudiantes responden a sus ideas, el 100% de los estudiantes respondieron que si en general.

Figura 20

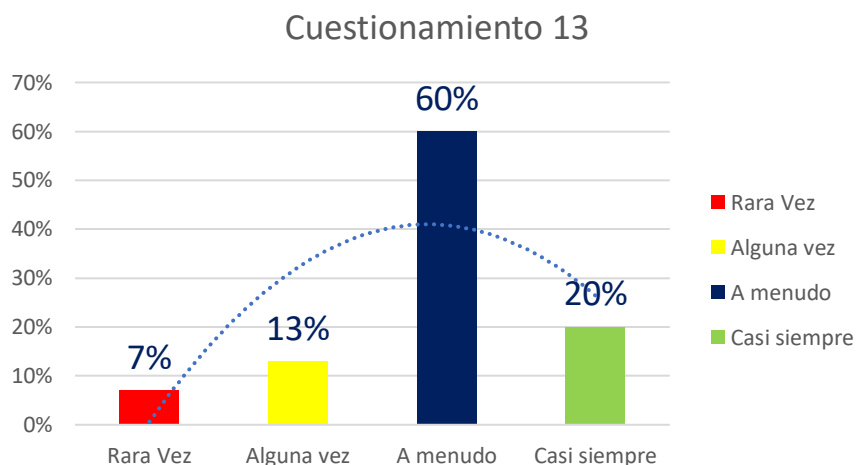
Otros estudiantes responden a mis ideas



La figura 21, muestran un 100% de opinión acerca del que el tutor si les estimula para generar reflexión, un elemento clave porque proporciona orientación, retroalimentación y motivación. Solo en los casos del 7% al menos un estudiante señalo que rara vez.

Figura 21

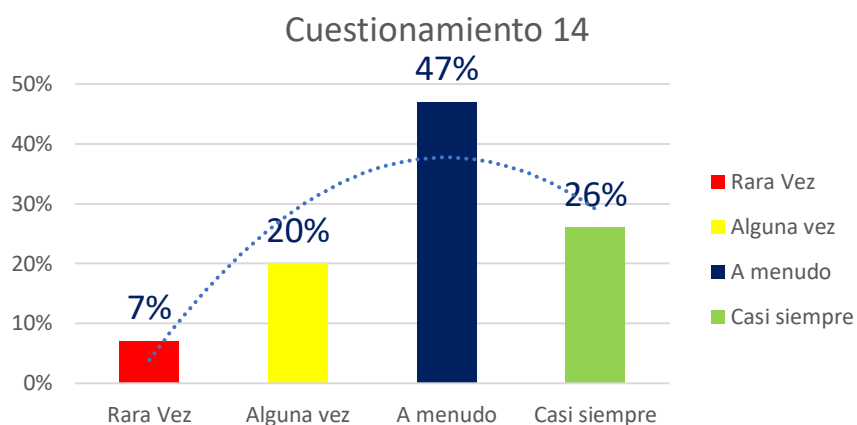
El tutor me estimula a reflexionar



La interacción activa mejora la comprensión, la motivación y el desarrollo de habilidades clave en el proceso de aprendizaje. La figura 22, muestran un 93% de opinión favorable de los estudiantes respecto a que el tutor le anima a participar. Solo el 7% opinó que rara vez.

Figura 22

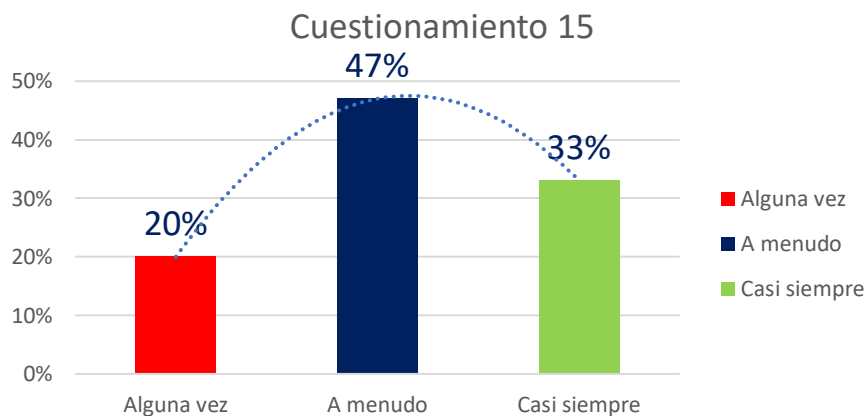
El tutor me anima a participar



La figura 23, muestra un 100% de aceptación referente a que el tutor ejemplifica las buenas disertaciones, porque ayuda a aclarar conceptos difíciles y evita la confusión.

Figura 23

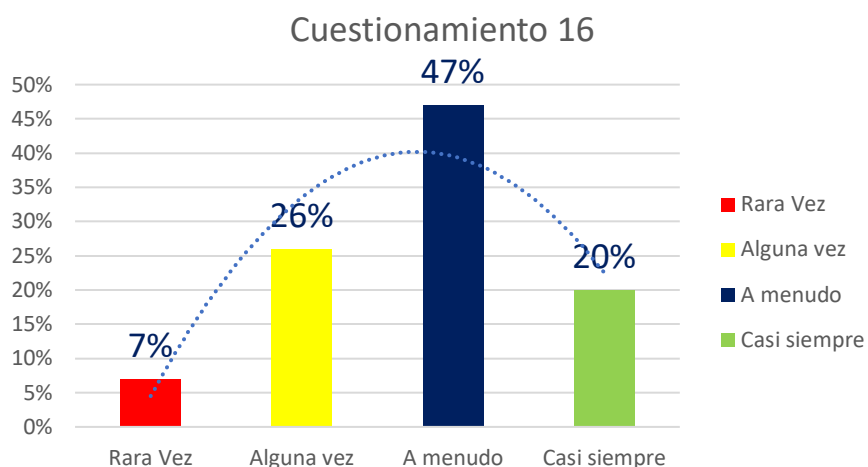
El tutor ejemplifica las buenas disertaciones



Los estudiantes desarrollan habilidades de análisis y reflexión, mediante el apoyo del tutor. La figura 24, muestra un 100% de aceptación en los estudiantes referente a que el tutor ejemplifica el auto reflexión crítica. Solo el 7% señalo que rara vez.

Figura 24

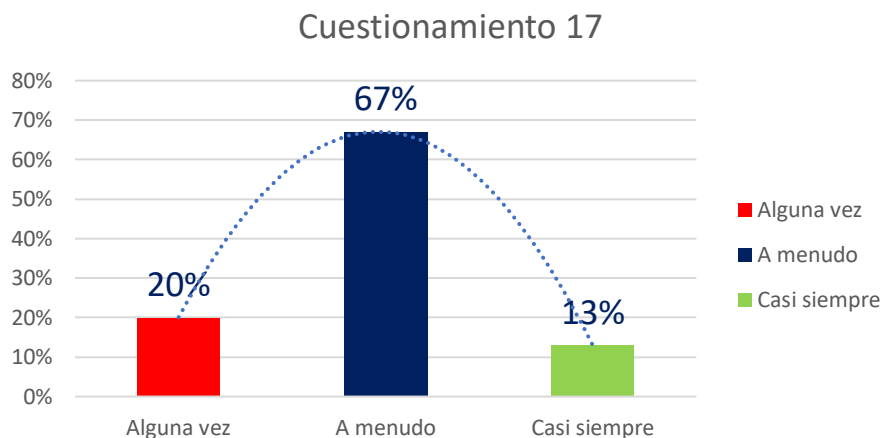
El tutor ejemplifica el auto reflexión crítica



La figura 25, muestra un 100% a favor referente a que en la modalidad virtual, los estudiantes se animan a participar entre compañeros como estrategia de aprendizaje.

Figura 25

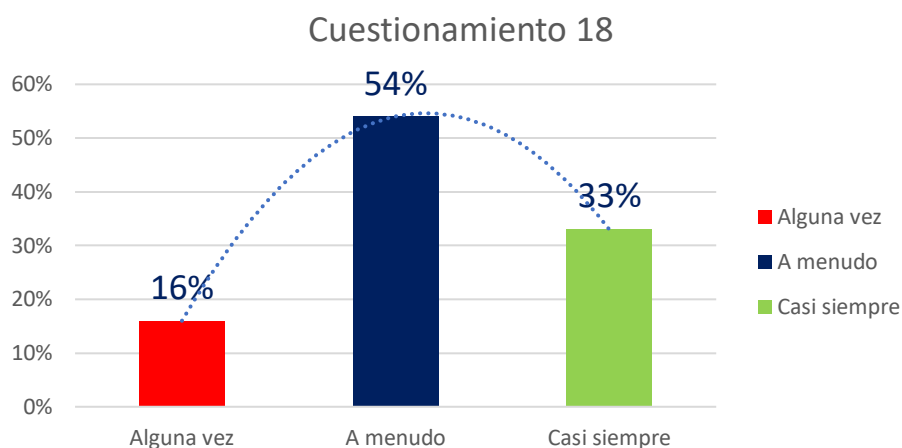
Otros estudiantes me animan a participar



Cuando los estudiantes se sienten respaldados, ganan seguridad en sí mismos. En la figura 26, se muestra una opinión favorable del 100%, respecto a que otros estudiantes elogien sus contribuciones entre compañeros..

Figura 26

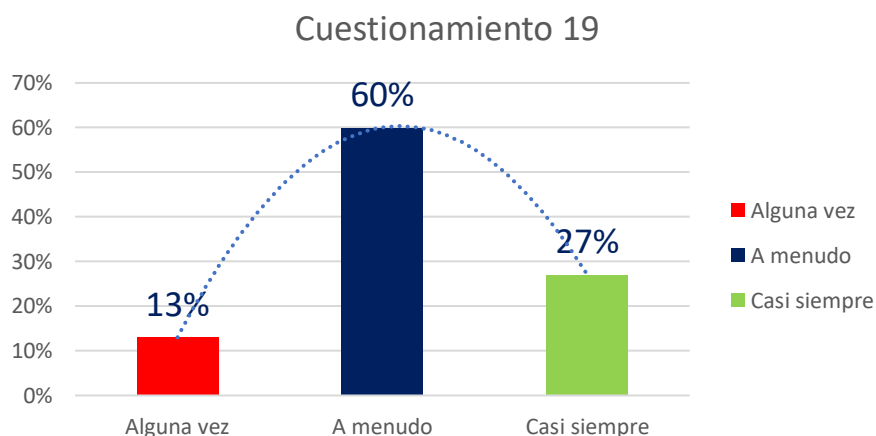
Los otros estudiantes elogian mi contribución



La figura 27, muestra un 100% de aceptación como experiencia positiva, porque existe un reconocimiento mutuo respecto a las contribuciones que realizan. De esta manera se enriquece la experiencia educativa.

Figura 27

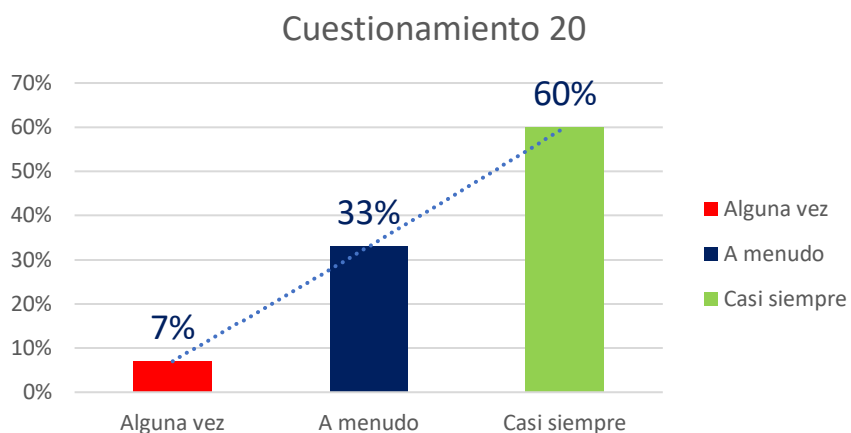
Otros estudiantes valoran mi contribución



La figura 28, muestra un 100% que la experiencia es positiva, porque existe un reconocimiento mutuo, y los estudiantes empatizan con los esfuerzos por aprender.

Figura 28

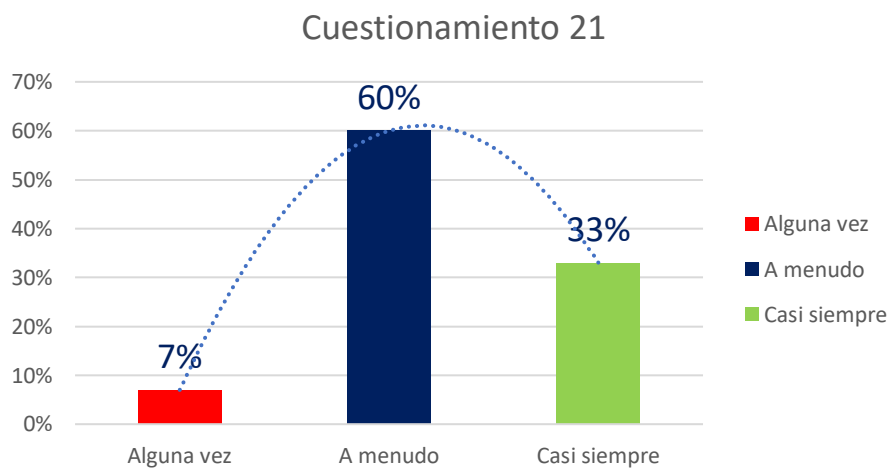
Los otros estudiantes empatizan con mis esfuerzos por aprender



La figura 29, muestra que el 100% de estudiantes comprenden los canales de comunicación. Porque todos los mensajes son entendibles y es reciproco.

Figura 29

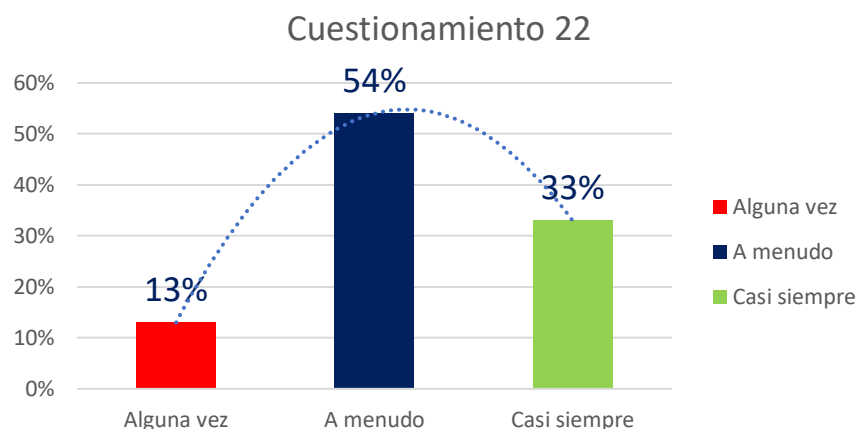
Entiendo bien los mensajes de otros estudiantes



La comunicación clara y efectiva mejora el aprendizaje, la colaboración y la interacción. La figura 30, muestra que el 100% de estudiantes consideran que otros también entienden bien los mensajes entre ellos mismos.

Figura 30

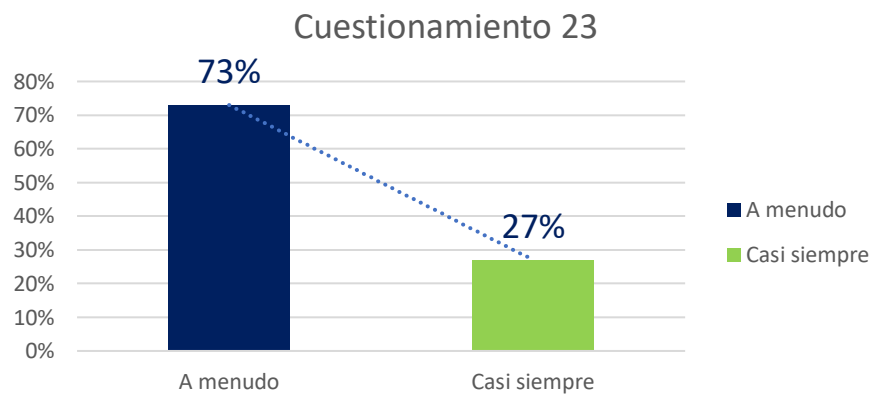
Los otros estudiantes entienden bien mis mensajes



Expresar ideas de manera clara y estructurada ayuda al entendimiento de mensajes con el tutor. La figura 31, muestra un 100% favorable en los niveles de comunicación son correctos proporcionalmente entre el estudiante y el tutor.

Figura 31

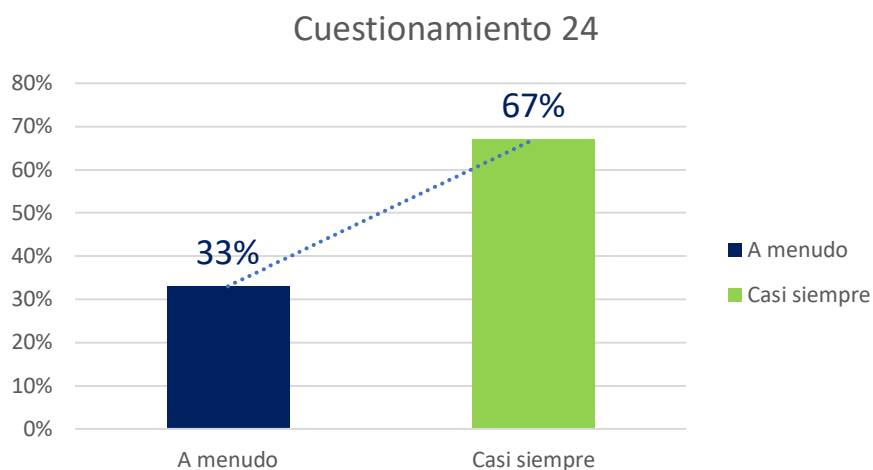
Entiendo bien los mensajes del tutor



La capacidad de expresarte con claridad es importante. La figura 32, muestra un 100% que los niveles de entendimiento por parte del tutor y mensajes de estudiante son correctos.

Figura 32

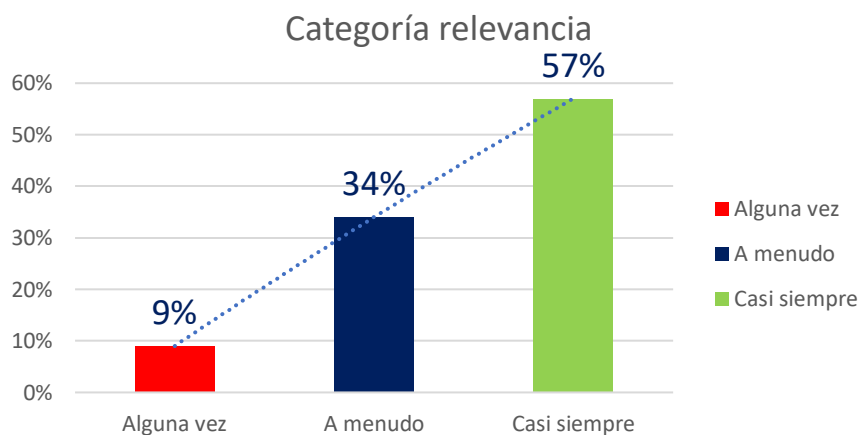
El tutor entiende bien mis mensajes



La figura 33, muestra que el 100% de los estudiantes consideran en general que la categoría relevancia tiene una relación importante con el aprendizaje y la práctica profesional, solamente un 9% en general opino que alguna vez. Sin embargo, se observa un 100% de unanimidad a favor.

Figura 33

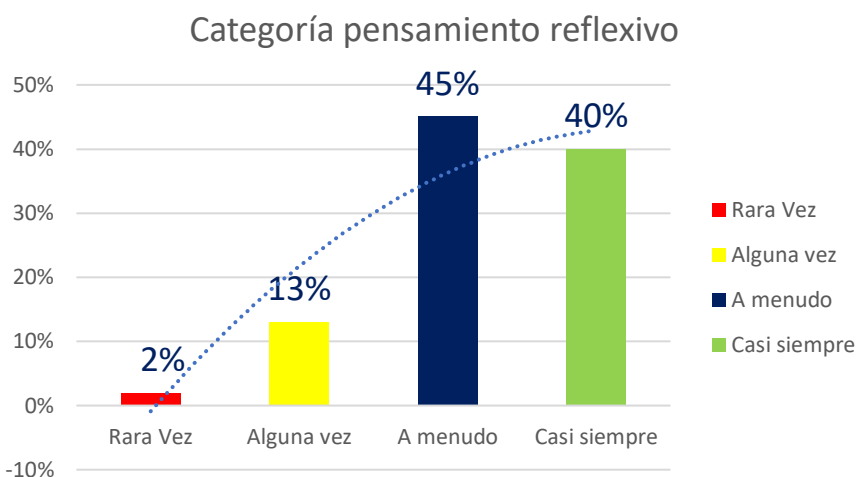
Opinión general de la categoría relevancia



El pensamiento reflexivo fue favorable porque el 100% de estudiantes señaló que adquieren ciertas competencias en esta categoría (véase figura 34).

Figura 34

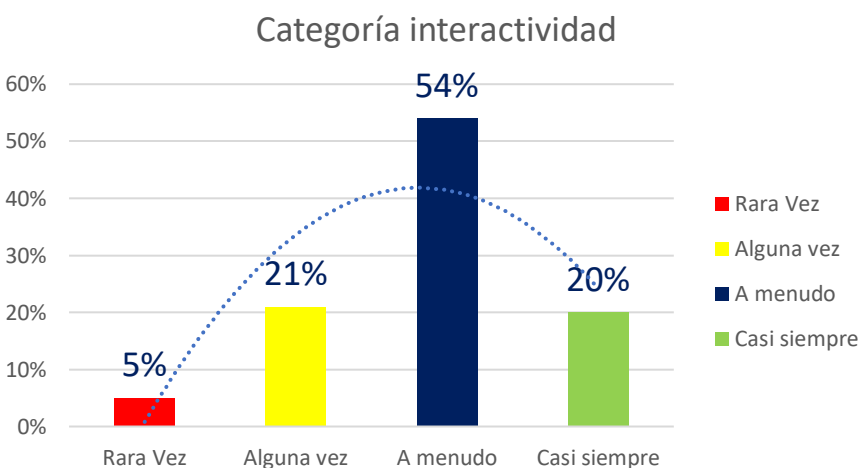
Opinión general de la categoría pensamiento reflexivo



La figura 35, muestra un 100% de aceptación, porque los estudiantes opinan que la interactividad es importante, para explicar ideas y recibir retroalimentación.

Figura 35

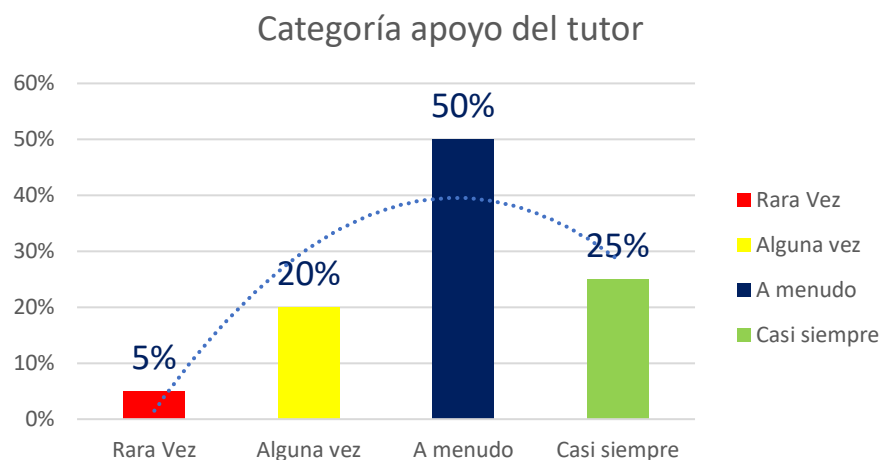
Opinión general de la categoría interactividad



En la figura 36, en general se observa que el 100% de estudiantes señaló que el tutor ayuda a reflexionar, es decir las opiniones son a favor de la categoría.

Figura 36

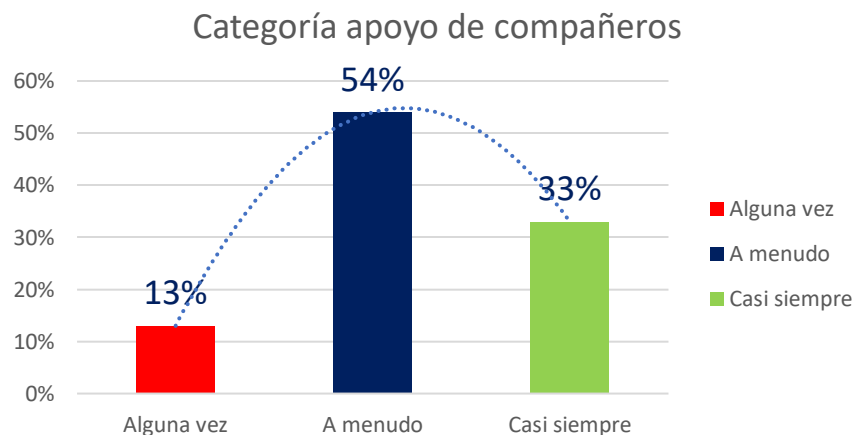
Opinión general de la categoría apoyo del tutor



La figura 37, referente a la categoría de apoyo de compañeros, recibió un acumulado de 100% que opinaron que existe este apoyo entre compañeros. Asimismo, sentirse parte de un grupo de aprendizaje que ayuda a mantenerse enfocado.

Figura 37

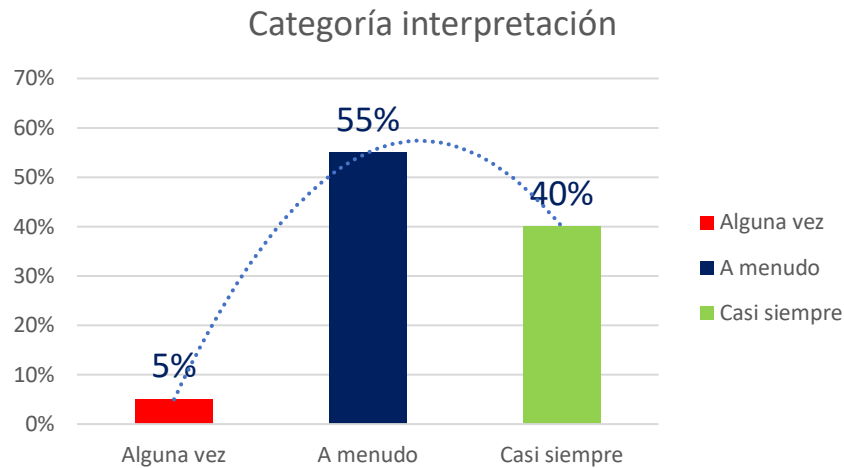
Opinión general de la categoría apoyo de compañeros



En la figura 38, se observa que el 100% de estudiantes opinó que los mensajes son entendibles con relación a la categoría de interpretación.

Figura 38

Opinión general de la categoría interpretación



Las iteraciones ocurren en varias etapas del proceso, y muestran las facilidades del modelo dinámico y flexible, para ajustar en función de la retroalimentación y los resultados obtenidos (véase tabla 37).

Tabla 37

Porcentaje de los resultados de las 3 iteraciones

Categorías del curso	Relevancia	Pensamiento reflexivo	Interactividad	Apoyo del tutor	Apoyo de compañeros	Interpretación
Iteración 1	98%	83%	64%	99%	70%	90%
Iteración 2	100%	100%	98%	100%	99%	100%
Iteración 3	100%	98%	95%	95%	100%	100%

Cada fase del modelo se puede revisar y ajustar según las necesidades del aprendizaje y los estudiantes. Estas iteraciones pueden ocurrir en: el análisis de los estudiantes (Analyze learners). Si se identifica que la información sobre los estudiantes no es suficiente o precisa, se vuelve a recopilar datos y ajustar la planificación.

Complementario a lo anterior, establecer objetivos (State objectives) Si los objetivos no son claros o alcanzables, se pueden reformular basándose en la respuesta de los estudiantes o los resultados de evaluaciones previas. Así mismo, la selección de métodos, medios y materiales (Select methods, media, and materials). Si los recursos elegidos no funcionan adecuadamente (ejemplo: dificultades tecnológicas, falta de interacción), se prueban otras estrategias o materiales efectivos.

El uso de medios y materiales (Utilize media and materials). Durante la implementación, si los recursos no generan el impacto esperado, se pueden modificar en tiempo real o replantear para futuras sesiones. Requerir la Participación del Estudiante (Require learner participation). Si la participación de los estudiantes es baja o la estrategia no fomenta la interacción, se pueden hacer ajustes en las dinámicas, actividades o herramientas usadas. Evaluación y Revisión (Evaluate and revise).

Aquí es donde ocurre la mayor iteración: si los resultados no son los esperados, se revisan todas las fases anteriores y se realizan cambios para mejorar el proceso en futuras implementaciones. Como puede observarse en la tabla 37, los valores son progresivos en el ámbito favorable debido a que en la tercera iteración se aprecian porcentajes por encima del 90% y hasta 100%. Con relación a las tres iteraciones anteriores.

La investigación permitió participar en congreso en la temática de innovación y la aceptación en una memoria del congreso (véase anexo 2 y 3). Así mismo, la aceptación de la Revista en Educación Superior ANUIES (véase anexo 6). Y la publicación en la revista South Florida Journal of Development (véase anexo 7).

Discusión

Diseñar e implementar la propuesta metodológica basada en sustentos teóricos y en las innovaciones de las prácticas educativas que permitan a los alumnos desarrollar habilidades en el habla y escritura del idioma inglés; con la ventaja que hoy en día la mayoría de los alumnos de la UAGro cuentan con dispositivos electrónicos que les permiten conectarse a internet, surge la idea de diseñar un entorno virtual de aprendizaje eficaz que los incentive a seguir aprendiendo el idioma; lo cual aportará en los estudiantes mejores oportunidades académicas, profesionales y personales y se podrá mejorar la percepción de calidad de la UAGro en México y el mundo.

El enfoque metodológico empleado en el curso en línea, se basa en el modelo ASSURE debido a que este permitió crear un diseño instruccional estructurado que permitiera que los contenidos estuvieran esquematizados de manera coherente para lograr que los estudiantes puedan construir nuevo conocimiento con ayuda de los aprendizajes anteriores, además este enfoque permitió que el aprendizaje este enfocado en el estudiante.

Para poder evaluar la efectividad de los estudiantes del curso se desarrolló un instrumento de investigación basado en la entrevista estructurada, las cuales fueron validadas a través del juicio de expertos en la materia y con ayuda del Coeficiente de Validez de Contenido lo cual permitió una mayor confiabilidad cualitativa y validez en los resultados obtenidos.

Estos instrumentos fueron aplicados a tres grupos de estudiantes en tres iteraciones. Por último, el cuestionario COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) ha permitido recopilar la percepción de los estudiantes respecto al curso, los contenidos, la relevancia y el desarrollo de las habilidades sociales y de razonamiento crítico. En ambos casos, los resultados

fueron analizados, a partir del software Excel para interpretar de manera adecuada los resultados obtenidos.

Los modelos utilizados dependen del contexto en el que se apliquen. ADDIE es relativamente general y estructurado, mientras que ASSURE es práctico y enfatiza la integración de tecnología en la enseñanza

Tabla 38

Comparación entre modelos instruccionales

Característica	Modelo ADDIE	Modelo ASSURE
Propósito	Diseño y desarrollo sistemático de la instrucción.	Integración de tecnología y medios en el aprendizaje.
Fases	Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación.	Analizar, Establecer objetivos, Seleccionar medios, Utilizar medios, Requerir participación, Evaluar.
Enfoque	Basado en procesos de diseño instruccional.	Centrado en el uso de tecnología en el aula.
Flexibilidad	Estructurado, pero adaptable.	Más flexible y orientado a la práctica.
Énfasis	Planificación detallada antes de la implementación.	Uso de recursos tecnológicos y adaptación a los estudiantes.
Participación del estudiante	Limitada en la fase de diseño.	Activa en el proceso de aprendizaje.
Uso de tecnología	No está específicamente enfocado en la tecnología.	Diseñado para la integración de medios y tecnología.
Aplicabilidad	Se usa en diversos contextos educativos y empresariales.	Más aplicado en entornos educativos con uso de tecnología.
Evaluación	Continúa a lo largo de todas las fases.	Evaluación del impacto del aprendizaje y la tecnología utilizada.

Conclusiones

Este proyecto de implementación de curso en línea permitió comprobar que el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, así como el uso de plataformas virtuales son importantes en los procesos de aprendizaje.

Estas permiten que los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad en donde las deficiencias frente a los sistemas de educación tradicional son mínimos y en caso de presentarse estos pueden solucionarse implementando estrategias en las plataformas. Dentro de este curso en línea, la implementación del curso enfocado al idioma inglés permitió analizar las diferencias en los resultados que tienen los estudiantes.

En este caso, el curso se enfocó en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en lo que se refiere a la lingüística, a su capacidad para escribir y hacer un uso práctico del idioma inglés, así como, a la comprensión de contenidos del idioma inglés, que suelen generar confusión dentro de los estudiantes.

El hecho de trabajar bajo el uso de la metodología ASSURE permitió crear un entorno de aprendizaje basado en la integración de conocimientos teóricos y de asimilación de conceptos, así como el desarrollo de actividades prácticas que permitieran al estudiante desarrollar los conocimientos aprendidos y facilitar de esta manera su retención a largo plazo. Asimismo, la metodología de trabajo permitió que el proceso de aprendizaje fuera funcional para el estudiante, con oportunidades suficientes para participar dentro de los procesos de aprendizaje de manera activa.

Los resultados obtenidos fundamentan de manera clara que la metodología empleada fue eficiente, para que los estudiantes tuvieran resultados positivos desde la primera iteración siendo los resultados en la mayoría de las unidades superiores al promedio de 9, y aun así los resultados obtenidos por los estudiantes comenzaron a ser superiores conforme se acercaban a la última unidad en donde ponían en práctica los contenidos de todas las unidades del curso.

Durante la primera iteración el promedio fue de 9.8 lo cual denotó la efectividad del desempeño de los estudiantes y en su capacidad para facilitar la asimilación de los conocimientos. Sumado a esto, durante la segunda iteración este promedio de calificación fue superado. Esto debido a que se implementaron cambios en los canales de comunicación y en la metodología de trabajo que permitieran un aprendizaje activo.

Como consecuencia, el promedio general de los estudiantes fue superior en la segunda iteración en todas las unidades.

Pero sin duda, lo destacado de la implementación de este proceso en línea fue el uso de la evaluación COLLES la cual permitió facilitar la comunicación dentro del curso entre los actores involucrados favoreciendo la comunicación entre docente y alumno, alumno con docente y alumno con alumno. De esta manera, se comprobó que la educación en línea tiene la capacidad suficiente para el éxito frente a los cursos presenciales tradicionales.

Durante la primera iteración de la evaluación COLLES hubo campos en los cuales los resultados, si bien no llegan a ser malos, dejan claro que hay margen de mejora para poder lograr resultados superiores a los presentes en los cursos presenciales. Con la implementación de canales de comunicación mejorados y una metodología de trabajo

modificada para incluir un mayor número de oportunidades de participación para los estudiantes los resultados mejoraron para la segunda iteración dejando claro que todo curso diseñado apropiadamente, ayuda a establecer un orden de trabajo adecuado en su implementación, y es posible lograr resultados similares e incluso superiores a los cursos presenciales.

Aunado a lo anterior, el hacer uso de herramientas tecnológicas durante el proceso de aprendizaje generan un proceso ameno para los estudiantes, complementario al hecho de que hacer uso de esta clase de aprendizaje resulta eficiente al hacer uso de contenidos extras, a los curriculares que pueden ser un agregado eficiente en el aprendizaje como lo son las lecturas adicionales, páginas de actividades prácticas y videos.

La interactividad permitió que las actividades y los contenidos de las clases sean aprendidos a los estudiantes, facilitando la asimilación de contenidos. En otras palabras, que el curso como tal, sea completo y adecuado.

Para que este tenga éxito debe de ser contemplado y desarrollado haciendo un uso apropiado de las herramientas tecnológicas que faciliten la comunicación en clase, además de integrar actividades y metodologías de aprendizaje activo que pongan al estudiante dentro del proceso de desarrollo de aprendizaje de manera que puedan poner en práctica los aprendizajes obtenidos facilitando su retención.

Como información global del estudio en la tercera iteración se observaron niveles de aprobación significativos por encima del 90%, donde los estudiantes consideraron que los temas son interesantes y promueven la motivación y curiosidad. Además, señalan como

importante su aprendizaje para la práctica profesional, y el conocimiento se muestra significativo y útil. Y sobre todo una aceptación proporcional para reflexionar críticamente sobre el aprendizaje en modalidad virtual.

El estudio abrió la posibilidad a futuras líneas de investigación en el ámbito educativo, plataformas, recursos y las tecnologías de la educación aplicada. La investigación permitió la realización de actividades académicas como artículos científicos, certificación en programas de Teaching Learning, retribución social, entre otros (véase anexos 9, 10, 11, 12)

Aportaciones

Las siguientes recomendaciones permitirán el desarrollo de un curso en línea adecuado. Es necesario que se contemplen las necesidades de los estudiantes con el fin de que los aprendizajes y contenidos resulten relevantes para los estudiantes. Con esto fue posible mejorar la motivación de los estudiantes por aprender.

Es preciso que dentro del curso se integren actividades prácticas que estén basadas en situaciones reales que podrían enfrentar los estudiantes. El ideal se centra en que estas actividades estén relacionadas con el ámbito profesional de los estudiantes. Establecer una conexión directa entre los contenidos y su aplicación práctica y profesional.

Es ineludible que dentro de las actividades del curso, se encuentre el desarrollo de foros de discusión que permitan a los estudiantes expresar sus dudas y opiniones, con el fin de que tengan un mayor sentimiento de colaboración conjunta en su proceso de aprendizaje.

Es importante no dejar de lado el papel del docente en el proceso de aprendizaje, por lo que el docente debe ser capaz de proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre sus errores con el fin de que puedan llevar a cabo las correcciones adecuadas. Además, dentro de las actividades del curso se deben combinar tanto actividades teóricas como prácticas.

Las actividades teóricas permiten exponer al estudiante aprendizajes nuevos, mientras que las actividades prácticas permiten usar estos nuevos conceptos y aprendizajes, para facilitar la tarea de asimilación y retención a largo plazo.

Es preciso integrar recursos suficientes y adecuados para que los estudiantes puedan desarrollar el aprendizaje autónomo. Entre los recursos contemplados se incluyen videos educativos, lecturas y documentos con ejercicios que permitan integrar los conocimientos

aprendidos. También se recomienda incluir enlaces a sitios en línea con mini cursos y ejercicios relacionados.

Adicionalmente, se requiere desarrollar instrumentos de evaluación que permitan identificar las áreas de mejora de los cursos, de manera que se puedan ajustar las metodologías de enseñanza y aprendizaje en los cursos, así como evaluaciones en el progreso de los estudiantes. La evaluación COLLES ha demostrado ser eficiente para entender los puntos débiles del curso en línea, recibiendo la retroalimentación necesaria de los estudiantes.

Las evaluaciones pueden realizarse en distintas iteraciones, para poder analizar los resultados, implementar los cambios que se consideren necesarios y posteriormente hacer una nueva iteración de evaluación para verificar la efectividad de estos cambios. Las plataformas virtuales de aprendizaje deben ser intuitivas y accesibles para los estudiantes, esto con el fin de que los estudiantes puedan emplearlas fácilmente. Es decir, una buena navegación entre los contenidos del curso, las clases y las actividades.

Proporcionar a los docentes una capacitación adecuada para que puedan hacer un uso adecuado de las plataformas de aprendizaje en línea, es imperativo que puedan desarrollar sus actividades, que comprendan el funcionamiento de la plataforma, hacer llamadas en video, responder mensajes, etc. Esto es necesario porque, de lo contrario, difícilmente podrán servir como guía en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Propuesta: Metodología para el aprendizaje de inglés Modalidad Virtual (MAI-MV)

La metodología aplicada, consiste primeramente en aplicar cuestionarios a los alumnos interesados en aprender el idioma inglés, mediante preguntas sobre sus intereses (que los motiva en el aprendizaje), que herramientas tecnológicas conocen, cuales dominan, cual creen que deba ser el papel del profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje y cuáles son los recursos con los que cuentan.

Una vez conocidos las características e intereses de cada uno de los estudiantes se procederá al diseño en implementación del entorno virtual, donde deben de participar proactivamente tanto alumnos como profesores, a lo largo del uso y manejo del entorno virtual se realizarán las adecuaciones necesarias para que este siga siendo interesante y fructífero para la comunidad que participa en él.

La etapa final consiste en la realización de una entrevista a cada uno de los alumnos sobre los aspectos de implementación del entorno virtual, además se aplicará una evaluación final, donde se pueda corroborar el aprovechamiento de los estudiantes. Una vez que se cuente con esta información se comparara con los resultados obtenidos en otros cursos similares.

Desarrollo del curso en la plataforma Moodle.

El desarrollo de un curso en la plataforma Moodle sigue una estructura organizada que facilita la enseñanza y el aprendizaje en línea. El docente o administrador debe definir el nombre, la descripción y los objetivos del curso, configurar la modalidad, y seleccionar el formato del curso. Diseño instruccional del curso basado en el modelo ASSURE (véase figura39)

Figura 39

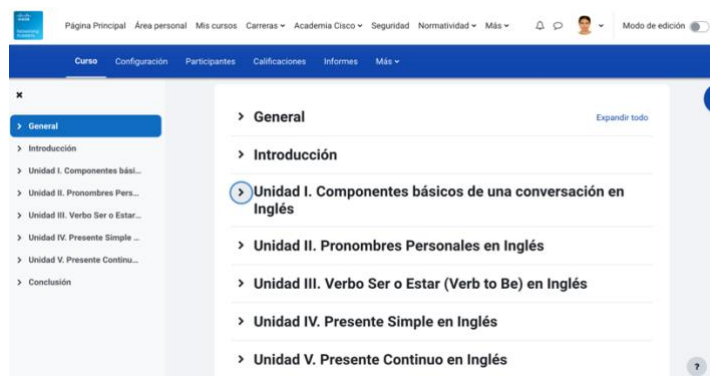
Curso implementado



Las unidades permiten una experiencia de aprendizaje accesible, interactiva y personalizada (véase figura 40)

Figura 40

Unidades del curso



Planteamiento de la implementación

Para el desarrollo el curso, el alumno debe contar con un dispositivo electrónico y acceso a internet para desarrollar las actividades planteadas en los objetivos, además, se recomienda realizarlas en lugares adecuados para lograr mejores resultados en el aprendizaje.

Para realizar las actividades adecuadamente el estudiante debe:

- Revisar el material proporcionado por el facilitador en cada unidad colocada en el aula virtual.
- Realizar las actividades señaladas en el aula virtual en cada unidad del curso desarrollado.
- Usar la tecnología, medios y materiales relevantes y adecuados como sonidos, gráficos, animaciones, presentaciones electrónicas, audios, textos, para el logro de los aprendizajes planteados en el curso.

Organización de las unidades didácticas

El curso se desarrolló de la siguiente manera:

1. La duración de un mes.
2. Contiene 5 unidades didácticas.
3. Se programaron 5 actividades por unidad didáctica.

Tabla 39

Programación para el curso en línea (unidad 1)

CURSO: English for International UAGro Student			
Nombre de la unidad	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos	Uso de recursos y actividades de integración de aprendizaje.
INTRODUCCIÓN UNIDAD 1. COMPONENTES BÁSICOS DE UNA CONVERSACIÓN.	El alumno aprenderá el vocabulario fundamental del inglés en distintos contextos en el desarrollo de las unidades. No importa si no entiende por completo el idioma o si ya tiene un conocimiento básico del mismo.	Carpeta (Recurso).	Permite compartir un conjunto de archivos en PDF para el desarrollo del curso, como el temario y material adicional.
		Etiqueta (Recurso).	Se puede añadir una descripción de la asignatura, así como, la bienvenida a los estudiantes.
		Foro de Novedades (Actividad).	Foro especial para enviar notificaciones importantes en el transcurso del curso, como fechas, avisos, cambios referentes a las actividades.
		Cuestionario o examen (Actividad).	Para realizar la evaluación diagnóstica a los alumnos.
	El participante aprenderá la escritura y pronunciación, así como, la estructura de los componentes básicos que integran una conversación, como son: saludos, despedidas, agradecimientos y disculpas.	Etiqueta (Recurso).	Para indicar el nombre y el objetivo de la unidad e incluir imágenes o videos.
		Archivo (Recurso).	Para compartir información en PDF de la unidad.
		Glosario (Actividad).	El alumno escribirá palabras que recuerde del vocabulario de la unidad en inglés con su significado en español.
		Cuestionario o examen (Actividad).	Para realizar una evaluación de lo visto en la unidad.
		Foro (Actividad).	Este foro fue utilizado para preguntas y sugerencias que se tengan en la unidad.

La tabla 40, muestra la unidad 2 para mejorar la comprensión, la fluidez y la retención del tema de pronombres personales en inglés.

Tabla 40

Programación para el curso en línea (unidad 2)

CURSO: English for International UAGro Student			
Nombre de la unidad	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos	Uso de recursos y actividades de integración de aprendizaje.
UNIDAD 2. PRONOMBRES PERSONALES	El alumno conocerá y practicará la escritura y pronunciación de los pronombres personales, en un contexto de conversación real.	Etiqueta (Recurso).	Para indicar el nombre y el objetivo de la unidad, e incluir imágenes o videos.
		Archivo (Recurso).	Compartir información o alguna presentación de la unidad.
		Tarea (Actividad).	Asignar una tarea al alumno.
		Cuestionario o examen (Actividad).	Para realizar una evaluación de lo visto en la unidad.
		Foro (Actividad).	Este foro fue utilizado para preguntas y sugerencias que se tengan en la unidad.

La tabla 41, muestra los contenidos de la unidad 3, acerca del verbo ser o estar. Forma afirmativa, forma negativa y forma.

Tabla 41

Programación para el curso en línea (unidad 3)

CURSO: English for International UAGro Student			
Nombre de la unidad	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos	Uso de recursos y actividades de integración de aprendizaje.
UNIDAD 3. VERBO SER O ESTAR (TO BE – AM, IS, ARE).	El alumno aprenderá los diferentes usos del verbo ser o estar (TO BE) para presentarse, dar a conocer su ocupación e indicar su nacionalidad; así como, la gramática en forma afirmativa, negativa e interrogativa en el idioma inglés.	Etiqueta (Recurso).	Para indicar el nombre y el objetivo de la unidad, e incluir imágenes o videos.
		Página (Recurso).	Para incluir un conversación con un audio y texto referente al tema.
		Archivo (Recurso).	Compartir información o alguna presentación de la unidad.
		URL (Recurso).	Compartir un enlace de interés referente al tema.
		Foro (Actividad).	El alumno realizará una presentación electrónica sencilla de oraciones cotidianas referente al tema y compartirá su enlace en el foro.
		Cuestionario o examen (Actividad).	Para realizar una evaluación de lo visto en la unidad.

La tabla 42, consiste en el presente simple en todas sus formas.

Tabla 42

Programación para el curso en línea (unidad 4)

CURSO: English for International UAGro Student			
Nombre de la unidad	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos	Uso de recursos y actividades de integración de aprendizaje.
UNIDAD 4. PRESENTE SIMPLE.	El alumno conocerá y aplicará la forma del presente simple en el idioma inglés aplicado a oraciones utilizadas en la vida cotidiana, desarrollando su forma afirmativa, negativa e interrogativa.	Etiqueta (Recurso).	Para indicar el nombre y el objetivo de la unidad, e incluir imágenes o videos.
		Archivo (Recurso).	Compartir información o alguna presentación de la unidad.
		URL (Recurso).	Compartir un enlace de interés referente al tema.
		Foro.	El alumno realizará una presentación electrónica sencilla de oraciones cotidianas referente al tema y compartirá su enlace en el foro.
		Cuestionario o examen (Actividad).	Para realizar una evaluación de lo visto en la unidad.

La tabla 43, consiste en el presente continuo en todas sus formas.

Tabla 43

Programación para el curso en línea (unidad 5)

CURSO: English for International UAGro Student			
Nombre de la unidad	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos	Uso de recursos y actividades de integración de aprendizaje.
UNIDAD 5. PRESENTE CONTINUO.	El alumno conocerá y aplicará la forma del presente continuo en el idioma inglés aplicado a oraciones utilizadas en la vida cotidiana, desarrollando su forma afirmativa, negativa e interrogativa.	Etiqueta (Recurso).	Para indicar el nombre y el objetivo de la unidad, e incluir imágenes o videos.
		Archivo (Recurso).	Compartir información o alguna presentación de la unidad.
		Página (Recurso).	Para incluir un conversación con un audio y texto referente al tema.
		Chat.	El alumno realizará preguntas en el chat, formando una conversación real en inglés con sus compañeros.
		Foro (Actividad).	Se utiliza para preguntas y sugerencias que se tengan en la unidad.
		Cuestionari o o examen (Actividad).	Para realizar una evaluación de lo visto en la unidad.

La tabla 44, muestra el apartado de conclusiones.

Tabla 44

Programación para el curso en línea (conclusión)

CURSO: English for International UAGro Student			
Nombre de la unidad	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos	Uso de recursos y actividades de integración de aprendizaje.
CONCLUSIÓN	El alumno recordará cada una de las unidades aprendidas, para reforzar sus conocimientos y habilidades de escritura, lectura, y conversación en el idioma inglés.	Etiqueta (Recurso).	Para añadir un texto breve de conclusión del curso.
		Foro (Actividad).	Para compartir entre todos lo que fue lo más importante del curso y sugerencias.
		Encuesta (Actividad).	Con esta actividad se realizó una serie de preguntas para conocer y mejorar el curso, con las respuestas de los alumnos.

El modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, parte de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y el fomento de la participación activa y comprometida. Presenta seis fases o procedimientos: Analizar las características del estudiante, establecer objetivos de aprendizaje, seleccionar estrategias, tecnologías, medios y materiales, organizar el escenario de aprendizaje, participación de los estudiantes, evaluación y revisión de la implementación, y resultados del aprendizaje.

A) Análisis del estudiante:

1. Características generales del estudiante:

- Número de estudiantes: x
- Nivel educativo: Licenciatura
- Género: Masculino y femenino
- Rango de edad: Ninguno
- Características especiales: Ninguna

2. Competencias de entrada del estudiante:

El estudiante con aspiraciones de realizar una estancia internacional cuenta con habilidades para comprender el idioma inglés, capacidad para identificar información relevante relacionada con la comprensión y búsqueda de solución de problemas a través del manejo de las tecnologías de la información y comunicación.

Utiliza conocimientos y herramientas metodológicas adecuadas para el análisis e interpretación de las situaciones sociales, económicas y políticas del mundo que le rodea, se comunica con sus padres, amigos y familiares, a través del uso apropiado del lenguaje oral y escrito, así como de la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación.

Conoce la gramática del idioma inglés, aplica estrategias de lectura, redacta proyectos, establece relaciones interpersonales para resolver problemas vinculados con la formación técnica que está recibiendo y tiene la disposición e interés por aprender sobre el idioma inglés.

El estudiante en el contexto actual tiene conocimientos de vocabulario muy básico, para la comprensión del desarrollo de actividades de la asignatura de Introducción al inglés y utiliza las TIC para obtener, ordenar e interpretar información.

Cuenta con capacidad para identificar información en inglés relevante relacionada con la comprensión y búsqueda de solución de problemas a través del manejo de las tecnologías de la información y comunicación.

3. Estilos de aprendizaje

Se analiza y selecciona la tecnología, medios y materiales relevantes y adecuados (como sonidos, gráficos, animaciones, etc), para el logro de los aprendizajes planteados en el curso, por medio de los siguientes estilos de aprendizaje:

- Visual: Por medio de imágenes, mapas mentales, mapas de ideas, diagramas, videos, videollamadas, presentaciones electrónicas y animaciones.
- Auditivos: Conversaciones en forma de audio, música, podcasts.

- Kinestésicos: Escribir textos, compartir información en chats o foros.

S) Establecimiento de objetivos

Objetivo general:

Desarrollar la práctica del idioma Inglés, para el fortalecimiento del aprendizaje oral y escrito en la instrucción de los estudiantes.

Objetivos específicos:

- Aprender el vocabulario fundamental del inglés en contextos reales.
- Saber los componentes básicos que integran una conversación.
- Conocer y practicar la escritura y pronunciación de los pronombres personales.
- Comprender los diferentes usos del verbo ser o estar (To be)
- Entender y aplicar la forma del presente simple y del presente continuo.

S) Selección de medios, materiales y métodos.

- Imágenes (*)
- PowerPoint ()
- Textos (*)
- Audiovisual (*)

- Internet (*)
- Materiales multimedia (*)
- Video y audioconferencia (*)
- Herramientas Web (*)

U) Uso de medios, materiales y métodos.

Para el desarrollo el curso, el alumno debe contar con equipo de cómputo para desarrollar sus actividades planteadas en los objetivos.

Para realizar las actividades adecuadamente el estudiante debe:

- Revisar el material proporcionado por el facilitador en cada unidad colocada en el aula virtual.
- Realizar las actividades señaladas en el aula virtual en cada unidad del curso desarrollado.
- Usar la tecnología, medios y materiales relevantes y adecuados como sonidos, gráficos, animaciones, presentaciones electrónicas, audios, textos, para el logro de los aprendizajes planteados en el curso.

Tabla 45

Métodos, medios y materiales

Unidad	Métodos	Medios	Materiales	Justificación
1	Método trabajo en equipo		Cuestionario, podcast, imagen, glosario	<p>Se utiliza el cuestionario para evaluación diagnóstica, el podcast permite escuchar la explicación de cierto tema o actividad por medio del audio, la imagen contiene información del tema de la unidad y el glosario ayuda compartir entre varios vocabulario de tema tratado.</p> <p>El material proporcionado permite al grupo expresar libre e informalmente sus ideas y opiniones sobre un asunto.</p>
2	Método explicativo	Internet, computadora, Web y plataforma Moodle	Podcast, pdf, cuestionario	<p>Se utiliza el podcast para escuchar la explicación de cierto tema o actividad por medio del audio, el archivo en PDF proporciona la información estructurada del tema de la unidad y por medio de un cuestionario se evalúa la unidad.</p>
3	Método basado en la demostración práctica		Video, infografía, presentación electrónica, sitio Web, cuestionario	<p>Se utiliza el video para explicar el tema, se refuerza la información en una infografía, se presenta el tema completo en la presentación electrónica, se muestra mayor información del tema en un sitio Web y por medio de un cuestionario se evalúa la unidad.</p> <p>El material utilizado proporciona un aprendizaje de conocimientos y habilidades sobre situaciones prácticamente reales.</p>

4	Método explicativo y expositivo.	Internet, computadora, Web y plataforma Moodle.	Video, hoja de cálculo, sitio Web, presentación electrónica, imagen y audio (conversación) y cuestionario	<p>Se utiliza el video para explicar el tema, la hoja de cálculo contiene una lista de verbos para usar en la unidad, el sitio Web contiene mayor información del tema, la presentación electrónica explica detalladamente el tema de la unidad, se práctica con una conversación que muestra la imagen con el texto y el audio con la pronunciación y por medio de un cuestionario se evalúa la unidad.</p> <p>El material proporcionado permite que el estudiante refuerce sus habilidades y practique más para interactuar con el idioma inglés.</p>
5	Método interrogativo (construcción del aprendizaje).	Internet, computadora, Web y plataforma Moodle.	Podcast, video, cuestionario y foro.	<p>Se utiliza el podcast para explicar el tema, el video es la explicación de una ejercicio que debe realizar el alumno respondiendo ciertas preguntas sobre lo visto en la unidad y ayuda reforzar lo aprendido, el cuestionario evalúa el aprendizaje generado y el foro permite que el alumno exprese lo que más le agradó de todo lo visto en el curso.</p>

R) Requerir la participación de los aprendices.

Se realizarán actividades de integración de aprendizaje a través de foros grupales, chats, práctica de conversaciones por video llamadas, desarrollo de actividades para complementar los temas vistos por medio de imágenes, audios, textos utilizando estrategias como resúmenes, ilustraciones, mapas conceptuales, mentales y redes semánticas.

Tipos de actividades para la participación de los aprendices.

(*) Creación de perfil del estudiante.

(*) Foros de participación.

(*) Ejercicios.

(*) Autoevaluaciones.

(*) Desarrollo de textos.

(*) Envío de productos elaborados como tareas.

() Desarrollo de exposiciones grupales.

(*) Actividades de consulta en la Web.

(*) Generación de productos multimedia.

(*) Creación de Wikis y Glosarios.

Para las actividades a desarrollar en el curso, el estudiante debe: revisar el material proporcionado por el facilitador en cada unidad colocada en el aula virtual y realizar las actividades señaladas.

Tipos de actividades para la participación de los aprendices.

- Creación de perfil del estudiante (*)
- Foros de participación (*)
- Ejercicios (*)
- Autoevaluaciones (*)
- Desarrollo de textos (*)
- Envío de productos elaborados como tareas (*)

E) Evaluar y Revisar

1. Evaluar el desempeño de los aprendices.

Al inicio, el estudiante debe realizar las actividades, que serán únicamente evaluadas y realimentadas por el facilitador. Evaluación de requisitos de inicio.

En el desarrollo, el alumno realiza los cuestionarios de aplicación y actividades en los que el participante determina el nivel de dominio adquirido. Evaluación continúa

En el cierre, el participante podrá comentar y participar en los foros a partir de la realimentación propositiva y la calificación del facilitador. Evaluación sumativa. La ponderación de las actividades es el peso que se asigna a cada una de ellas y que en suma conforman la calificación final del curso.

La evaluación total del curso se obtendrá mediante el promedio de las calificaciones de cada una de las unidades. A su vez cada unidad es evaluada con las Tareas y actividades (30%) y una Evaluación final de la unidad (70%). (Evaluación sumativa).

Tabla 46*Criterio de evaluación por actividad*

Criterio de evaluación	Excelente 3 puntos	Bien 2 puntos	Regular 1 punto	Nulo 0 puntos
Portada (Nombre de la escuela, licenciatura, unidad, actividad, nombre del alumno, facilitador y fecha)	Contiene todos los datos.	Omite 2 elementos de los solicitados.	Omite 3 elementos de los solicitados.	No contiene portada.
Desarrollo de la actividad	Desarrolla correctamente la actividad descrita.	Omite 2 elementos de los solicitados.	Omite 3 elementos de los solicitados.	La actividad no cumple con lo especificado.
Conclusión	Desarrolla correctamente la actividad descrita.	La conclusión no se expresa de manera clara y concreta.	La conclusión no es coherente al tema.	No contiene conclusión.
Bibliografía en formato APA	La bibliografía se apega al formato solicitado.	La bibliografía no tiene el formato correcto.	La bibliografía omite el formato solicitado.	No contiene bibliografía.

2. Evaluar los medios empleados.

Los medios utilizados son evaluados de manera exitosa al momento que el alumno logre entender y realizar las actividades propuestas al 100%.

3. Evaluar el desempeño del instructor.

El desempeño del instructor es evaluado al final del curso con la Encuesta Predefinida que la plataforma Moodle contiene en las actividades proporcionadas.

Referencias

- Achhab. (2022). Teorías de la Enseñanza a Distancia. Universidad Hassan II de Casablanca. . Revista tecnológica Educativa Docentes 2.0. https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/293/806#content/contributor_reference_1
- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., y Ananthanarayanan, V. (2017). NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition. The New Media Consortium. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED582134.pdf>
- Aguirre, L. (2020). La pedagogía interestructurante dialogante y el modelo de aula invertida: En el diseño de una clase multimedia realizada para y por centennials del colegio Gimnasio Moderno. Universidad Santo Tomas. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31611/2020lorenaaguirre.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Altez, E., Mamani, G., Montenegro, R., y Delzo, I. (2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. Paidagogo, 89–102. <https://doi.org/10.52936/p.v3i1.48>
- Alvarado, P. (2022). Adaptaciones tecnológicas en virtualidad para la enseñanza del idioma inglés en la Educación Superior. Polo del conocimiento, 718-732. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8331496.pdf>
- Amehdar, A. (2024). La enseñanza de las formulas rutinarias del árabe estándar moderno desde un enfoque traductológico. Lenguas Modernas, 35–53. Obtenido de Lenguas Modernas: <https://lenguasmodernas.uchile.cl/index.php/LM/article/view/75532>

- Arana, J. (2021). Aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera a nivel de Educación Media. . Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 160-169. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976570>
- Arvizu, B., Enciso, R., González, M., y Mondragón, M. (2023). Importancia del Inglés en Estudiantes Universitarios. Universo de la Tecnológica. . Universidad Tecnológica de Nayarit, 20-24. <https://revista.utnay.edu.mx/index.php/ut/article/view/102/86>
- Beltrán, S. G., Ruíz, H. E., y Gómez, B. J. (2021). La importancia e influencia del idioma inglés dentro del campo científico. Revista Lengua y Cultura, 46-51. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/7499/8388>
- Benítez, L. M. (Marzo de 2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. Revista Académica de Investigación TLATEMOANI, 9-0. Obtenido de Revista Académica de Investigación TLATEMOANI: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7302838.pdf>
- Capdevielle, P., y Medina, A. M. (2018). Bioética laica: vida, muerte, género, reproducción y familia. México: Universidad nacional autónoma de México instituto de investigaciones jurídicas cátedra extraordinaria “Benito Juárez” UNAM. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/10/4732/25.pdf>
- Carmen, M. (2021). Modalidades del aprendizaje virtual. Relaciones universitarias, 1-7. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/30838/n/modalidades-aprendizaje-virtual-mcfh.pdf>
- Carpio, B. G. (2021). Educación virtual de los estudiantes de enfermería durante pandemia. Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Mnabí. <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/3532/1/ULEAM-ENF-0095.pdf>

- Carrillo, M., y Roa, L. (2018). Diseñando el aprendizaje desde el Modelo ADDIE. Obtenido de Universidad de la Sabana: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/35378/Dise%C3%B1ando%20el%20Aprendizaje%20-%20Modelo%20ADDIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ccoa, M. F., y Alvites, H. C. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales. Revista de la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Alas Peruanas, 315-330. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8023397>
- Cervantes, L. J., Urbina, V. S., y Glasserman, M. L. (2017). Diseño de la capacitación blended learning en una empresa. UA Journals, Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), 121-129. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/195>
- Chan, S., Ibarra, P. F., y Medina, A. M. (2018). Bioética y bioderecho: reflexiones clásicas y nuevos desafíos. México: Universidad nacional autónoma de México instituto de investigaciones jurídicas cátedra extraordinaria “Benito Juárez” UNAM. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/10/4733/23.pdf>
- De Benito, C. B., y Salinas, I. J. (2016). La investigación basada en diseño en Tecnología Educativa. RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 44–59. <https://revistas.um.es/riite/article/view/260631/195691>
- De la Torre, G. V., y Sosa, M. R. (2018). La pertinencia del modelo de diseño instruccional ASSURE para la implementación de la educación a distancia. FILHA, 1-19. <https://www.redalyc.org/pdf/6737/673776657015.pdf>

- Delgado, M., y Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educativas". , 1-21. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". En A. Lugmayr, MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (págs. 9 - 15). New York, NY, United States: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Durán, A., Bellón, L., y Cornejo, J. (2018). La aplicación del e-learning en el aprendizaje de idiomas. Universidad de Guadalajara. https://www.cucea.udg.mx/sites/default/files/documentos/adjuntos_pagina/la_aplicacion_del_e-learning_en_el_aprendizaje_de_idiomas._2016.pdf
- Easterday, M. W., Lewis, D. R., y Gerber, E. (2014). Design-Based Research Process: Problems, Phases and Applications. ISLS International Society of the Learning Sciences, 317-324. <https://repository.isls.org/bitstream/1/1130/1/317-324.pdf>
- Echeverría, M., y Vargas, C. (2019). El papel del dominio del inglés como segunda lengua en la competitividad de los países. Universidad EAFIT. https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/15339/Camilo_Vargas_Maria_Cristina_Echeverri_2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Encarnación, L., y Ayala, S. (2021). Diseño Instruccional en ambientes virtuales, basado en el Modelo ADDIE. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/351703258_Disenio_Instruccional_en_ambientes_virtuales_basado_en_el_Modelo_ADDIE

- Escudero, N. A. (2018). Principios de Investigación Basada en Diseño para la creación de un modelo de educación virtual. ©Horson Ediciones Escolares, S.A. de C.V, 217–232.
https://www.researchgate.net/publication/323839690_Principios_de_Investigacion_Basada_en_Disenio_para_la_creacion_de_un_modelo_de_educacion_virtual
- Fidalgo, B. Á., Sein, E. M., y García, P. F. (2019). Tendencias de innovación educativa con Moodle: llevando el cambio metodológico al aula. En MoodleMoot Colombia 2019, disponible en ResearchGate., 1-15.
https://www.researchgate.net/publication/335474990_Tendencias_de_innovacion_educativa_con_Moodle_llevando_el_cambio_metodologico_al_aula
- Fontán, M. M. (2004). Evaluar a través de internet en Pixel-Bit. Revista de medios y educación, 79-88. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802406.pdf>
- Gallo, Y. (2019). Modelos pedagógicos en el subnivel dos de educación inicial, en la unidad educativa computer world de la parroquia de Tumbaco, distrito metropolitano de Quito. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16931/1/UPS-QT13766.pdf>
- García, A., Gutiérrez, M., López, B., y Pérez, K. (2022). Dificultades de la Educación Virtual. Perspectiva de estudiantes del nivel medio superior. Verano de la Ciencia. . Universidad de Guanajuato.
<https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/download/3546/3042/11758#:~:text=Desventajas%20del%20aprendizaje%20de%20forma,habilidades%20para%20el%20aprendizaje%20aut%C3%B3nomo.>
- Gómez, V. C., y Lazo, C. M. (2015). Modelo de integración educomunicativa de apps móviles para la enseñanza y aprendizaje. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación,

137-153.

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25510w/Modelo_de_integracion_educomunicaiva.pdf

Guano, D., Herrera, Z., Cazar, S., y Quinaluiza, J. (2021). La inserción de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la modalidad de educación virtual. . Polo del conocimiento, 418-433.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8042601.pdf>

Guisasola, J., Ametller, J., y Zuza, K. (2020). Investigación basada en el diseño de secuencias de enseñanza-aprendizaje: una línea de investigación emergente en enseñanza de las Ciencias. España: Universidad de Cádiz.
<https://www.redalyc.org/journal/920/92064232011/>

Hassan, T. I., Ali, F., Aslam, S. M., y Ahmad, W. (2017). Effect of Technology Enhanced Language Learning on Vocabulary Acquisition of EFL Learners. International Journal of Applied Linguistics and English Literature, 262-272.
https://www.researchgate.net/publication/314142803_Effect_of_Technology_Enhanced_Language_Learning_on_Vocabulary_Acquisition_of_EFL_Learners

Hernández, A. M., Aguirre, A. G., y Balderrama, T. J. (2014). Revisión del modelo tecnoeducativo de Heinich y colaboradores (A.S.S.U.R.E.). En G. I. Esquivel, Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI (págs. 61-72). México: Licencia de Creative Commons “Atribución-No Comercial-Licenciamiento Recíproco” sitio web lulu.
https://www.uv.mx/personal/iesquivel/files/2015/03/los_modelos_tecno_educativos__revolucionando_el_aprendizaje_del_siglo_xxi-4.pdf

- Hernández, F., y David, M. (2021). Sistematización de una experiencia de aprendizaje: uso del modelo ADDIE para el diseño de un curso virtual. . Santiago de Cali: Universidad ICESI.
- https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/88923/1/T02227.pdf
- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and Synchronous E-Learning. *Educause Quarterly*, 51–55. <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/eqm0848.pdf>
- Jacks, C., y Theodore, S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press. Obtenido de *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press.
- [https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=HrhkAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Richards,+J+%26+Rodgers,+T+\(2001\).+Approaches+and+methods+in+language+teaching.+\(pp.14-30\).+Cambridge,+Reino+Unido:+Cambridge+University+Press.&ots=_Neyxtchj9&sig=gUiaEpElDxL6NNSejn-ExIrpGZM#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=HrhkAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Richards,+J+%26+Rodgers,+T+(2001).+Approaches+and+methods+in+language+teaching.+(pp.14-30).+Cambridge,+Reino+Unido:+Cambridge+University+Press.&ots=_Neyxtchj9&sig=gUiaEpElDxL6NNSejn-ExIrpGZM#v=onepage&q&f=false)
- Juárez, M. L. (2020). Herramientas y recursos educativos de la WEB 2.0, como medios de motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en alumnos de sexto grado de primaria. *Universidad Iberoamericana Puebla*, 1- 142.
- <https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4527/Juarez%20Michua%2c%20Lourdes.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Livia, A., y Beatriz, M. (2020). La enseñanza del inglés como lengua de comunicación internacional desde la perspectiva de las políticas culturales y lingüísticas. *Dialnet*. *Entramados*, 230-236. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7771474.pdf>

- Llanga, E., Guacho, M., Andrade, C., y Guacho, M. (2021). Dificultades de aprendizaje en modalidad virtual. Dialnet. Polo del conocimiento, 789-804.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8094471.pdf>
- López, G. E., Salgado, M. L., & Arauz, B. I. (2016). Propuesta para el fortalecimiento de la educación básica (PFEB) en México. Revista Nuevo Humanismo, 113-122.
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/view/9166/12538>
- López, X., Chasipanta, A., Chiluisa, M., y Robles, G. (2022). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. Polo del Conocimiento, 1338-1351.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/4140/9718>
- Lorca, M. A., Cuenca, L. J., Vázquez, B. B., y Andrés, L. M. (2016). ¿Qué concepciones tienen los docentes en ejercicio y en formación inicial, sobre el uso didáctico de los videojuegos? En G. J. Bravo, 27 Encuentros de didáctica de las ciencias experimentales (págs. 543-551). Barcelona, España: Editorial Graó.
https://www.researchgate.net/publication/313634062_Que_concepciones_tienen_los_docentes_en_ejercicio_y_en_formacion_inicial_sobre_el_uso_didactico_de_los_videojuegos
- Lorenzo, A., Lledó, G., Calleres, A., y Arráez, G. (2016). Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. España: Octaedro. Universidad de Alicante.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/61843/1/2016_Seva_etal_Tecnologia-innovacion.pdf

- Mallén, F., y Domínguez, E. (2014). Acciones para la mejora del rendimiento académico a través de la autoevaluación en el aula virtual. . EDUTE., Revista Electrónica de Tecnología Educativa. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/49>
- Manga, A. (2008). Lengua Segunda Lengua Extranjera: Factores e Incidencias de Enseñanza/Aprendizaje. Tonos Revista Electrónica de Estudios Filológicos, , 1-10. <https://www.um.es/tonosdigital/znum16/secciones/estudios--10-Ensenanza.html> -
- Marin, V., Salinas, J., y Aranciaga, I. (2019). Investigación basada en diseño en entornos virtuales: rediseño para el apoyo de la tesis de maestría en estudios a distancia. En PUCP Tecnología e. Lima Perú: PUCP. <https://www.aacademica.org/ignacio.aranciaga/85.pdf>
- Martelo, R., Franco, D., y Oyola, P. (2020). Factores que influyen en la calidad de la educación virtual. Revista Espacios, 352-361. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n46/a20v41n46p29.pdf>
- Matajira, L. (2019). Enseñanza del inglés lengua extranjera desde el Constructivismo Social de Vygotsky. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/45285/pdf%20tesis%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, A. M. (2015). "Bioética y bioderecho", en Álvarez Díaz, J. A. y López Moreno, S. (coords.), Ensayos sobre ética de la salud: aspectos sociales, México. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 167-187. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6006/1.pdf>

- Miramontes, A. A., Castillo, V. K., y Macías, R. H. (2019). Estrategias de aprendizaje en la educación a distancia. *Revista RITI*, 199-214.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7242776.pdf>
- Mondragón, G. C., & López, M. R. (2023). El aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual para estudiantes de Educación Superior. *South Florida Journal of Development*, 3104-3114,.
<https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/download/1486/2395/7365>
- Montero, K., Cruz, V., y Arias, J. (2020). El idioma inglés en el contexto de la educación. Formación profesional en un mundo globalizado. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. . *Perspectivas docentes*, 55-64.
<https://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/article/view/3924/3133>
- Morales, G. B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 79-95.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v14n1/2007-1094-apertura-14-11-80.pdf>
- Morales, C. M., Trujillo, T. J., y Raso, S. F. (2015). Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la universidad. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 103-117.
<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.07>, 10.12795/pixelbit.2015.i46.07-
- Moreno, F. F. (2015). La importancia internacional de las lenguas. Obtenido de Informes Del Observatorio / Observatorio Reports. : <https://doi.org/10.15427/or010-04/2015sp>

- Munévar, P., Rivera, J., y Peregrino, E. (2015). Articulación entre modelos, enfoques y sistemas en educación en la virtualidad. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 21-38. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194242285003.pdf>
- Narvaez, R. Y., Luna, G. C., Leonel, H. F., y Ruiz, J. O. (2017). Evaluación del software educativo Mundo Agroforestal con jóvenes rurales de Nariño, Colombia. *Información Tecnológica*, 135–140. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642017000200015>
- Noa, S., Laura, K., Ramos, Z., y Apayco, L. (2022). B-learning en la enseñanza del idioma inglés en el nivel superior: una revisión sistemática. *Dialnet. Revista Innova Educación*, 98-112. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8245584.pdf>
- Núñez, T. F. (2011). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA): Formación profesional. . *EduTec-e, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-15. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/389>
- Ovalle, A., Berumen, E., Ruvalcaba, A., y Romero, M. (2023). Desarrollo de habilidades para el uso didáctico de las TICCAD en docentes de telesecundaria, mediante un curso a distancia creado bajo el modelo ASSURE. *Revista Electrónica Tecnologías Emergentes En La Educación*, 72-88. <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/RETEE/article/view/2172>
- Padilla, J., Valderrama, C., Rojas, L., y Ruiz, J. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Scielo. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 669-678. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a26-669-678.pdf>

- Peña, V. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>
- Pérez, A., y Moreno, C. (2015). Modelos de educación superior a distancia en México. México: Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara(UDGVIRTUAL). http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1847/1/Modelos_de_educacion_web
- Prado, M., y Corral, K. (2021). Estrategias didácticas en la educación virtual y los estilos de aprendizajes en estudiantes de bachillerato. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 238-254. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/2091/4395>
- Prato, A., y Mendoza, M. (9 de marzo de 2025). Opinión, conocimiento y uso de portales web para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Obtenido de Opinión, conocimiento y uso de portales web para la enseñanza del inglés como lengua extranjera: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1690-75152006000100004&lng=es&tlng=es
- Ramírez, R. L., y Fernández, D. C. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje: usabilidad y alcance en la formación de competencias profesionales del área educativa. Revista digital FILHA, 1-23. <https://www.redalyc.org/pdf/6737/673778226006.pdf>
- Reza, A. M. (2018). The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. International Journal of Research in English Education, 115-125. <https://ijreeonline.com/article-1-120-en.html>

- Rodríguez, J., y Coba, J. (2017). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento. Redalyc. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 1-25.
<https://www.redalyc.org/pdf/4981/498154006013.pdf>
- Rodríguez, O., Casas, P., y Yohana, M. (2005). Análisis psicométrico de los exámenes de evaluación de la calidad de la educación superior en Colombia. Avances en Medición. Avances en Medición, 153-172.
https://www.humanas.unal.edu.co/lab_psicometria/application/files/5616/0463/3536/Vol_3._Articulo_9_Analisis_de_ECAES_153-172.pdf
- Rugama, G., y Herrera, C. (2022). Estudio del Modelo de diseño instruccional ASSURE como estrategia de aprendizaje en probabilidades. Revista Iberoamericana de Educación Matemática. <http://revistaunion.org/index.php/UNION/article/view/470>
- Sanz, A. (2019). Implementación de diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un ambiente virtual de enseñanza. Bucaramanga, Santander. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3225/2019_Tesis_Adrina_Esther_Sanz_del_Vecchio.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Shuchman, M. (2014). Encyclopedia of Bioethics. Gale - USA: Publisher: Macmillan, Reference: Cengage Learning.
https://www.researchgate.net/publication/279571468_Bioethics_4th_Edition_Encyclopedia_2014_Mentally_disabled_and_mentally_ill_persons_I_Health_care_issues_c_2014_Cengage_Learning_Macmillan_Reference_USA

- Silva, A. (2019). Investigación basada en diseño para la mejora sostenida del aprendizaje auténtico. . Revista de Gestión de la Innovación en Educación Superior Regies, 7-33.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7306689.pdf>
- Taj, I. H., Sipra, M. A., y Ahmad, W. (2017). Effect of technology enhanced language learning on vocabulary acquisition of EFL learners. International Journal of Applied Linguistics & English Literature, 262 - 272.
https://www.researchgate.net/publication/314142803_Effect_of_Technology_Enhanced_Language_Learning_on_Vocabulary_Acquisition_of_EFL_Learners
- UAGro. (2023). Plan de Desarrollo Institucional 2023 -2027.
https://www.fortalecimientoydesarrollo.uagro.mx/images/departamentos/DEP_PP/Aviso_de_Privacidad_Integral_Departamento_de_Planes_y_Programas_23-mayo-2023.pdf
- UNESCO 2. (2019). Marco de competencias docentes en materia de TIC UNESCO Versión 3. Publicaciones UNESCO. Obtenido de
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- UNESCO. (2022). Transformar la educación para el futuro. Publicaciones UNESCO,
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382765_spa.
- Urteaga, E. (2018). Les langues: quel avenir? París: Editions CNRS. Cuadernos de Lingüística de El Colegio de México. Cuadernos de Lingüística de El Colegio de México, 371-396. <https://www.redalyc.org/journal/5259/525958290009/html/>
- Vargas, G. (2015). Las TIC en la educación. Plumilla Educativa, 62-79.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5920245>

- Viteri, R. L., Valverde, A. M., y Torres, G. M. (2021). La plataforma Moodle como ambiente de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Revista Publicando*, 61-70.
<https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2234>
- Zambrano, A. (2014). Prácticas evaluativas para la mejora de la calidad del aprendizaje: Un estudio contextualizado en La Unión- Chile. Obtenido de TDX (Tesis Doctorals En Xarxa), 210: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/284147>
- Zambrano, W., Medina, V., y García, V. (2010). Modelo de Aprendizaje Virtual para la Educación Superior (MAVES) basado en tecnologías Web 2.0. *Universidad Pontificia de Salamanca-España*, 49-62.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/med/article/view/263/262>

Anexo 2 Evidencia iteración 1



CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PARA EL IMPULSO A LA SOSTENIBILIDAD

CONSTANCIA

A: Claudia Mondragón Gómez

Por su participación en el segundo CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA, realizado en las instalaciones de la FACULTAD DE INGENIERÍA del 26 al 28 de abril, del año 2023, en la Ciudad de Chilpancingo, Guerrero, México.

Chilpancingo, Guerrero a 28 de abril de 2023.

ATENTAMENTE



INSTRUCCIÓN SEDE
DR. EDGARDO SOLÍS CARMONA
DIRECTOR DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA



REPRESENTANTE DEL C.I.I.
CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA
DR. VALENTÍN ÁLVAREZ HILARIO
PRESIDENTE COMITÉ ORGANIZADOR





Anexo 3 Aceptación para participar en memoria



REVISTA INNOVA INGENIERÍA
PUBLICACIONES TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Chilpancingo, Gro
 innovaingenieria@uagro.mx
 innovaingenieria.uagro.mx

30 mayo 2023

AUTORES:

MONDRAGÓN GÓMEZ CLAUDIA
 LÓPEZ MARTÍNEZ ROCÍO EDITH

ARTÍCULO:

APRENDIZAJE MÓVIL EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA ESTANCIAS INTERNACIONALES

Estimados autores,

Con agrado les Informamos que, con fecha de hoy, el artículo arriba citado ha sido **APROBADO** para su exposición en el 2o Congreso Internacional de Ingeniería que tendrá verificativo del 26 al 28 de Abril del presente año, en las instalaciones de la Facultad de Ingeniería de la UAGro, en la Ciudad de Chilpancingo, Gro., México.

El artículo será incluido en las publicaciones del congreso.

Le rogamos que utilice su usuario y contraseña para realizar modificaciones a sus datos personales, así como para todo el proceso de su artículo hasta su publicación.

Saludos cordiales

Dr. Valentín Álvarez Hilario
PRESIDENTE DEL COMITÉ EDITORIAL
 DE LA REVISTA INNOVA INGENIERÍA Y
PRESIDENTE DEL COMITÉ ORGANIZADOR DEL
2o CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA

Anexo 4 Evidencia curso Moodle

UAGro - Universidad Autónoma de Guerrero

Página Principal Área personal Mis cursos Carreras Academia Cisco Seguridad Normatividad Más

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más

English for International UAGro Student

- General
- Introducción
- Unidad I. Componentes básicos de una conversación en Inglés
- Unidad II. Pronombres Personales en Inglés
- Unidad III. Verbo Ser o Estar (Verb to Be) en Inglés
- Unidad IV. Presente Simple en Inglés
- Unidad V. Presente Continuo en Inglés
- Conclusión

General [Colapsar todo](#)

Introducción

Unidad I. Componentes básicos de una conversación en Inglés

Objetivo de aprendizaje: El participante aprenderá la escritura y pronunciación, así como la estructura de los componentes básicos que integran una [conversación](#), como son: saludos, despedidas, agradecimientos y disculpas.

Evaluación:
Se evaluará el contenido de la unidad para determinar el nivel de aprendizaje del alumno, por medio de un cuestionario y trabajos (ejercicios). (Evaluación formativa).

<https://ecovi.uagro.mx/?redirect=0>

UAGro - Universidad Autónoma de Guerrero

Página Principal Área personal Mis cursos Carreras Academia Cisco Seguridad Normatividad Más

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más

English for International UAGro Student

- General
- Introducción
- Unidad I. Componentes básicos de una conversación en Inglés
- Unidad II. Pronombres Personales en Inglés
- Unidad III. Verbo Ser o Estar (Verb to Be) en Inglés
- Unidad IV. Presente Simple en Inglés
- Unidad V. Presente Continuo en Inglés
- Conclusión

General [Expandir todo](#)

Introducción

Unidad I. Componentes básicos de una conversación en Inglés

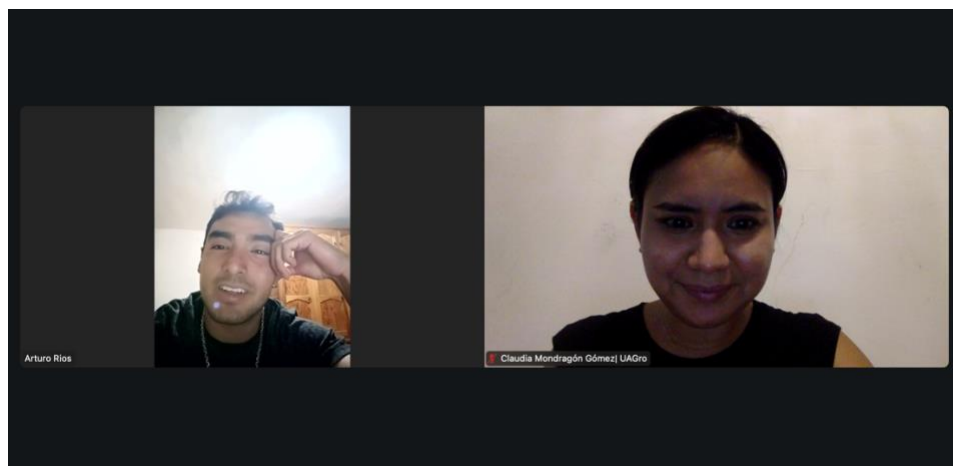
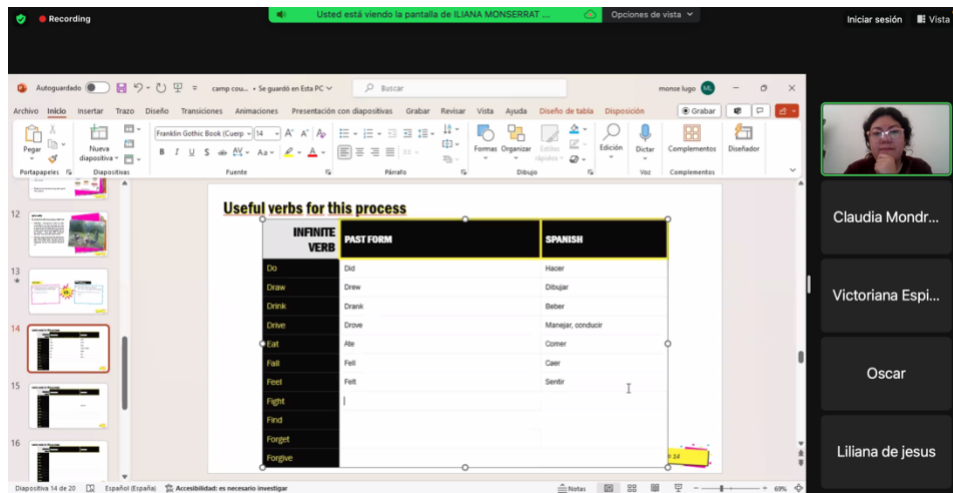
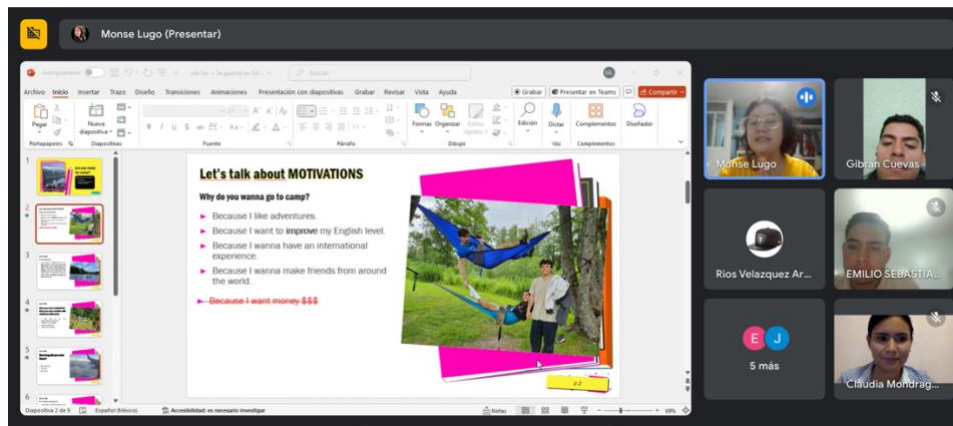
Unidad II. Pronombres Personales en Inglés

Unidad III. Verbo Ser o Estar (Verb to Be) en Inglés

Unidad IV. Presente Simple en Inglés

Unidad V. Presente Continuo en Inglés

Anexo 5 Sesiones virtuales (zoom, meet)



Anexo 6 Aceptación de la Revista en Educación Superior ANUIES



ASOCIACIÓN NACIONAL DE UNIVERSIDADES
E INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

Departamento de Producción Editorial

Ciudad de México, 25 de noviembre del 2024

Dra. Claudia Mondragón Gómez
Dra. Rocío Edith López Martínez
Universidad Autónoma de Querétaro

Estimadas autoras

En atención por lo que significa para la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) su amplio apoyo, sirva este conducto para expresarles nuestro más sincero agradecimiento por su artículo "*Estrategias de aprendizaje del inglés y tipo de recursos utilizados por estudiantes de Educación Superior en México*", propuesto para su posible publicación en la Revista de la Educación Superior, y del cual les informo que ha sido aceptado para su publicación en el número 212 del trimestre octubre-diciembre de 2024.

Estamos seguros que con el apoyo de connotados académicos, alcanzamos los mejores niveles de calidad en la oferta editorial de la ANUIES.

Sin otro particular, agradezco su atención a la presente y me es grato enviarles un cordial saludo.

Atentamente

Dr. Imanol Ordorika Sacristán
Director de la Revista de la Educación Superior

Anexo 7 Publicación en South Florida Journal of Development

South Florida Journal of Development, Miami, v.4, n.8. p. 3104-3114, 2023. ISSN 2675-5459



El aprendizaje del idioma inglés en modalidad virtual para estudiantes de Educación Superior

Learning the English language in virtual mode for Higher Education students

DOI: 10.46932/sfjdv4n8-013

Received on: October 06th, 2023

Accepted on: November 06th, 2023

Claudia Mondragón Gómez

Estudiante Doctoral en Innovación en Tecnología Informática Educativa

Institución: Universidad Autónoma de Querétaro, Universidad Autónoma de Guerrero

Dirección: Av. de las Ciencias, S/N, Facultad de Informática, Juriquilla, Querétaro, Qro., C.P. 76230, México

Correo electrónico: cmondragon@uagro.mx

Rocío Edith López Martínez

Doctora en Alta Dirección

Institución: Universidad Autónoma de Querétaro

Dirección: Av. de las Ciencias, S/N, Facultad de Informática, Juriquilla, Querétaro, Qro., C.P. 76230, México

Correo electrónico: rocio.edith.lopez@uaq.mx

RESUMEN

En esta investigación documental se identifica el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de Educación Superior, para ello se exploran diferentes fuentes y se lleva a cabo el procedimiento con la estrategia de búsqueda con las siguientes fases: formulación del problema, localización y selección de los estudios, evaluación de la calidad de los estudios, proceso de extracción de datos, análisis y presentación de los resultados e interpretación de los resultados. Para ello se toman en cuenta para esta investigación los criterios de inclusión y exclusión, como lo son el tipo de población, edad, fecha de las investigaciones más recientes, idioma y tipo de trabajo. Finalmente toda la investigación es desarrollada con el esquema de la introducción, metodología, resultados, discusión y conclusión.

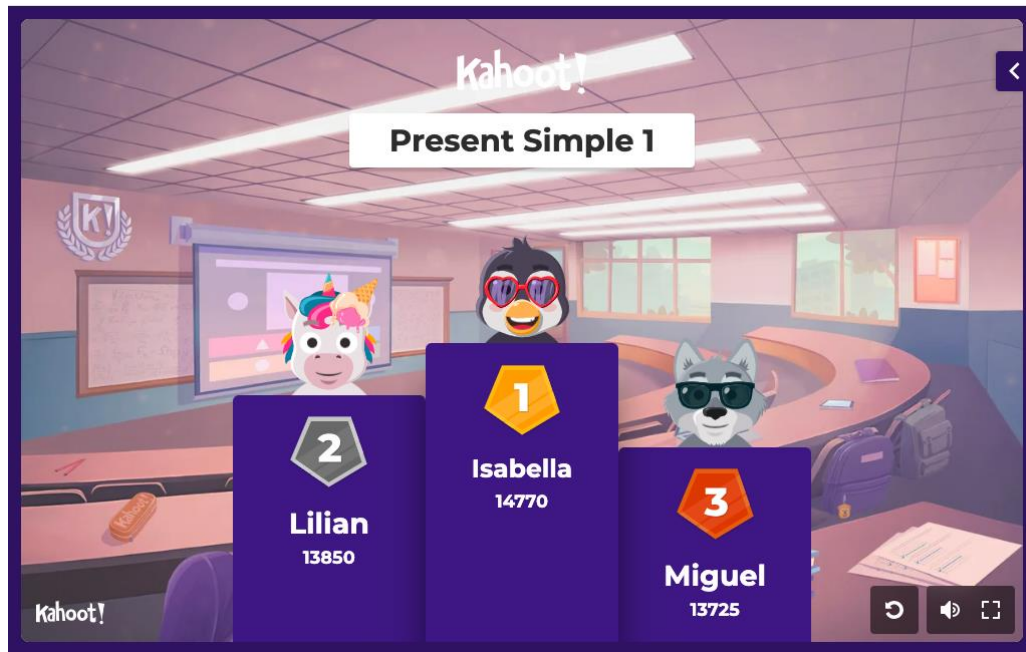
Palabras clave: aprendizaje, idioma inglés, tecnología

ABSTRACT

This documentary research identifies the learning of the English language in Higher Education students, different sources are explored and the procedure is carried out with the search strategy with the following phases: formulation of the problem, location and selection of the studies, evaluation of the quality of the studies, data extraction process, analysis and presentation of the results and interpretation of the results. For this, the inclusion and exclusion criteria are taken into account for this research, such as the type of population, age, date of the most recent research, language and type of work. Finally, all the research is developed with the outline of the introduction, methodology, results, discussion and conclusion.

Keywords: learning, english language, technology

Anexo 8 Iteración 3 en plataforma de Kahoot



Anexo 9 Uso de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de inglés en estudiantes de la Universidad Autónoma de Guerrero

Tlamati Sabiduría (2024), 20, 5-9

Tlamati Sabiduría



Uso de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de inglés en estudiantes de la Universidad Autónoma de Guerrero

Claudia Mondragón-Gómez^{1*}
Rocío Edith López-Martínez²

¹Universidad Autónoma de Guerrero. Av. Javier Méndez Aponte 1, Col. Servidor Agrario, 39070, Chilpancingo, Guerrero, México.

²Universidad Autónoma de Querétaro. Av. de las Ciencias, S/N, Facultad de Informática, 76230, Juriquilla, Querétaro, México.

*Autor de correspondencia
cmondragon@uagro.mx

Resumen

En la presente investigación se identifica la integración de las herramientas tecnológicas en la Educación Superior por parte de estudiantes y profesores en la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro), con la finalidad de mejorar el uso de los recursos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje del idioma inglés. Por lo tanto, la metodología aplicada es un cuestionario y una entrevista que permiten recolectar información que sea sustentada con los resultados reales en el contexto estudiado para que la investigación responda a la pregunta ¿cómo enriquecer el aprendizaje del idioma inglés por medio del uso de las herramientas tecnológicas? La investigación realizada referente a las herramientas más utilizadas en la actualidad permite obtener datos para tabular, clasificar, describir y analizar la información relevante. Los datos del cuestionario se analizan por medio de la escala de Likert y la información obtenida de la entrevista se examina por medio de la técnica nube de palabras. En este sentido, se determinan mejoras en la enseñanza que se pueden adaptar e implementar en la UAGro usando al máximo las herramientas tecnológicas para elevar los índices de conocimientos en el proceso de aprendizaje de inglés.

Palabras clave: Inglés, Enseñanza, Tecnología.

Información del Artículo

Cómo citar el artículo:

Mondragón-Gómez C., López-Martínez, R.E. (2024). Uso de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de inglés en estudiantes de la Universidad Autónoma de Guerrero. *Tlamati Sabiduría*, 20, 5-9

Editor Asociado: Dra. Sandra Luz Ávila-Toscano



© 2024 Universidad Autónoma de Guerrero

Anexo 10 Aprendizaje móvil en la enseñanza del idioma inglés para estancias internacionales

APRENDIZAJE MÓVIL EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA ESTANCIAS INTERNACIONALES

MONDRAGÓN GÓMEZ CLAUDIA

Av. de las Ciencias, S/N, Facultad de Informática, Juriquilla, Querétaro, Qro., C.P. 76230, México.
TEL. 7471151775 C.P. 76230 cmondragon@uagro.mx

LÓPEZ MARTÍNEZ ROCÍO EDITH

Av. de las Ciencias, S/N, Facultad de Informática, Juriquilla, Querétaro, Qro., C.P. 76230, México.
TEL. 4421608544 C.P. 76230 rocio.edith.lopez@uaq.mx

ABSTRACT

Mobile learning or m-learning is a teaching and learning methodology using mobile phones or other mobile devices with Internet connectivity, in order to provide new alternatives for interaction and access to educational content for the learner. This article presents the implementation of mobile learning with the use of technological tools to students with a basic level in the English language with aspirations to carry out international stays at the Autonomous University of Guerrero.

RESUMEN

El aprendizaje móvil o m-learning, es una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de los teléfonos móviles u otros dispositivos móviles con conectividad a Internet, con la finalidad de brindar nuevas alternativas de interacción y acceso a contenidos educativos para el aprendiz. Este artículo presenta la implementación del aprendizaje móvil con el uso herramientas tecnológicas en estudiantes con nivel básico en el idioma inglés con aspiraciones a realizar estancias internacionales de la Universidad Autónoma de Guerrero.

KEYWORDS

Mobile learning, English, technological tools.

PALABRAS CLAVES

Aprendizaje móvil, inglés, herramientas tecnológicas.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje móvil o m-learning como también se le conoce, es una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de los teléfonos móviles u otros dispositivos móviles, como son las agendas electrónicas y las tabletas o tablets, entre otros, con conectividad a Internet (Sáez, J.M. 2018). Otra definición lo conceptualiza como la convergencia de modelos educativos a distancia y presenciales con el uso de tecnología móvil e inalámbrica, con la finalidad de brindar nuevas alternativas de interacción y acceso a contenidos educativos para el alumno. ¡Este artículo se realizó con la finalidad de dar a conocer una implementación del aprendizaje móvil con el uso herramienta Duolingo y Kahoot!, que se realiza a estudiantes con nivel básico en el idioma inglés con aspiraciones a realizar estancias internacionales de la Universidad Autónoma de Guerrero.

Anexo 11 Certificado de finalización de innovación en la enseñanza

Laspau Affiliated with
Harvard University

 **Santander**

Certificate of Completion

Claudia Mondragon Gomez

has successfully completed the program

Becas Santander Skills | Innovation in Teaching – Laspau

80 program hours

October 4 – December 15, 2021
Cambridge, Massachusetts


Angélica Natera
EXECUTIVE DIRECTOR,
LASPAU




Oscar Jerez
ASSISTANT DIRECTOR
OF UNIVERSITY INNOVATION, LASPAU

Anexo 12 Constancia retribución social como parte de una Jornada Académica CONAHCYT

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE GUERRERO**Dirección General de
VinculaciónDirección de
Internacionalización**OTORGAN LA
PRESENTE**

Constancia

A : Claudia Mondragón Gómez

POR IMPARTIR CURSOS BASADOS EN LA INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y COMPETENCIAS GLOBALES A LOS ESTUDIANTES EN MODALIDAD VIRTUAL, EN LA JORNADA ACADÉMICA CONAHCYT DE RETRIBUCIÓN SOCIAL EN INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR CON UNA DURACIÓN DE 120 HORAS.

Chilpancingo, Guerrero a 17 de mayo de 2024

Dr. Javier Saldaña Almazán
Rector

Anexo 13 Instrumento encuesta final (MAI-MV)

[English for International](#) > Encuesta final

ENCUESTAS PREDEFINIDAS

Encuesta final

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas.

Relevancia

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
1 mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pensamiento reflexivo

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
5 Pienso críticamente sobre cómo aprendo.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 Pienso críticamente sobre mis propias ideas.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7 Pienso críticamente sobre la ideas de otros estudiantes.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 Pienso críticamente sobre las ideas que leo.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Interactividad

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
9 Explico mis ideas a otros estudiantes.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10 Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11 otros estudiantes me piden que explique mis ideas.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12 otros estudiantes responden a mis ideas.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

?

Continuación

Apoyo del tutor

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
13 el tutor me estimula a reflexionar.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14 el tutor me anima a participar.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15 el tutor ejemplifica las buenas disertaciones.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16 el tutor ejemplifica la auto reflexión crítica.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apoyo de compañeros

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
17 otros estudiantes me animan a participar.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18 los otros estudiantes elogian mi contribución.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19 otros estudiantes valoran mi contribución.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20 los otros estudiantes empatizan con mis esfuerzos por aprender.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Interpretación

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
21 entiendo bien los mensajes de otros estudiantes	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22 los otros estudiantes entienden bien mis mensajes.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23 entiendo bien los mensajes del tutor.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24 el tutor entiende bien mis mensajes.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25 ¿Cuánto tiempo le llevó completar esta encuesta?

Elegir...

26 ¿Tiene algún otro comentario?

Enviar

Contáctanos



Continuación

Follow us

 [Contactar con el soporte del sitio](#)

[Usted se ha identificado como Claudia Mondragón Gómez \(Cerrar sesión\)](#)

[Resumen de retención de datos](#)

[Descargar la app para dispositivos móviles](#)

[Descargar la app para dispositivos móviles](#)

This theme was developed by

[conectl.me](#)