



ACUERDO NO. 2022 CON FECHA DEL 29 DE AGOSTO DE 2016 DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE AGUASCALIENTES

"SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DESDE LA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM"

TESIS PARA: **MAESTRIA EN EDUCACION Y ENTORNOS VIRTUALES**

PRESENTA: **LUZ MARINA ALTAMAR COLON**

DIRECTOR DE TESIS: **MTRO. GABRIEL MARTIN VILLEDA VILLAFAÑA**

Aguascalientes, México, 2022

ASUNTO: Carta de autorización

Aguascalientes, Ags., agosto de 2022.

LIC. ROGELIO MARTÍNEZ BRIONES
UNIVERSIDAD CUAUHTÉMOC PLANTEL AGUASCALIENTES
RECTOR GENERAL

P R E S E N T E

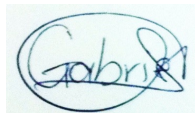
Por medio de la presente, me permito informar a Usted que he asesorado y revisado el trabajo de tesis titulado:

“Satisfacción de los estudiantes de sexto grado en entornos virtuales de aprendizaje desde la plataforma google classroom”

Elaborado por **LUZ MARINA ALTAMAR COLON** con matrícula MEEVA 00-0255, considerando que cubre los requisitos para poder ser presentado como trabajo recepcional para obtener el grado de Maestro en Educación y Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Agradeciendo de antemano la atención que se sirva dar a la presente, quedo a sus apreciables órdenes.

ATENTAMENTE



Mtro. Gabriel Martín Villeda Villafañá
Director de tesis

A Quien Corresponda
Presente

Asunto: Responsiva de integridad académica

Yo, Luz Marina Altamar Colón, con matrícula laltamar, egresado del programa Ciencias de la educación y entornos virtuales de Aprendizaje, de la Universidad Cuahtémoc, plantel Aguascalientes, identificado con IFE-INE o CC, N° 32763488, pretendo titularme con el trabajo de tesis titulado: “Satisfacción de los estudiantes de sexto grado en entornos virtuales de aprendizaje desde la plataforma Google Classroom”,

Por la presente Declaro que:

- 1.- Este trabajo de tesis, es de mi autoría.
- 2.- He respetado el Manual de Publicación APA para las citas, referencias de las fuentes consultadas. Por tanto, sus contenidos no han sido plagiados, ni ha sido publicado total ni parcialmente en fuente alguna. Además, las referencias utilizadas para el análisis de la información de este Trabajo de titulación están disponibles para su revisión en caso de que se requiera.
- 3.- El Trabajo de tesis, no ha sido auto-plagiado, es decir, no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional y se han contemplado las correcciones del Comité Tutorial.
- 4.- Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en el trabajo de tesis, constituirán aporte a la realidad investigada.
- 5.- De identificarse fraude, datos falsos, plagio información sin citar autores, autoplagio, piratería o falsificación, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cuahtémoc, plantel Aguascalientes, Instituto de Educación de Aguascalientes, la Secretaria de Educación Pública, Ministerio de Educación Nacional y/o las autoridades legales correspondientes.
6. Autorizo publicar mi tesis en el repositorio de Educación a Distancia de la Universidad Cuahtémoc, plantel Aguascalientes.

Luz Marina Altamar

LUZ MARINA ALTAMAR COLON
Correo: luzmarinaaltamar0@gmail.com
Número Celular: 3016430268

comunicación, facilitan la interacción, intercambio de ideas u opiniones entre los participantes de entornos virtuales (Quijada, 2014). Asimismo, este estudio se sustenta con Teorías que apoyan la satisfacción en los procesos educativos, Lepiani (2013) afirma que es necesario conocer e identificar las necesidades e intereses de los educandos para obtener un nivel de satisfacción, donde se impulse hacia la participación activa de las tareas en los ambientes virtuales de aprendizaje.

En otras palabras, identificar las fortalezas, debilidades y gustos de los estudiantes permite al docente definir y crear diversas actividades o recursos didácticos que estimulen y promuevan la creatividad, iniciativa y desarrollo de experiencias formativas significativas que persigan generar constructos en los aprendices. En cuanto al método en este trabajo investigativo, se plantea que el tipo de estudio es cuantitativo, debido a que se recopilan una serie de datos e información por medio de diferentes etapas con el fin de verificar posibles hipótesis que posteriormente son analizadas e interpretadas permitiendo mostrar unos resultados medibles y plantear propuestas de mejora de la problemática; el alcance de esta propuesta es correlacional, donde se analizan dos variables una dependiente que es el nivel de satisfacción y otra independiente que son las TIC específicamente las Plataformas Virtuales; se propone un diseño no experimental debido a que se observa la muestra desde su propio contexto de una manera natural y espontánea, su momento de estudio es transversal por realizarse en un determinado tiempo, en un período de tiempo y lugar específico.

Por tanto, se presenta la investigación en cinco capítulos. El primer capítulo hace referencia a la formulación del problema, donde se destaca el planteamiento problema, la pregunta de investigación, la justificación e importancia de la misma y las hipótesis planteadas para el proceso de estudio. Seguidamente, el capítulo II,

denominado Marco Teórico, describe las diferentes teorías que fundamentan el proyecto, el marco legal y la definición de las variables de estudio a través de un análisis conceptual y los diferentes estudios empíricos que la sustentan.

En el tercer capítulo, llamado Método, se presentan los objetivos de la investigación, los participantes, es decir, la población y muestra, se presentan los instrumentos para la recolección de la información, el diseño del método, análisis de datos y las consideraciones éticas de acuerdo a las normas de confidencialidad. El capítulo IV, denominado resultados de la investigación, en el cual se da solución a los objetivos de la investigación, el análisis de confidencialidad de los datos y el resumen y procesamiento de los mismos . Por último el capítulo V, llamado Discusión, describe y compara los resultados obtenidos en la investigación con los autores que se referencian en el Marco Teórico, con el fin de solucionar la problemática planteada y presentar las conclusiones de la investigación.

Capítulo I. Formulación del Problema

En este apartado se describe la problemática de estudio de investigación en una institución educativa distrital en Colombia, específicamente en la asignatura de inglés en el grado sexto de básica secundaria; se exponen las dificultades que presentan los estudiantes en el estudio de la lengua inglesa; así como también, se detallan los diversos antecedentes de estudios e investigaciones tanto locales, nacionales como internacionales referentes a la temática en discusión, con el fin de tener conocimiento acerca de la historia del problema.

1.1 Planteamiento del Problema

Las invenciones científicas y tecnológicas de este siglo XXI, requieren un ser humano competente con las TIC, capaz de dominar por lo menos una lengua extranjera, y desenvolverse en este mundo globalizado y cambiante. Sin embargo, existe en los países subdesarrollados como Colombia una limitante en cuanto a tecnología se trata. Ya que, unos son privilegiados al poseer herramientas tecnológicas como celulares, tablets o computadores, que les permiten acceder a la conectividad y tener mejores oportunidades de vida; otros, por el contrario, no cuentan con estos aparatos tecnológicos o por desconocimiento les dan un uso inadecuado a éstos. Lo que denomina Serrano & Martínez (2003) “brecha digital” referida a la limitación espacial entre los individuos que forman parte de una comunidad al poseer unas el acceso a la conectividad permanente, mientras que las otras no cuentan con los recursos para acceder a este privilegio, lo que conlleva a la falta de conocimiento y utilización de los aparatos tecnológicos.

Es decir, aquellos ciudadanos que cuentan con herramientas tecnológicas pueden hacer uso de las TIC a través de la “Internet”. Esta herramienta se considera como “un sistema de redes global de ordenadores que, gracias al auge alcanzado, es posible el acceso a cualquier destino del mundo” (Badia, 2002). Debido a sus beneficios posibilita la inmersión hacia el aprendizaje de una nueva lengua, donde el individuo se sumerge y puede reforzar sus competencias comunicativas y conocer otras culturas. Y aunque en esta época se ha innovado en software y aplicaciones WEB para facilitar los procesos académicos, todavía en algunas Instituciones Educativas Distritales, las herramientas digitales son utilizadas con poca frecuencia por parte de estudiantes y docentes, cuyos procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser replanteados al estar inmersos en esta era; quizás consecuencia de la carencia de equipos tecnológicos o capacitación digital.

Las TIC en educación anteriormente se usaban solo para transmitir conocimientos: el ingreso a internet y el manejo de programas ofimáticos; situación que era similar en las Instituciones Educativas públicas del distrito. Lo que conllevaba a una subutilización de las TIC, ya que éstas, además de ser herramientas para transmitir información como medio instruccional, pueden ser mediadoras en el aprendizaje de los estudiantes. Es decir, las nuevas herramientas posibilitan transformaciones en el quehacer pedagógico; es necesario de una “alfabetización digital” (Gilster, 1997). Por lo tanto, el docente tiene como reto innovar sus prácticas educativas por medio del uso de las nuevas tecnologías, con el fin los estudiantes adquieran esas competencias necesarias para enfrentar los desafíos de la época. Así lo afirma la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2010) aquellos estudiantes que no son capacitados para superar los retos de la sociedad actual, se sumergen en la

brecha del conocimiento y las habilidades para desenvolverse de acuerdo con la competitividad tecnológica.

El ser humano como ser social necesita de una lengua para comunicarse, expresarse e interactuar para ser competente en esta sociedad. La lengua no se percibe sola; las oraciones sin contexto no tienen ningún significado. En la interacción social, los seres humanos son capaces de unir palabras para expresar mensajes coherentes y desarrollar la competencia comunicativa. Esto permite que las Instituciones educativas adopten nuevas concepciones de enseñanza de la lengua y las incorporen en programas académicos que enriquezcan las expectativas del aprendiz e implica que los profesores, que son líderes de los procesos académicos, asuman el papel de investigadores para implementarlas en el campo de la Educación. Autores como Finocchiaro (1977 citado en Pulido, 2005) afirma que la comunicación es la competencia principal para desarrollar en el aprendizaje de idiomas; asimismo, expone acerca de la influencia del entorno en los aprendices, el contexto en la comunicación y los limitantes comportamentales y emotivos que impiden la comunicación.

En la enseñanza de una lengua es fundamental la inmersión del aprendiz en un ambiente comunicativo; es decir, que interactúe con otros individuos en la segunda lengua, sea capaz de expresarse en diferentes contextos de comunicación, sin tener interferencia de su lengua materna. Es necesario abrir otros espacios fuera del contexto escolar hacia el aprendizaje de un nuevo idioma, donde al ser humano se le posibilite involucrar la nueva lengua en su vida cotidiana. Actualmente, gracias a la evolución de la World Wide Web y las nuevas TIC, han evolucionado otras modalidades en educación, a través de las cuales los aprendices de lengua pueden sumergirse en nuevas experiencias de formación con el idioma para lograr una mejor adquisición del

conocimiento por medio de actividades interactivas mediadas con un adecuado uso pedagógico de las TIC. Tal como se sustenta, “E-Learning environment may facilitate the academic process if the integration is done within the framework of proper pedagogy”. [Los ambientes de aprendizaje electrónico pueden contribuir en el proceso académico si se integran con la estructura de una forma pedagógica única]. (Kotzer & Yossi, 2012)

En otras palabras, se persigue en la enseñanza de la lengua diseñar e involucrar actividades que promuevan el interés y la creatividad de los aprendices, que sean partícipes de su propio proceso de aprendizaje, se involucren y motiven hacia la adquisición de un nuevo idioma, intercambien ideas, opiniones con otros estudiantes, desarrollen sus competencias comunicativas en ambientes pedagógicos auténticos, contextos específicos y puedan adquirir esas experiencias significativas para la aprehensión del conocimiento, que se adapten a las demandas de la actualidad. Se propone que el individuo adquiera las habilidades necesarias para competir en la sociedad actual y desarrolle las estrategias que le permitan identificar la información certera y eficaz hallada en Internet para manejar correctamente la información en la Web y adquiera la capacidad de aprender. (OCDE, 2001)

Es un reto tanto para los docentes como para los estudiantes de esta era digital familiarizarse con las nuevas teorías, procesos metodológicos, estrategias pedagógicas que le permitan desarrollar el proceso de la comunicación y habilidades tecnológicas que requiere esta época, aprovechar los recursos disponibles en la Web para capacitarse y estar preparados para el siglo XXI, acceder a la educación desde cualquier espacio académico sin barreras de tiempo ni espacio, utilizando la modalidad E-Learning. E-Learning supplies different environments for students with Dynamic,

interactive, nonlinear access to a wide range of information (text, graphic, and animation) as well as to self-directed learning in online communication (e-mail and forums). [E-Learning proporciona diferentes ambientes para los aprendices con acceso dinámico, interactivo, no lineal para un amplio rango de información (texto, gráfico, y animación) también como aprendizaje autodirigido en comunicaciones en línea (correo electrónico y foros)]. (Jonassen, 1996; Jacobson & Archodidou, 2000)

Es relevante en el aprendizaje de nuevas lenguas que el estudiante se involucre en un contexto real comunicativo, aprenda con las nuevas experiencias, relacionando sus conceptos previos con la nueva información para que sea significativa para él, desarrolle su competencia comunicativa, la cual abarca la funcionalidad de la lengua como saludar, describir una cosa, solicitar ayuda, dar un consejo, pedir excusas, etc, e incluye también la pragmática; es decir, la utilización de la lengua en un contexto específico. Es importante que el estudiante de lenguas se familiarice con diferentes contextos para que logre una adecuada adquisición del idioma. El propósito primordial de la enseñanza de idiomas está encaminado en conseguir que el aprendiz desarrolle su competencia comunicativa; en otras palabras, que pueda expresar sus ideas, emociones, sentimientos, que aplique un uso correcto de la lengua para relacionarse en la sociedad en la que se encuentra inmerso (Pérez, 2004). Por lo tanto, se propone cambiar paradigmas, métodos y metodologías de enseñanza en el sector educativo acordes con las nuevas transformaciones de la sociedad.

A partir de los años 60 en los Estados Unidos de América surge la propuesta de la adquisición de las lenguas asistidas por un computador, conocido como CALL, el cual estaba orientado hacia el proceso académico por medio de la búsqueda y manipulación de las aplicaciones del computador (Levy, 2006). Este método de enseñanza del

inglés plantea diferentes usos que se le pueden dar al computador para lograr una mejor adquisición de la lengua como lo es la repetición, por medio de escucha de sonidos, desarrollo de la escritura, indagación en diversas fuentes de información para desarrollar el espíritu investigativo, entre otros, generando nuevas formas de aprovechamiento de este recurso como promover la comunicación entre pares para fortalecer la competencia comunicativa de una segunda lengua (Borras, 1993). Así mismo, a mediados de los años 60 surge la red informática en el Ejército de Estados Unidos, posteriormente siendo beneficiados sólo los universitarios norteamericanos, la cual debido a su rápida evolución se convirtió para finales de los años 90 en la World Wide Web 1.0. expandiéndose vertiginosamente a todo el mundo, conocida como la agrupación de documentos estáticos para consulta o descarga. (Lerma-Blasco, 2013)

En el proceso de formación asistido a través del Computador estas evoluciones de la World Wide Web han ocasionado mejoras en el sector educativo. Especialmente, para el año 2003 cuando aparece la Web 2.0, quien ofrece un abanico de aplicaciones, donde los usuarios pueden compartir, crear, modificar, subir materiales digitales y multimedia a través del uso de las aplicaciones de fácil acceso en Internet; estos recursos se vuelven cada vez más sofisticados y alcanzables para investigadores, tutores y aprendices (Cerezo, Baralt, Suh, & Leow, 2014); transformando los procesos académicos al implementar las nuevas TIC en las aulas de clases, surgiendo posteriormente nuevos conceptos en el ámbito tecnológico y digital como social media, identidad digital, habilidades digitales, diseño web, entornos virtuales, logrando transformaciones en el aula, aparecen nuevas metodologías y propuestas pedagógicas en los procesos académicos como las modalidades de enseñanza E-Learning, B-Learning, M-Learning, entre otros. En otras palabras, la enseñanza ha evolucionado a

través de la época, el mundo se transforma y así mismo también las formas de enseñar a los individuos de la sociedad actual. (Tobón, 2006)

Según el Consejo de Europa adquirir un idioma implica conocer acerca de su propia estructura y el European Language Portafolio - ELP afirma que es necesario que ésta se conecte con su diversidad cultural, social, política; esa conexión le permite al aprendiz crear un conocimiento intercultural, que sea de verdadera interpretación en un entorno amplio para establecer semejanzas y diferencias desde su lengua materna (European Centre for Modern Languages CELM, 2018). El aprendizaje de un idioma extranjero favorece al enriquecimiento cultural, a través del cual el individuo, es capaz de interactuar, comunicarse, moverse en otros contextos globales para incrementar su conocimiento. Por lo tanto, en la plataforma de CELM se creó un sitio nombrado “Nuevos dispositivos en la Enseñanza de idiomas” resaltando el impacto de esta era digital y el uso de internet como herramienta fundamental al ofrecer oportunidades para conectarse, acceder y movilizarse a través de la utilización de Smartphone en la adquisición de un idioma. Esta perspectiva motiva a los profesores en darle una correcta orientación a sus aprendices respecto a las herramientas útiles en la Web 2.0, para tener una visión crítica en cuanto a la búsqueda de información. (Roig-Vila, 2019)

Según un informe expedido de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación La OEI en los objetivos trazados para el año 2021: la educación que deseamos para los bicentenarios expone:

Impartir una lengua extranjera inglés, requiere que los maestros posibiliten ambientes de inmersión, mediados por las Tecnologías, identifiquen que tipo de conocimiento tienen los aprendices del idioma con el fin de reforzar habilidades en

el acto comunicativo. (Pérez, González, Martos, Navarro, Sánchez, Ortega, & Pérez, 2017).

Es otras palabras, es un reto para los docentes de idiomas, capacitarse en las nuevas tendencias, metodológicas en la enseñanza del inglés, que le permita diseñar y crear actividades pedagógicas interactivas por medio de las TIC, que promuevan el interés hacia la adquisición de una lengua extranjera y desarrollen habilidades comunicativas para alcanzar los objetivos trazados en los proyectos, estándares y lineamientos educativos que actualmente se proponen las entidades a nivel internacional, nacional y local para formar ciudadanos competentes en esta sociedad del conocimiento.

Por otro lado, en Colombia, se han creado e incorporado proyectos determinantes que persiguen mejorar el aprendizaje del inglés en el sector de Educación para que el ser humano sea capaz de desenvolverse en este mundo globalizado y desarrollar cuatro competencias: colaborativas, comunicativas, inventivas y reflexivas (UNESCO, 2015). Se confirma la importancia de reestructurar los procesos de enseñanza y aprendizaje de una nueva lengua extranjera inglés por medio de actividades interactivas, las cuales permitan que el individuo logre impulsar su espíritu innovador, interactuar en grupos de trabajos, desarrollar un aprendizaje colaborativo y significativo, siendo capaz de ser asertivo en la toma de decisiones, expresar sus ideas y propuestas, que fortalezcan sus habilidades comunicativas, útiles en esta era del conocimiento.

De acuerdo con Piscitelli (2008), la existencia de las TIC en la actualidad requiere que sea aplicada en esta sociedad del conocimiento. En otras palabras, es imprescindible que el ser humano sumergido en esta época, sea capacitado y

familiarizado para utilizar las nuevas tecnologías en su cotidianidad. Así mismo, afirma UNESCO (citado en Scott, 2015^a) la evolución vertiginosa de las TIC y el acceso a internet han transformado la sociedad actual en un sitio vez más interconectado y han ocasionado que las TIC sean más indispensables para los seres humanos. Por lo tanto, en el ámbito educacional se propone la utilización de las TIC como recurso pedagógico necesario para reforzar procesos académicos que formen ciudadanos digitales y competentes en esta ciber sociedad. En cuanto a la enseñanza de lenguas, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) propone el folleto de los estándares básicos de competencias de idiomas.

El MEN dice que esta normatividad en lengua extranjera inglés presenta criterios específicos que le permiten a los estudiantes conocer acerca de los niveles básicos de calidad que los aprendices de todas las regiones de Colombia deben tener como se argumenta en el folleto de los Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés (2006):

Los estándares de habla inglesa son normas claras que facilitan a los estudiantes, acudientes, docentes y a las entidades escolares, a las Secretarías de Educación y a otras autoridades en educación, saber lo que los estudiantes deben aprender: Son utilizados como referencia para determinar la capacidad de conocimiento que pueden poseer los aprendices acerca del idioma y aquello que deben saber realizar en un entorno específico.

De este modo, los tutores de inglés, directores y acudientes están involucrados en el proceso formativo de los estudiantes por medio del Manual de los Estándares, el cual les permite conocer acerca de las competencias en el acto comunicativo que los aprendices necesitan desarrollar para alcanzar un apropiado dominio del inglés.

Por otro lado, en el documento para mejorar las habilidades TIC hacia el desarrollo profesional Docente se puntualizan los convenios conceptuales y directrices previstas para la orientación en la utilización de las TIC que conduzcan hacia el mejoramiento del quehacer pedagógico de los docentes (Ministerio de Educación Nacional – MEN, 2013). Es evidente la necesidad de implementar las TIC en los procesos académicos gracias a los múltiples beneficios brindados al docente para sus diferentes roles como diseñador, facilitador, orientador, innovador en materiales, evaluador de procesos académicos. Así mismo, es necesario capacitar a los docentes con el fin incorporen estas nuevas tecnologías en las aulas y sean utilizadas para fines pedagógicos (Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe [OREALC/UNESCO], 2013). Como lo afirman investigadores, las TIC en el sector de educación facilitan los procesos formativos ofreciendo múltiples ventajas para los tutores en disponibilidad de aplicaciones y herramientas tecnológicas y digitales con carácter pedagógico que promueven el interés del aprendiz en la adquisición y construcción de nuevos conceptos.

Implementar las TIC en las nuevas modalidades de enseñanza como B-Learning aporta tanto para el docente como para el aprendiz grandes ventajas en su proceso de formación debido a que este modelo está inherente a la utilización de las TIC, ajustándose a las necesidades educativas (Aldana, Osorio & Rengijo, 2017). Actualmente, debido a la Pandemia Mundial del Covid19 se transforman los procesos académicos, surgiendo la necesidad de adoptar no sólo nuevas estrategias sino también nuevas modalidades de enseñanza e incorporar las TIC en Educación para crear ambientes pedagógicos que persigan fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de una manera significativa. El manejo de las TIC puede facilitar el

desarrollo cognitivo, psicológico y afectivo social intrínseco en el estudio de una segunda lengua en la infancia y adolescencia. (Macaro, Handley & Walter, 2011)

Es el caso de satisfacer y suplir las necesidades de los aprendices de lenguas, al incorporar en los procesos académicos estas herramientas tecnológicas. La educación ha tenido que reinventarse y hacer uso obligatorio de las nuevas TIC, utilización de plataformas virtuales, inmersión en la Web 2.0 para cambiar las prácticas educativas con el fin de lograr suscitar en los aprendices de lenguas y sus docentes el interés por el uso de estos recursos digitales, creación e innovación de materiales digitales, formar comunidades de aprendizaje; es decir, desarrollar en los estudiantes las competencias tecnológicas y digitales que exige la sociedad del saber. Estas herramientas estimulan a los estudiantes hacia la aprehensión de nuevos conceptos. (Izquierdo, Simard & Garza, 2015; Lan, Sung, Cheng, & Chang, 2015)

Por otro lado, en Colombia en el documento del Consejo Nacional de Política Económica y Social [CONPES] 3527 (2008), Política Nacional de competencia y producción, referente a la utilización y apropiación de nuevas tecnologías instituye como metas fundamentales brindar a los colombianos el acceso a las TIC y favorecer el espacio para que los ciudadanos se beneficien de sus ventajas. Se propone la implementación de las TIC en el área laboral, acceso a los empleados con el fin mejoren su productividad, conocimiento de otros negocios, aprender otras lenguas extranjeras y culturas, realizar intercambios en otros países, adquirir habilidades digitales, capacitarse con medios tecnológicos, sin barreras de tiempo ni espacio, que puedan favorecer al sector productivo. Lo que implica que las TIC se han sumergido en la cotidianidad del individuo, específicamente el sector educativo, trazando como meta la formación académica y desarrollo de competencias tecnológicas y digitales que le

permitan competir en los mercados laborales, ser productivos, aspirar a mejores ingresos económicos, y desenvolverse en el mundo globalizado y cambiante.

Entre los proyectos más destacados en Colombia se encuentra el Programa Decenal de Educación para los años 2006-2016, cuyo propósito está orientar las metas propuestas en educación, destacando en la temática de las TIC las siguientes:

Suministrar infraestructura tecnológica en las Instituciones educativas, mejorar los procesos pedagógicos de los profesores en la aplicación de las TIC y creatividad digital, incorporar la tecnología y la ciencia en el sector educativo, promover la educación tecnológica y técnica, capacitación docente para fortalecer su campo laboral y profesional. (Ministerio de Educación Nacional, 2006)

Con respecto a este planteamiento, se aprecia la importancia de las TIC en las áreas del individuo, los cuales persiguen garantizar una formación de calidad conforme con las transformaciones y evoluciones en la ciencia y la tecnología, resaltando el beneficio que ofrece el manejo de estas herramientas digitales y tecnológicas en el sector educativo, especialmente en esta sociedad del conocimiento, a través de la cual el individuo promueve su creatividad e innovación en las prácticas pedagógicas.

Entre los otros proyectos a nivel nacional se resaltan Proyecto de Conexión Total encaminado a proporcionar conectividad escolar a todas las regiones del país, dependiendo de los planes de desarrollo, requerimientos de los gobernadores locales, liderado por las entidades territoriales de cada sector Secretarías de Educación, cuya finalidad es alcanzar una mejor cobertura para el aprovechamiento de la comunidad educativa. Por otra parte, el Programa que suministra computadores para Educar en Colombia inició a partir del año 2000 como propósito minimizar la brecha digital, encargándose de dotar de aparatos y equipos tecnológicos a las entidades educativas a

nivel nacional para alcanzar las metas trazadas por el Ministerio de Educación. Sin embargo, existen todavía carencias de equipos tecnológicos y los existentes se encuentran deteriorados en las entidades educativas. Domínguez, Cisneros, Suaste et Vásquez (2016) expuso que la falta de recursos, la no accesibilidad a internet, un aparato tecnológico obsoleto y mal estado de las aulas informáticas, afectaban en forma negativa en la aplicación de las TIC.

El Ministerio encargado de la Educación Nacional en Colombia MEN apoyado por MINTIC, persigue como meta:

Promover el emprendimiento por medio de las entidades educativas, que prestan el servicio educativo, para despertar el espíritu de innovación. Capacitar a los docentes en temas de Tecnología educativa, incorporar la cátedra TIC en el campo educativo. Inspeccionar en los cafés que prestan servicio de internet para brindar seguridad a los niños. (Said, Iriarte, Valencia, Borjas, Ordoñez, Arellano, Román, Mestre, Payares, Lara, Jabba, Brändie, González, y Mejía, 2015)

Esta propuesta educativa establecida por el MEN tiene el reto de formar y capacitar a los docentes en competencias digitales y tecnológicas. Según Mercuri & Guerra, (2011) ¿Se encuentran los docentes entrenando a sus aprendices para competir en globalización mundial? Desarrollando un buen quehacer pedagógico que contribuya al incremento de un lenguaje académico en los estudiantes bilingües (Cox, De Assis-Peterson & Ortiz, 2011). Es decir, como un desafío para el maestro está el aplicar las nuevas TIC necesarias para el fortalecimiento de las destrezas digitales, tecnológicas y habilidades sociales para poder interactuar en un mundo interconectado.

A nivel local el Ministerio Nacional de Tecnología y Comunicación MINTIC en Barranquilla año 2014, se propuso como meta llegar a zonas urbanas y rurales para

habilitar el acceso a Internet, es decir ampliar la conectividad en el departamento del Atlántico, capacitación para empresarios, becas para estudios en tecnología, entre otros. En el sector educativo se ofrecen capacitaciones a los docentes, relacionadas con las nuevas TIC, recursos en la web en la época de pandemia, para lograr las competencias digitales y fortalecer la calidad en los procesos de formación. Sin embargo, aún se está tratando de reducir esa separación digital teniendo en cuenta que la población estudiantil se ha aumentado en mayor cobertura en las entidades educativas y la mayoría de los tutores que trabajan en primaria son adultos mayores quienes no se someten a formar parte en estas capacitaciones ni fomentan el interés hacia el uso de estas nuevas tecnologías en las aulas, desconociendo sus beneficios. Una de las principales barreras para que los tutores empleen las TIC en los procesos académicos, es la carencia de equipos informáticos, poca concordancia entre planes de aula y programas académicos con la falta de recursos. (Sipila, 2013)

Por otra parte, el distrito de Barranquilla, dirigido por el alcalde Jaime Pumarejo propone en el Plan de Desarrollo 2020 – 2023 impulsar el Proyecto “Soy Bilingüe” con apoyo del estado colombiano, planeando como meta implementar el Bilingüismo en las escuelas públicas como factor de igualdad social (Revista Semana, 2021). Este proyecto tiene como meta fortalecer las competencias comunicativas en inglés para crear mejores oportunidades, impulsar el turismo y posicionamiento de la ciudad de Barranquilla a nivel mundial. Es un reto para los docentes de inglés de la actualidad, quienes deben capacitarse no sólo con las nuevas tendencias para la enseñanza del inglés, sino en competencias digitales para utilizar las TIC como recurso innovador en las aulas de clases. The application of technology to better education will cause benefits to the future in every sector of society. [El uso de la tecnología para mejorar la

educación traerá beneficios a futuro en todas las áreas de la sociedad] (Sukmawati & Nensia, 2019)

Es necesario percatarse y analizar los factores que pueden afectar la competencia comunicativa de los estudiantes en el aprendizaje de un idioma extranjero; es el caso que ocurre en la Institución Educativa Distrital La Concepción, los estudiantes de sexto grado de básica secundaria se encuentran aislados de todo contexto comunicativo de la lengua inglesa, presentando dificultad para expresarse en inglés, mostrándose inseguros al momento de comunicar sus ideas en la nueva lengua extranjera por temor a equivocarse, falta de vocabulario, desconocimiento del uso de la lengua en situaciones comunicativas, alta exposición en su lengua materna, pocas horas de inmersión en la lengua inglesa debido a la poca intensidad horaria semanal cuando cursaban quinto grado de primaria, falta de acompañamiento de los padres de familia, desmotivación hacia el aprendizaje de la lengua extranjera. Es necesario, la exposición de los estudiantes a la lengua extranjera; es tarea del docente propiciar este espacio y sumergir al aprendiz en el contexto comunicativo de la lengua para lograr una adquisición del idioma. (Scrivener, 2005)

De acuerdo al planteamiento anterior se propone en la Institución Educativa Distrital La Concepción implementar una Plataforma Virtual “Google Classroom” como herramienta para estimular y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Definiendo esta plataforma “Google classroom” como un sistema de gestión del aprendizaje ofrecida por Google para los profesores, posee un sitio central para comunicarse con los estudiantes, formular preguntas, y crear tareas. En el mundo digital, Google ayuda a facilitar el aprendizaje en línea para los aprendices digitales de hoy (Zhang, 2016). En el contexto educativo, esta herramienta es de gran utilidad para

el desarrollo de competencias en cualquier asignatura; se implementará inicialmente en el área de idioma extranjero inglés con actividades interactivas mediadas por las TIC, en los estudiantes del grado sexto, quienes al realizar la transición desde el grado quinto poseen poco conocimiento de la lengua, presentándose a la básica secundaria con deficiencias en las habilidades orales y de lectura por falta de vocabulario, y desconocimiento de las funciones de la lengua.

El Google Classroom ahorra tiempo y papel, los profesores pueden crear clases, distribuir tareas, comunicarse y mantenerlo todo organizado en un único lugar, así mismo los estudiantes pueden ver las tareas en la página trabajo, en el tablón de anuncios o en el calendario de la clase respectivamente (Gómez, 2020). También es importante destacar los aportes de Liu y Chuang (2016) llevaron a cabo una investigación de acción en Taiwán en la que utilizaron el aula de Google con la integración del mecanismo de tutores de pares para estudiantes de sexto grado. Los estudiantes tenían una percepción positiva sobre el uso de Google Classroom. También se lograron los objetivos de aprendizaje.

Pincay Vinces (2016) define al Classroom como el nuevo producto de Google para el sector educativo. Es una plataforma de enseñanza y aprendizaje diseñada para facilitar y mejorar las actividades que deben realizar los docentes, con el objetivo de colaborar con la creación, organización, comunicación y gestión de tareas. El autor considera que es una excelente alternativa para los alumnos de diferentes niveles, ya que les permite administrar sus trabajos. Además, se complementa con la utilización de la herramienta Google drive, mediante la cual pueden compartirse archivos y elaborarse documentos en línea.

En el año 2020 época de confinamiento total obligatorio a causa de la pandemia del COVID19, las Instituciones educativas en Colombia no estaban preparadas para enfrentar el virus del COVID19, especialmente la Institución Educativa Distrital La Concepción, la cual no contaba con una plataforma virtual ni página web Institucional para impartir las clases, Institución Educativa Distrital, que en la época de confinamiento total diseñó Guías didácticas impresas en todas las áreas del saber para entregar a los estudiantes, mientras se buscaba otra alternativa.

Es decir, es recomendable que las instituciones educativas preparen programas académicos para enfrentar cualquier situación académica imprevista en un futuro. (Johnson, Veletsianos y Seaman, 2020). Además, la mayoría de los docentes no estaban capacitados en competencias tecnológicas: los docentes se comunicaban con sus estudiantes en época de confinamiento total por medio del celular a través del WhatsApp, con la única función de enviar y recibir evidencias. En cuanto a la sede de Primaria todo el año 2020, los docentes encargados de los grados de Transición a Quinto, diseñaron Guías Didácticas en las asignaturas obligatorias, dejando las otras áreas como el inglés sin impartir conocimiento, trayendo como consecuencia, deficiencia en las competencias de inglés estipuladas por el Ministerio de Educación Nacional a través de la Cartilla de Estándares básicos de competencia y los DBA para el área del inglés que todo niño debe poseer.

Estos estudiantes de Quinto grado de básica primaria cuando realizan la transición al grado sexto en básica secundaria poseen un nivel bajo en las competencias comunicativas de la lengua extranjera inglés. Por lo anteriormente expuesto, se propone diseñar un syllabus para inglés adaptado a sus necesidades con actividades mediadas por las TIC y el currículo sugerido para los estudiantes de sexto grado de

básica secundaria, con el fin de estimular y fortalecer los procesos académicos en una Plataforma virtual “Google Classroom”.

En una clase que se observó en inglés al entrar en alternancia, se notó que los estudiantes de sexto grado no estaban inmersos en el contexto de lengua inglesa el año anterior debido a la falta de vocabulario, poca exposición a los actos comunicativos como diálogos y exposiciones orales, presentando dificultades en su expresión oral y las habilidades comunicativas de la lengua como la lectura debido a la poca frecuencia del inglés. Ser Bilingüe desde los primeros años es fundamental para la adquisición de otros idiomas y el individuo es capaz de interactuar con otras culturas, desarrollando sus habilidades lingüísticas. (Deprez, 1994). Es necesario iniciar la exposición a una lengua extranjera desde la infancia; es decir, en los grados de primaria, que los estudiantes alcancen las competencias requeridas para cada nivel de inglés, con el fin ingresen a la básica secundaria con un nivel de competencias óptimo, que les permita superar las dificultades presentadas y puedan adquirir las competencias necesarias hasta llegar al grado Undécimo para obtener excelentes resultados en las pruebas de estado, que les abran las puertas para iniciar sus estudios superiores. Esta problemática motiva a formular la siguiente pregunta:

1.2 Preguntas de Investigación

¿Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado de básica secundaria al utilizar ambientes virtuales basados en la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Distrital La Concepción?

Preguntas de investigación secundarias:

¿El uso de la Plataforma Google Classroom fomenta la motivación en el desarrollo de las experiencias formativas en la enseñanza del inglés?

¿Cuál es la satisfacción que genera en los estudiantes de sexto grado la experiencia formativa mediada por las TIC en el aula virtual?

¿Es la Plataforma Google Classroom una herramienta facilitadora para el aprendizaje del inglés en los entornos virtuales?

1.3 Justificación

1.3.1. Conveniencia.

Es necesario en esta época de Pandemia Mundial Covid19, etapa de confinamiento establecer nuevas políticas educativas en cuanto a la superación de la brecha digital y brindar mejores oportunidades a los seres humanos para capacitarse y desenvolverse en esta sociedad del conocimiento. Entidades Regionales e Internacionales ejecutan cambios curriculares y nuevas inversiones de una manera permanente en Educación básica con el fin de impulsar el uso de las TIC en los diferentes niveles escolares y aprendizaje de lenguas desde la infancia. (Johnson, Adams, Estrada & Freeman, 2015; Macaro et all; World bank, 2007)

En tarea de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), entidad internacional encargada de crear y promover políticas que beneficien a las personas hacia una mejor calidad de vida, proponen para los países de América Latina implementar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en Educación. Es primordial incorporar las tecnologías digitales en las Instituciones educativas como parte de una perspectiva integral para adaptar la utilización de la tecnología a las necesidades de los currículos educativos, incluyendo capacitación

docente y soporte de TIC (OCDE, 2020). Esta es la base para el desarrollo económico, político, cultural, social de los países de América Latina producto de una evolución vertiginosa de las TIC.

Por lo tanto, es necesario en esta época de confinamiento a causa del virus Covid19, cambiar las modalidades de enseñanza a virtual y adaptar a los estudiantes, que se encuentran trabajando desde casa, a estas nuevas tecnologías para continuar con los procesos académicos por medio de una plataforma virtual. Para llevar a cabo esta investigación se sugiere la Plataforma Google Classroom, debido a que posee una interfaz muy intuitiva y de fácil manejo para los estudiantes de sexto grado de básica secundaria. This application can be accessed easily. “It can be found by gadget such as computer, laptop, notebook and handphone”. [Esta aplicación puede ser de fácil acceso. Esta puede ser usada por cualquier dispositivo electrónico como computador, portátil, notebook y teléfono] (Sukmawati & Nensia, 2019). Debido al planteamiento anterior, surge esta propuesta de la creación de un syllabus en inglés, adaptado al currículo sugerido del Ministerio de Educación Nacional para el grado sexto de educación básica secundaria, ajustado a las necesidades, fortalezas, gustos, debilidades de los estudiantes, para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en inglés en la Institución Educativa Distrital La concepción.

1.3.2. Relevancia social.

El ser humano del siglo XXI, debe incrementar sus habilidades digitales en forma efectiva para ser competente en este mundo globalizado. Estamos expuestos a un nuevo entorno comunicativo, caracterizado por: la ingeniosidad, conectividad, convergencia y sociedad (Karakas, 2009) y un aprendizaje por medio de dispositivos

móviles en espacio, tiempo y esferas según lo definen Vavoula y Sharples (2009). Por lo tanto, es fundamental que estas habilidades sean promovidas en la escuela, donde los nativos digitales sean capacitados para enfrentar los nuevos retos que demanda esta sociedad.

Así mismo, Tedesco (2015) sustenta:

...las TIC capacitan a los jóvenes para la era del conocimiento. Las TIC en los colegios, se utilizan como recursos para desarrollar las destrezas para la vida respecto al uso de la información y la comunicación con otros individuos. A través de las TIC, la escuela se puede conectar al mundo, sin barreras de tiempo ni espacio, y sacar provecho a los recursos pedagógicos disponibles en internet. Los jóvenes pueden ser partícipes de las mismas actividades que realizan los otros adolescentes alrededor del mundo (música, espacios sociales, juegos, producción de contenidos, etc.).

Esta propuesta de fortalecer los procesos académicos en la enseñanza del inglés por medio una plataforma virtual es pertinente en las Instituciones educativas públicas, ya que la mayoría de las escuelas en estos momentos de pandemia, necesitan estar en contacto permanente con la comunidad educativa, especialmente, con los estudiantes los cuales pueden interactuar con el docente y sus compañeros de aula en forma asincrónica por medio del correo electrónico, hangouts, y establecer comunicación sincrónica a través de videoconferencias que le permitirán entrar en inmersión en la lengua extranjera para poner en práctica sus conocimientos y desarrollar sus habilidades comunicativas.

Por medio de la Plataforma virtual Google classroom, los aprendices de lenguas del grado sexto de básica secundaria de la Institución Educativa Distrital La Concepción pueden participar en foros, wikis y otras actividades interactivas mediadas por las TIC para el aprendizaje de la lengua. “By Google Classroom, students and lecturer can make interaction...There was also space to interact between student and other students”. [A través de classroom puede interactuar el docente con el estudiante; así como también, el estudiante con sus compañeros]. (Sukmawati & Nensia, 2019)

1.3.3. Implicaciones prácticas.

Innovar en las prácticas educativas implica también una apropiación por parte del docente en el manejo de las plataformas virtuales que ofrece la WEB 2.0. Sustentado como sigue...

“Teachers as educators must be prepared to work with this new technology, which plays an important role in learning and acquires a variety of cognitive knowledge so that educational technology must be incorporated into the future curriculum. The application of educational technology improves cognitive skills and characteristics”. [Los profesores como educadores deben estar preparados para trabajar con esta nueva tecnología, la cual juega un papel importante en el aprendizaje y adquiere una variedad de conocimiento cognitivo tanto que la tecnología educativa debe ser incorporada dentro del futuro currículo. La aplicación de la tecnología educativa mejora las habilidades y características cognitivas] (Sukmawati & Nensia, 2019)

En otras palabras, implementar herramientas tecnológicas y digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje promueven el desarrollo de habilidades y su uso adecuado facilita la adquisición del conocimiento en las áreas específicas del saber.

Esta propuesta de investigación, es útil para ejecutar en la Institución Educativa Distrital La Concepción debido a que se diseñará un syllabus, donde se incorporará el manejo de las TIC en el currículo sugerido para el grado sexto de básica secundaria. Es un proyecto beneficioso para la escuela debido a que se seleccionan temáticas ajustadas a las necesidades de los estudiantes, que estén acordes con los estándares de competencia y derechos básicos de aprendizaje en la asignatura de inglés estipulados para ese grado por parte del Ministerio de Educación Nacional. Por otro lado, se requiere de la capacitación y actualización tanto para el docente como para los estudiantes de ese grado en cuanto al manejo de las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación con el fin puedan ser utilizadas para fines pedagógicos y por medio de ellas se logre una adquisición del conocimiento de manera significativa. La idea no es equipar a las instituciones con aparatos tecnológicos, sino diseñar un plan estratégico que incorpore estas herramientas para brindar espacios de aprendizaje significativo enfocados hacia la formación de competencias laborales, ciudadanas e informacionales. (Unesco, 2013)

1.3.4. Utilidad metodológica.

Es imprescindible para el docente capacitarse constantemente en nuevas tendencias y metodologías en los procesos académicos para estar a la vanguardia con los avances tecnológicos de la época. Los sistemas de formación deben replantearse no sólo nuevos espacios, sino también nuevos contenidos educativos, y, por lo tanto, unas metodologías de enseñanza apropiadas, las cuales favorecen los procesos académicos, con el fin de garantizar un sistema educativo de calidad a las futuras

generaciones, muy cercana posible a la realidad de los innatos digitales. (Roig-Vila, 2019)

Por consiguiente, se propone incorporar las TIC en el currículo de secundaria para las prácticas pedagógicas en lenguas extranjeras inglés que persiga innovar en los procesos académicos y desarrollar las competencias digitales y comunicativas del inglés por medio del diseño de actividades interactivas en una plataforma virtual en este caso Google Classroom. “This platform is a popular Web 2.0, which supplies a lot of fascinating accessories and applications. This tool like others Web 2.0, has the power for teaching and learning because of its only built-in functions that provides pedagogical, social and technological benefits”. [Google es una herramienta popular que ofrece muchas instalaciones y aplicaciones. Esta, como muchas otras herramientas, tiene el potencial para la enseñanza y aprendizaje debido a sus únicas funciones integradas que ofrecen beneficios pedagógicos, sociales y tecnológicos] (Wang, Woo, Quek, Yang, & Liu, 2012).

La incorporación de las TIC en la adquisición de un idioma puede ser una herramienta útil para fortalecer las prácticas pedagógicas, debido a que es un factor de motivación hacia la formación en la lengua inglesa por medio de las actividades interactivas que se proponen por medio de la Plataforma Google Classroom.

Esta propuesta de investigación propone la elaboración de un syllabus de inglés, donde los estudiantes serán capaces de utilizar las nuevas TIC para diseñar contenidos digitales y realizar actividades innovadoras, aplicando el enfoque comunicativo y aprendizaje significativo, donde podrán interactuar con el docente y sus compañeros a través de canciones, diálogos, juegos y actividades interactivas, mediadas por las TIC, como el uso de las Plataformas de enseñanza online Google Classroom y

BookWidgets. La meta principal de la formación de lenguas es el desarrollo de la competencia en la comunicación, tener la habilidad y el conocimiento del idioma para realizar actos comunicativos en situaciones reales. (Hymes, 1972)

1.3.5. Utilidad teórica.

Es necesario y obligatorio en esta época de pandemia fortalecer no solo las competencias digitales sino también los actos comunicativos de la lengua en los educandos de sexto grado de la Institución Educativa Distrital La Concepción, quienes se han encontrado aislados de todo proceso comunicativo por la situación de salud que se maneja a nivel mundial. Las TIC se han sumergido totalmente en la sociedad, llegando a transformar los procesos académicos hacia nuevos ambientes de formación, enfocándose no solo en las temáticas, sino también en los individuos para que sean capaces de usar estas herramientas para una educación continuada (Adell, 1997). Por lo tanto, es viable y pertinente incorporar las plataformas virtuales en los procesos educativos, con el fin el educando sea partícipe de su propia formación académica, sea autodidacta y procure estar en permanente capacitación durante toda su vida. Las TIC incrementan la satisfacción de los estudiantes y el interés hacia la formación de nuevos conceptos debido a sus herramientas funcionales e innovadoras.

Estas novedosas herramientas fomentan nuevas formas para comunicarse, interactuar y organizarse en la sociedad al sumergirse en la cotidianidad del ser humano. Por lo tanto, las TIC con un sentido pedagógico no sólo facilitan los procesos académicos, sino también desarrollan las habilidades necesarias para superar los desafíos que demanda esta sociedad del conocimiento. Las TIC posibilitan acceder a la información y múltiples ventajas en los procesos de formación, generando nuevos

entornos educativos que facilitan ilimitadas asesorías y orientaciones sin barreras de tiempo ni espacio tradicionales, promoviendo autonomía, colaboración, flexibilidad e interactividad en el proceso (Cabero, 2006; Marcelo, 2009; Gairín, 2010; Imbernón, 2010). Es decir, por medio de la incorporación de las TIC en la enseñanza y aprendizaje de la lengua se motiva al estudiante a ser responsable de su aprendizaje, aprende a interactuar y a trabajar en equipo para desarrollar tareas pedagógicas que le permitan alcanzar sus competencias comunicativas y digitales.

1.3.6. Viabilidad.

En el apartado mencionado anteriormente se plantearon varios argumentos que soportan la viabilidad del proyecto en el sentido de la conveniencia, relevancia social, implicaciones prácticas, utilidad metodológica y utilidad teórica. Sin embargo, se exponen otros planteamientos de viabilidad que posibilitan la ejecución del proyecto:

- Es posible llevar a cabo este proyecto de investigación debido a que la Institución Educativa Distrital la Concepción recibió el año pasado una donación de equipos tecnológicos computadores portátiles en buen estado y tablets a través de la empresa “Computadores para Educar”, entidad encargada de reducir la brecha digital, suministrando a escuelas públicas equipos informáticos en buen estado, los cuales han sido entregados por las entidades estatales y particulares en Colombia y en el extranjero, con el fin de reparar y reutilizar los equipos sin ningún costo (Mejía & Bernal, 2003). Por otro lado, a principios de este año 2021 por intermedio de la Secretaría de Educación Distrital se hizo la reconexión del Internet, banda ancha para

permitir el acceso a la conectividad en la mayoría de las dependencias de la Institución Educativa.

- Actualmente, existen Plataformas gratuitas que facilitan los procesos académicos en modalidad de aprendizaje en línea. Es el caso de la Plataforma Google Classroom, gratis y de fácil acceso, sólo requiere de tener conectividad a Internet para poner en práctica el proyecto. Además, existen otras plataformas virtuales que requieren un pago mínimo como BookWidget, utilizada para realizar actividades interactivas; sin embargo, su costo anual es bajo. Por otro lado, en internet se encuentran diversidad de recursos, herramientas y aplicaciones gratuitas que fomentan la participación y el interés de los aprendices hacia una mejor adquisición del conocimiento.
- Esta propuesta es viable debido a que el investigador de esta problemática labora como profesor de inglés en la sede de secundaria; además, tiene la disponibilidad y tiempo para realizar la investigación, y así mismo contactar y dialogar directamente con los estudiantes involucrados en el caso. Por otro lado, el docente de idiomas de la Institución tiene el apoyo de los directivos y la libertad para realizar los ajustes pertinentes para la ejecución de la propuesta.
- Así mismo, es factible contactar a los acudientes de los educandos involucrados en esta investigación debido a que se cuenta con un programa de datos, que puede ser otorgado por el Técnico Administrativo de la Institución Educativa, con el fin de notificarles acerca de la ejecución del proyecto de investigación.

- En la Web 2.0. está disponible una cantidad de herramientas para elaborar formularios o cuestionarios respectivos en línea, que faciliten una recolección de los datos requeridos para poner en práctica la propuesta.
- La modalidad de enseñanza propuesta E-Learning puede facilitar el desarrollo de la investigación debido a la flexibilidad y organización en las entregas de las actividades programadas.

De acuerdo a los planteamientos expuestos se posibilita poner en práctica la investigación en I.E.D. La Concepción, quienes se encuentran dispuestos a colaborar y suministrar los recursos para que sea viable esta investigación.

1.4 Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general.

Existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas.

1.4.2. Hipótesis nula.

No existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas.

1.4.3. Hipótesis de investigación secundarias.

Existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas cuando tuvieron acceso al internet desde sus casas.

Existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas incluso cuando no tuvieron acceso al internet desde sus casas.

1.4.4. Hipótesis nulas secundarias.

No existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas cuando tuvieron acceso al internet desde sus casas.

No existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas incluso cuando no tuvieron acceso al internet desde sus casas.

A través de esta investigación es posible analizar las falencias de los estudiantes y cambiar la visión real de las clases, con el fin de mejorar las experiencias formativas en el aula. Es importante que el docente sea un investigador de los procesos académicos, que observe, indague, se cuestione acerca del por qué y para qué de las situaciones que vive en su quehacer pedagógico. El docente debe cumplir con diferentes roles de líder, suministrador de recursos, instructor, facilitador, entrenador, entre otros, en la escuela para alcanzar un buen desempeño laboral (Harrison y Killion, 2007). Al realizar el planteamiento del problema de este trabajo de investigación, se perciben las deficiencias detectadas en los educandos del grado Sexto de básica secundaria en el proceso académico del idioma inglés por medio de las evidencias empíricas observadas en las clases, las cuales permiten iniciar este proceso de investigación para mejorar las competencias comunicativas de los educandos del grado sexto de I.E.D. La Concepción. La incorporación e implementación de las TIC en los procesos educativos es un proyecto innovador requerido en esta sociedad del conocimiento, el cual trae consigo múltiples ventajas tanto para el docente como para el aprendiz de la actualidad.

Además, es necesario la manipulación de las herramientas tecnológicas, su participación en los procesos académicos y adquisición del idioma extranjero universal, como lo es el inglés, a través del cual, el individuo de hoy se convierte en un ser activo, participativo, competitivo, usando las diferentes tecnologías para interactuar con otras culturas en este mundo globalizado. Los nuevos intereses sociales vigentes en el colegio han potenciado la visión de la formación en idiomas en el contexto educativo. Las bases de este ejercicio didáctico son enseñar por medio de competencias y trabajos, currículo integrado, aprendizaje cooperativo y utilización de las TIC en las clases. (Trujillo, 2007)

Por lo tanto, es apropiado replantear formas de enseñanza, incorporar en este contexto de investigación las nuevas TIC, plataformas virtuales, en este caso, “Google classroom” que posee diferentes aplicaciones y herramientas para realizar actividades interactivas como chats, foros, tareas, wikis, entre otras; además su fácil acceso, ayuda al docente a organizar sus clases, fomenta la interacción de una comunidad. Es necesario capacitar tanto a docentes como a estudiantes con estas nuevas herramientas con el fin sean capaces de reaprender, familiarizarse con estos dispositivos electrónicos y adaptarse a las nuevas transformaciones de la sociedad del conocimiento (Area, Gros y Marzal, 2008). Por lo tanto, este proyecto de investigación es viable, debido a que cuenta con la disponibilidad y motivación del investigador, con la muestra de la población en cualquier contexto nacional y con los recursos tecnológicos para determinar unos resultados favorables.

Capítulo II. Marco Teórico

El ser humano adquiere el saber por medio de un proceso de reconstrucción, al interactuar con su entorno, asociando esas nuevas experiencias con las ya existentes, que sean significativas para él. Por lo tanto, se puede asociar tanto la adquisición de nuevas lenguas como el fortalecimiento de habilidades tecnológicas y comunicativas con la Teoría Constructivista, debido a que el individuo se sumerge en la sociedad; es decir, su entorno, asimila la información, interactúa con el medio u otros individuos para luego replantear conceptos.

La Teoría del Constructivismo toma lugar cuando el estudiante es capaz de asimilar y comprender la información. Así mismo, Moshman (1982), sustenta que el conocimiento se adquiere cuando el individuo reconstruye ideas, patrones de comportamiento, entorno y conocimiento previo. Es necesario extraer esos preconceptos existentes que posee el estudiante de su propia experiencia con el medio y asociarla con la nueva información para que por medio de la interacción con otros individuos pueda asimilar los nuevos conceptos. Es decir, esa construcción del conocimiento se concibe por medio del trabajo en grupo, al interactuar el ser humano con su Docente o compañeros entre sí.

2.1. Teorías que fundamentan el trabajo

2.1.1. Teoría Constructivista.

Esta investigación se fundamenta en la Teoría Constructivista, la cual permite desarrollar las habilidades digitales y comunicativas de la lengua inglesa a través del diseño de actividades interactivas mediadas por las TIC, donde el aprendiz puede

interactuar con nuevas experiencias significativas, asociarlas a sus conocimientos previos para interpretar y construir el nuevo aprendizaje. Cabero (2007) sustenta:

Cada ser humano es partícipe activo en la construcción de su mundo; por tal motivo, sufre cambios internos en su estructura cognitiva. Por otra parte, la construcción del conocimiento ocurre internamente cuando se relacionan conocimientos previos con la nueva información, esto implica que el individuo tiene que chequear, cambiar, reajustar y distinguir tal información, dando lugar hacia el concepto constructivista del individuo. (Serrano y Pons, 2011)

Por lo tanto, esta Teoría Constructivista es aplicable en la adquisición de un idioma extranjero, ya que el aprendiz entra en contacto con la nueva información vocabulario, signos lingüísticos, actos comunicativos de la lengua inglesa; es decir, se sumerge en el contexto y el ser humano es capaz de relacionarlos con los códigos preexistentes para interpretar, asimilar y construir nuevos conocimientos.

2.1.1.1. Teoría Constructivista Social.

Muchos teóricos han aportado planteamientos a esta Teoría Constructivista; sin embargo, se expondrán las ideas de la Teoría Constructivista Social de Lev Vigotsky, la cual se relaciona estrechamente con el aprendizaje de la lengua, al poner este autor de manifiesto que el saber se forma en la interacción con los otros individuos; es decir, el ser humano interacciona en grupos de trabajo, no en forma individual, con su entorno, posibilitando nuevos caracteres o información, lo que significa que hay una relación cercana entre el individuo y su ambiente (Araya, Alfaro et Andonegui, 2007).

Es importante en la adquisición de lenguas, el intercambio de ideas, opiniones, interactuar con otros individuos para desarrollar habilidades comunicativas y sociales; en otras palabras, enfocar la enseñanza en la competencia comunicativa. El enfoque comunicativo conduce a los estudiantes hacia la interpretación, manejo, creación o interacción en la segunda lengua, centrando su atención en el significado y no en la forma. (Nunan, 1989)

Al referirse al aprendizaje de una lengua extranjera Alonso, Gallegos y Honey (1994 citado en Martínez, 2005) plantea unos principios que asocian la Pedagogía Constructivista con el enfoque comunicativo:

1. La Teoría Socio-Constructivista de Vygotsky prioriza tener en cuenta dos aspectos al adquirir el conocimiento: la capacidad o nivel de aprendizaje de una persona y el entorno social que la rodea desde su nacimiento, postulando la zona del desarrollo próximo (el individuo aprende en interacción social con un adulto o alguien más competente).
2. Es fundamental la construcción de aprendizajes significativos. Según Ausubel (1978 citado en Flórez, 2005) un estudiante aprende significativamente debido a su experiencia previa. Así sucede cuando se adquiere una lengua extranjera, se crean nuevos significados y se fomenta la comunicación, evitando la memorización de la gramática aislada sin sentido.
3. Al construir conocimiento en forma significativa, se cambian los esquemas de los saberes existentes. Es decir, la interacción entre los nuevos datos y los saberes previos le permiten al individuo la construcción del saber significativo.
4. Es indispensable un estudiante activo para lograr un aprendizaje significativo. El aprendiz es partícipe de su proceso académico y el tutor es un mediador o guía

para lograr la relación entre los nuevos datos y los saberes existentes (Martínez, 2005). Es necesaria la interacción docente- estudiante en el enfoque comunicativo en la enseñanza-aprendizaje de un nuevo idioma.

5. Es primordial que el estudiante desarrolle un aprendizaje autónomo; en otras palabras, que sea capaz de aprender por sí mismo. Generalmente, en las clases de idiomas se propone como meta desarrollar ese aprendizaje autodidacta, que el estudiante aprenda estrategias, técnicas o se le suministra material para fomentar un auto-desarrollo individual. (Pennycook, 1997)

De acuerdo a lo planteado anteriormente, la teoría Constructivista y el enfoque comunicativo combinados entre sí facilitan la adquisición de un idioma extranjero. Al introducir experiencias auténticas en el aula de clases y relacionarlas con los conocimientos existentes de los estudiantes, se construye el aprendizaje del nuevo idioma que le permitirá al aprendiz ser competente en la sociedad. Entre esas demandas del siglo XXI, prima la necesidad de dominar una lengua, el inglés, como reto para superar cualquier barrera lingüística y entrar en contacto con el mundo globalizado y cambiante.

Es decir, el ser humano concibe la adquisición de una nueva lengua, que adquiere cuando interactúa con su entorno y construye su conocimiento. Es necesario fundamentar este trabajo de investigación con algunos de los aprendizajes que hacen parte de la Teoría Constructivista con el fin sirvan de soporte para enfocar el trabajo investigativo y desarrollar las destrezas comunicativas del idioma inglés mediadas por las TIC. En este caso aprendizaje cooperativo y el aprendizaje significativo, los cuales serán aplicados durante esta investigación.

2.1.2. Marco Conceptual.

2.1.2.1. Aprendizaje Cooperativo.

Este aprendizaje trata de la discusión o intercambio de opiniones en línea en un grupo de trabajo referente a una problemática, dirigida por un docente orientador. Los estudiantes interactúan entre sí, realizan un trabajo conjunto (Hernández, 2005). A través del aprendizaje cooperativo los estudiantes de lengua pueden discutir acerca de una temática de actualidad o interés en equipos de trabajo, donde los aprendizajes más aventajados ayudan a aquellos que presentan alguna dificultad en el proceso, aplicando la teoría constructivista social de Lev Vygotsky con respecto a su postulado de la zona del desarrollo próximo.

Es primordial, en la adquisición del idioma, la interacción social. El trabajo en equipo facilita la negociación del significado, expresar e intercambiar ideas u opiniones para tomar decisiones o adquirir habilidades orales y sociales (Millis, 2010). Es decir, la interacción en grupos de trabajo, fomenta la participación, los estudiantes comparten sus pensamientos y emociones, logrando entre todos cumplir con las tareas específicas que le permitirán desarrollar sus habilidades comunicativas. El intercambio de ideas y la participación activa genera una mejor comprensión en el uso de la nueva lengua, y consecuentemente se desarrolla la competencia comunicativa. (Brown, 2014)

2.1.2.2. Aprendizaje Significativo.

Esta Teoría de David Ausubel se basa en que la nueva información se integra de una manera sustanciosa en la estructura cognitiva del aprendiz. Y al relacionar esa información con los conocimientos previos, debe ser significativa o tener un sentido para él (Coll, 2004). Por lo tanto, a través de esta investigación se persigue diseñar

material significativo y auténtico que despierte la motivación en los educandos hacia la adquisición del inglés. Es necesario conocer la estructura cognitiva del aprendiz; es decir, todo el conocimiento que posee y como lo maneja; por ello, se extraen sus conocimientos preexistentes con el fin de presentarle una nueva información que sea significativa y tenga un sentido para él. Así mismo, el aprendizaje del alumno está sujeto a su estructura cognitiva previa, la cual se relaciona con el nuevo conocimiento; entendida como "estructura cognitiva", la agrupación de conceptos, pensamientos que un ser humano posee en cualquier campo del saber (Ausubel, Novak y Hanesian, 1983). De esta manera, el docente tiene el reto de identificar y escoger los recursos pedagógicos apropiados que faciliten los procesos académicos y desarrollen las habilidades necesarias para ser competentes en el siglo XXI.

2.1.2.3. Las TIC en Educación.

Las TIC y su incorporación al sector educativo han generado grandes transformaciones en cuanto a nuevas metodologías, métodos y modalidades de enseñanza, ocasionando un gran impacto en los procesos académicos. La evolución progresiva de las TIC en los procesos académicos cambia la forma de creación, asimilación y transmisión de conocimientos (UNESCO, 1998). Es necesario que el Tutor en el siglo XXI esté actualizado hacia las nuevas tendencias de enseñanza y capacitado con las nuevas tecnologías que le permitirán desempeñar su quehacer pedagógico en forma eficiente para formar a los nativos digitales de esta era. Las TIC se definen como esas herramientas tecnológicas que transforman, guardan, simplifican, rescatan y muestran información en una forma diversa. Integran nuevos soportes y canales para la modificación, registro, almacenamiento y difusión de contenidos informacionales

(Sánchez, 2000). Estas herramientas son necesarias para fortalecer habilidades y competencias en la comunicación que demanda la sociedad del conocimiento.

En la Web 2.0., existen infinidad de recursos tecnológicos y digitales para ser utilizados con fines pedagógicos. Esos recursos se clasifican en tres grupos: materiales informáticos, de colaboración y de aprendizaje. Cacheiro (2011), afirma que las herramientas TIC favorecen al desarrollo de los procesos educativos, la búsqueda de información y la cooperación en el campo de los educadores. Entre los recursos de datos se destacan webgráficas, enciclopedias, archivos de datos online, Web 2.0. (YouTube, etc.; en los materiales de colaboración se mencionan los equipos colaborativos (blogs, webminar, etc); por otro lado, en los recursos de formación se encuentran repositorios de materiales educativos, cuestionarios en línea, libros electrónicos, podcast, etc.). Existen en la Web 2.0. infinidad de recursos disponibles para ser utilizados con un sentido pedagógico y se adquiera un aprendizaje con sentido para los estudiantes. El proceso académico en idioma extranjero mediado por las TIC ha traído múltiples ventajas. A través de ella se puede acceder a materiales auténticos en línea como periódicos, podcasts y así mismo, videos en la lengua original (Swapna y Tammelin, 2008).

2.1.2.4. Plataformas Virtuales.

Una Plataforma de aprendizaje es una herramienta informática que dispone de una infraestructura para fomentar la comunicación entre los partícipes de un proceso académico de modalidad a distancia o mixta (Quijada, 2014). A través de estas plataformas los participantes de un curso online pueden interactuar, intercambiar información, compartir documentos, tomar decisiones en la realización de tareas, entre

otras. Estas plataformas o entornos virtuales de aprendizaje tienen unas particularidades especiales entre ellas: interactividad para que el participante sea protagonista de su propia formación, flexibilidad para adaptarse a los programas de estudio, temática y prácticas pedagógicas, escalabilidad para el funcionamiento con respecto al número de participantes, estandarización. (Quijada, 2014)

2.1.2.5. Plataformas para aprendizaje mixto B-Learning.

Blended Learning se define como una experiencia de aprendizaje en la que se mezclan los beneficios de la educación en línea y a distancia (Singh y Reed, 2001). Por medio de la modalidad de aprendizaje combinado, los estudiantes tienen la ventaja para trabajar de una manera presencial con su Tutor y remota; es decir, a distancia. Esta forma de enseñanza facilita los procesos formativos debido a que en forma presencial se pueden despejar las dudas e inquietud con respecto a los contenidos programados para después realizar las tareas online en la plataforma virtual.

En otras palabras, el tutor es un guía u orientador de la formación; mientras que, el aprendiz es el protagonista, se desarrolla autonomía en el estudiante en su rol de participante activo del proceso de aprendizaje (Zambrano, Carrera, Williams, Venegas y Bazarro, 2017). Entre las funciones más relevantes que tiene el docente en esta modalidad de enseñanza se menciona el diseño de las actividades con un uso pedagógico, que sean significativas para el aprendiz, despierten la imaginación, interés para fomentar la participación activa en el aula, desarrollar sus competencias comunicativas, sea capaz de trabajar en grupos y en forma individual, interactuar no sólo con el material didáctico, sino también con el docente y compañeros.

2.1.2.5.1. Plataforma Google Classroom.

Múltiples creaciones tecnológicas aparecen en la vida del ser humano, posibilitando a quienes puedan acceder, su manipulación para ir acorde con los cambios de la época, pero se adoptan de acuerdo con las necesidades que exija el mercado global. Por lo tanto, Google, “motor de búsqueda de información a nivel mundial”, Web 2.0 lanza al mercado global unas aplicaciones eficientes para ser utilizadas en el contexto educativo y desarrollar habilidades informáticas en los estudiantes. Es el caso de las Aplicaciones de Google “classroom” para Educación, definida como una herramienta Web muy utilizada y completa, la cual permite en una aplicación intercambiar y subir archivos de office, como también su edición (Caivano, 2009). Por tal motivo, los centros educativos han acogido herramientas digitales para favorecer sus prácticas educativas como es el caso de “Google”, plataforma alojada en la nube, contiene una multitud de software dirigidos a necesidades de Docentes y estudiantes. (Google for education, 2015)

Estas aplicaciones buscan construir nuevos espacios de aprendizaje para la interacción, adquisición y creación de nuevas ideas, claro está, bajo la guía y supervisión del Docente, con el fin de fortalecer los procesos pedagógicos. Google Classroom is to offer a platform of Blended Learning in schools in order to simplify creating assignments and getting the grade out to the students in a paperless way [Google Classroom es una Plataforma que facilita el aprendizaje mixto en los colegios, con el fin de simplificar la creación de tareas y obtener las calificaciones de los estudiantes sin usar el papel]. (Donald, 2017)

Por medio de esta tecnología; es decir, el uso de plataformas virtuales permite crear y guardar las tareas con las notas correspondientes, dar feedback o retroalimentación al estudiante sin necesidad de acumular papel. This Classroom facilitates the teacher to

create and organize assignments quickly, provide feedback efficiently and communicate with their classes with ease online [Este Classroom facilita a los profesores el diseño y organización de tareas rápidamente, suministra retroalimentación eficientemente y fácil comunicación con sus clases en línea]. (Sukmawati & Nensia, 2019)

2.1.3 Marco Contextual.

Antes de proceder a describir como se han incorporado las TIC en el contexto educativo de esta investigación, se menciona la evolución de esta a nivel internacional. Se inicia este apartado con el Foro Mundial sobre Educación: “Educación para todos”, donde exponen como meta llevar a cabo todos los compromisos que tienen en común, estableciendo un Marco de acción denominado “Marco de acción de Dakar” (UNESCO, 2000), planteando para la incorporación de las TIC: supervisar las prácticas pedagógicas con aparatos tecnológicos, transformaciones y adaptaciones en los programas académicos, la implementación de las TIC en las aulas, el acceso en la búsqueda de información.

Se reconoce la importancia de introducir las TIC en los procesos académicos en el sector de la Educación a nivel mundial. Por lo tanto, surge la necesidad de capacitar a los educadores en las áreas científicas y tecnológicas debido a la evolución de las TIC, con el fin sean competentes en esta sociedad del conocimiento respecto a tomar decisiones, solucionar problemas, mejorar en la aceptación en cuanto a la aplicabilidad de los nuevos conocimientos (UNESCO: Declaración de Budapest, 1999). En el caso de América Latina, se han aplicado experiencias significativas que favorecen la labor docente respecto al uso de la tecnología como el Plan Ceibal en Uruguay, Enlaces en Chile, Proyecto Huascarán en Perú, Computadores para Educar en Colombia,

Programa integral Conéctate en el Salvador, Escuelas del Futuro en Guatemala, entre otros, los cuales están enfocados hacia la búsqueda de cambios en los acuerdos y políticas estipulados hasta el día de hoy. (Dussel & Quevedo, 2010)

Computadores para educar en Colombia crea espacios para la socialización de experiencias significativas en Educación, es una convocatoria abierta para todas las Instituciones educativas del país, donde los docentes comparten experiencias, proyectos educativos a nivel nacional. Por otro lado, en Colombia se han creado programas para fomentar el uso de las TIC en el sector educativo. En el Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016 en el que se establecen objetivos, acciones y metas para el año 2016, se proponen ampliar cobertura tecnológica en las Instituciones Educativas y dotación de computadores por estudiantes por medio de los siguientes Programas o Proyectos como Proyecto de Conexión Total, Programa Computadores para Educar, Programa Compartel.

De acuerdo a lo anterior, se observa el interés del estado colombiano en superar toda brecha digital y permitir el acceso a este recurso a todos los estudiantes a nivel nacional, tanto para escuelas rurales como urbanas. La socialización de las TIC es un factor primordial de las sociedades de la actualidad, donde los jóvenes se sienten limitados en sus habilidades para expresarse, comunicarse y aprender sino pueden acceder a ellas, tal como les sucedió a las generaciones anteriores con la televisión o la radio (Tully, 2008). A través de un programa a nivel regional, se persigue evaluar el impacto de las TIC en las Instituciones estatales; tomando como referencia a la región Caribe, ubicada al norte de Colombia, rodeada en gran parte por el mar Caribe, con una extensión de 132.270.5 km², equivalente al 11.6% del territorio Nacional, conformada por 197 municipios que pertenecen a los 8 departamentos de la región: Atlántico,

Bolívar, Cesar, Córdoba, La Guajira, Magdalena y Sucre, localizados en el área continental. Este programa hacia el fomento de las TIC es liderado en el Departamento del Atlántico, específicamente en su capital Barranquilla.

Barranquilla es conocida como “La Arenosa o Curramba La Bella”, ciudad denominada “Patrimonio Cultural e Histórico de la Humanidad”, es un desbordante Puerto marino, bordeado por el Río Magdalena, cuenta con una extensión de 154 km², clima tropical seco. Allí se inicia el proyecto liderado por la Universidad del Norte en Barranquilla “Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia”, cuya meta es indagar el impacto de las TIC en las escuelas distritales de Barranquilla y Cartagena; se persigue medir la introducción de lo digital en las prácticas pedagógicas para proponer un modelo que permita garantizar un uso apropiado de estas tecnologías en el sector educativo. Así mismo, se encuentra el Proyecto de Soy Bilingüe, iniciando año 2020, cuya meta es promover el desarrollo y la competitividad en Barranquilla, involucrando a varias dependencias como las Secretaría de Desarrollo Económico, Cultura, Patrimonio, entre otras, para impartir el inglés desde la niñez, desarrollar el turismo en la zona, posicionar a la ciudad de Barranquilla como próspera, atractiva, equitativa y competitiva, promoviendo el inglés como segunda lengua y desarrollar su competencia comunicativa para generar más empleo, competir en los mercados internacionales.

2.1.4. Marco Legal.

En este apartado se detallan los documentos legislativos que soportan esta propuesta de investigación en Colombia, referente a la Educación, formación tecnológica y el aprendizaje de la lengua extranjera inglés. La Constitución Política de Colombia,

específicamente en el artículo 67, expresa el derecho que toda persona tiene a la Educación, considerando ésta como una función social que favorece el acceso al saber, a la ciencia, a la tecnología y otros bienes y valores culturales. Esta Ley busca la formación de todo colombiano hacia el respeto de los derechos humanos, a la paz, la libertad de elección, práctica laboral, y el entretenimiento, que contribuya al mejoramiento de la cultura, del saber científico, tecnológico y medio ambiental. (Congreso de la República, 1991)

En este sentido, se evidencia la relevancia de la Educación en el ser humano, aportando grandes beneficios para enriquecer la cultura y las sociedades. Así mismo, la Ley General de Educación, en su artículo 5 expone como fines educativos la adquisición y construcción de saberes científicos y técnicos acordes con los avances de la época; así mismo, conocimientos humanísticos, sociales, geográficos, entre otros, por medio de la adopción de hábitos y estrategias de aprendizaje (Congreso de la República, 1994). Por otro lado, entre las metas del Plan Decenal de Educación 2016-2026 establecieron promover el uso de las nuevas tecnologías en un sentido adecuado, didáctico y generalizado como soporte del sistema educativo para la adquisición del conocimiento, indagación e innovación para que el ciudadano colombiano pueda progresar en toda la vida. (Ministerio de Educación Nacional, 2016a)

Es decir, se persigue incorporar las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que implica capacitar a los docentes en alfabetización digital y nuevas modalidades de enseñanza, estrategias y diseño de materiales utilizando estas herramientas, dotar a las escuelas con la infraestructura adecuada, suministrar equipos tecnológicos y apoyo administrativo para alcanzar los objetivos propuestos a

largo plazo. Así mismo, ampliación en cobertura de banda ancha con el fin puedan acceder a la conectividad de internet y llegar hasta las zonas más apartadas del país.

En cuanto al aprendizaje de una nueva lengua, el Ministerio de Educación Nacional adquirió Los Estándares Internacionales tomados del Marco Común Europeo para mejorar el inglés y adaptar este sistema educativo a las demandas presentes y futuras del país. Tal como lo afirma la Ministra de Educación, Cecilia María Vélez White (2006) en una carta abierta introduciendo los estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras:

El gobierno colombiano tiene la responsabilidad de brindar las condiciones para que los ciudadanos fortalezcan competencias comunicativas en el idioma extranjero inglés. Adquirir un buen dominio de la lengua inglesa, abre las puertas de los colombianos a oportunidades laborales y académicas que contribuyen a prosperar su vida.

Colombia se enfrenta a un enorme reto al convertir el país en una nación Bilingüe. Esta meta de ser una Nación Bilingüe impulsa a los profesores a mejorar el proceso educativo, acorde con las demandas de la sociedad actual, cambios culturales en la época en la aldea global, liderados por las TIC. (Ministerio de Educación Nacional, 2006b)

2.2 Variable independiente: Tecnologías de la Información y Comunicación TIC's- Plataformas Virtuales

2.2.1. Análisis conceptual.

Los múltiples avances tecnológicos de la actualidad han sumergido al ser humano en un mundo cada vez más digitalizado y cambiante, incursionando en todos los sectores

de la sociedad como son político, social, científico, educativo, económico, entre otros. En el sector educativo es primordial actualizarse en nuevas tendencias, metodologías, estrategias, recursos didácticos en los procesos pedagógicos que impulsen hacia cambios pertinentes y adecuados para fortalecer en los aprendices las competencias requeridas en la sociedad.

Actualmente, debido a la Globalización y evolución del internet, pandemia del Covid 19, es prioritario la inclusión de las nuevas TIC en Educación con el propósito de superar barreras en espacio y tiempo, que le permitan a todo ser humano acceder a la formación. Así como también, es primordial el aprendizaje de un nuevo idioma internacional, es el caso del inglés, para interactuar alrededor del mundo, conocer otras culturas y enriquecer el saber. Es decir, el ser humano de esta era del conocimiento debe adquirir no sólo habilidades tecnológicas y digitales, sino también dominar un idioma universal para competir en la sociedad en la que está inmerso.

El uso de las TICs está aumentando de una manera vertiginosa, haciendo transformaciones relevantes en la sociedad, permitiendo el acceso a la información para todos y presentando nuevas vías de comunicación y de diversión (Garrote, Jiménez y Gómez, 2018). Por lo tanto, estas nuevas herramientas se encuentran en la cotidianidad del ser humano, facilitando la interacción y el conocimiento de otras culturas. Son múltiples los estudios que se han realizado acerca de las TIC, conceptualizaciones, ventajas y desventajas, definiendo estas como un conjunto de herramientas, ayudas y medios para el procedimiento y búsqueda de datos, que crean nuevas formas de comunicación, diferentes maneras de acceder, nuevas formas de participar y entretener (González, 1998). Las TIC han incursionado en el área educativa, generando transformaciones en los procesos académicos, nuevas

metodologías, modalidades de enseñanza, permitiendo el acceso al conocimiento para todos los seres humanos, superando toda barrera en tiempo y espacio.

El uso de las nuevas TIC con un sentido pedagógico facilita la construcción del conocimiento, promoviendo la comunicación e interacción del individuo con su entorno en una forma global. Entre las metas propuestas por políticas en el sector educativo europeo centradas en la incorporación de las TIC en Educación persiguen la implementación de las TIC en los programas académicos y metodologías de enseñanza, prevaleciendo la ejecución de los replanteamientos pertinentes en el sistema educación de los países en la sociedad del conocimiento (Jiménez, C., García, J., Álvarez, B. et Quintanal, J. (2012).

Partiendo de esa argumentación, es imprescindible el dominio de las TIC en el individuo para estar acordes con las demandas de la sociedad en esta era digital para el progreso de las naciones. Las herramientas TIC son esenciales en la sociedad del conocimiento debido a su penetración en las distintas áreas y procesamiento de la cantidad y distribución de los datos de una manera eficaz. Por tal motivo, las entidades educativas se actualizan en forma permanente en cuanto a las temáticas de los programas, métodos, formas de enseñanza y recursos con el propósito de innovar en la práctica pedagógica. Esta flexibilidad de los planes de curso ofrece mayor accesibilidad y diversas maneras de aprender, más de lo brindado en la formación tradicional. (Cabero, 2008)

Por otra parte, las TIC ofrecen múltiples beneficios entre ellas destacan Bricall (2000) y Márques (2002) que los usos de las herramientas TIC fomentan en los estudiantes el interés, motivación, interacción al trabajar en equipos y debates apoyados en los nuevos medios de comunicación: correo electrónico, videoconferencia;

promueve el liderazgo, aprenden a través de equivocaciones y facilita la comunicación entre los participantes del proceso. Asimismo, Monereo (2004) considera que:

El ciberespacio es la abertura que induce a expresar ideas, desarrollando estrategias pedagógicas, y el tutor desempeña la función de orientador y guía al estudiante en la toma de sus determinaciones; utilizando diversas metodologías de modelado, práctica orientada y práctica independiente con el fin el estudiante asimile y se aplique en cualquier situación.

Por lo tanto, es primordial darle un uso pedagógico a las TIC, diseñar estrategias y actividades que involucren a los estudiantes con el fin desarrollen las competencias comunicativas de la lengua, competencias sociales y competencias digitales para desenvolverse en cualquier contexto.

2.2.2. Estudios empíricos

Muchos teóricos han investigado referente a la influencia de las TIC en la formación de una lengua extranjera, su impacto, ventajas y desventajas que trae incorporar las nuevas TIC en los procesos pedagógicos. Se aprecia en el estado del arte de esta investigación, los estudios que se han realizado acerca de esta temática los últimos cinco años, encontrados en revistas, diarios científicos, bases de datos, tesis, entre otros.

Un estudio realizado y publicado en el año 2021 por una revista inglesa “Journal of English Language Teaching and Linguistics”, analiza la efectividad de la enseñanza del inglés a través de una plataforma LMS Moodle en estudiantes de educación superior por medio de un proyecto de estudio. Esta investigación plantea como propósito lograr interacción y adaptabilidad de las clases de inglés a un aula virtual para valorar su

eficacia; se aplicó el método cualitativo con entrevistas semi-estructuradas y abiertas, cuestionarios con escala de Likert, determinando que la enseñanza efectiva del inglés por medio de la plataforma Moodle depende de las competencias del profesor en cuanto a la pedagogía y su experiencia en el sistema Moodle para lograr desarrollar en los estudiantes las competencias comunicativas en inglés (Prasetya, 2021). Este estudio se considera pertinente para la investigación debido a que permite reconocer la importancia de la capacitación digital y tecnológica del docente de la actualidad en su quehacer pedagógico, motivándolo a implementar nuevas estrategias de enseñanza, creación de materiales interactivos que fomenten la participación activa de los aprendices para la apropiación de un idioma extranjero en espacios virtuales.

Así mismo, otro estudio en el sector local, planteado por Rivera (2020), en su tesis de Maestría, resalta la importancia de utilizar ambientes virtuales de aprendizaje para promover las habilidades de expresión oral y escrita en la enseñanza del inglés a través de la plataforma Google Classroom. El estudio propone diseñar una unidad didáctica digital, con recursos y actividades mediadas por las TIC, los cuales facilitan la interacción, utilizando una metodología de aprendizaje colaborativo, donde los participantes, educandos de tercer grado de Educación primaria de una entidad educativa pública, adquieren confianza y seguridad para expresarse y fortalecer sus habilidades comunicativas en una segunda lengua.

Este estudio permite abrir otros espacios de investigación en cuanto a que presenta un contexto similar en muchas Instituciones educativas públicas de primaria, las cuales carecen de las condiciones necesarias para adaptar las nuevas TIC en los entornos académicos; además, generalmente no cuentan con un Docente del área de inglés para el nuevo aprendizaje del idioma, ocasionando desmotivación en los estudiantes,

quienes llegan a la básica secundaria sin conocimiento alguno del idioma; por lo tanto, es tarea del docente asumir este reto, cambiar metodologías, roles docentes como orientador, guía, evaluador, adaptar las temáticas a los intereses de los aprendices, diseñar material digital innovador y atractivo, que despierten motivación en los procesos educativos para lograr los objetivos trazados en forma eficaz.

Otra investigación publicada en la revista Científica internacional “European Journal of Molecular & Clinical Medicine”, plasma un estudio referente a fomentar las habilidades orales en la formación de la lengua inglesa por medio de la modalidad E-Learning. Este análisis se enfoca en la propuesta de diseñar y desarrollar un curso online, a través del cual se propone cambio en la metodología y estrategias de enseñanza, creación de materiales auténticos, que permitan el fortalecimiento de habilidades tecnológicas en docentes y aprendices en una Institución de educación superior, para la apropiación de una lengua extranjera, donde se resalta como pertinente la retroalimentación en los cursos on line para obtener efectividad en el proceso académico (Suresh y Lakshmi 2020). Este estudio tiene similitud al anterior, aunque el contexto es diferente, a nivel universitario; se aprecia la relevancia de implementar una nueva metodología de enseñanza, creación de un curso online para desarrollar las habilidades orales de la lengua inglesa y adaptación al currículo académico con materiales auténticos mediados por las TIC. Se resalta como fundamental el apoyo docente para la comprensión de los contenidos que les permitan lograr efectividad en el programa.

En una tesis de Especialización, nombrada “Objetos virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento de competencias comunicativas en inglés en estudiantes de sexto grado”, pretende nutrir una plataforma online con material virtual adaptado al nivel de

los participantes, con el fin sea utilizado como repositorio de tareas que despierten el interés de los aprendices para el desarrollo de habilidades comunicativas de la lengua extranjera inglés. Esta investigación concluye que es primordial sumergir a los aprendices en actividades interactivas y llamativas con el fin de fomentar la motivación y la interacción para la apropiación de una nueva lengua inglés. Por otro lado, el manejo de una plataforma virtual concientiza a los estudiantes para ver esta herramienta como un recurso útil en el proceso académico, por medio de la cual pueden desarrollar sus habilidades comunicativas, intercambiando información, trabajando en equipo, etc (Santiago, 2020). Es primordial para la puesta en marcha del estudio de investigación, crear una variedad de recursos interactivos y significativos para favorecer las prácticas pedagógicas en el aprendizaje del idioma inglés.

Otro estudio, publicado en “International Journal for Education and Vocational Studies”, sustenta la importancia de implementar la modalidad Blended Learning por medio de la Plataforma Google Classroom en las entidades de educación superior para reducir el uso del papel y dinamizar los procesos de formación de la lengua inglesa. La intención de esta propuesta es investigar el rol de Google Classroom en la enseñanza de la lengua (ELT); se concluye que el manejo de esta plataforma virtual facilita la interacción entre los participantes, quienes pudieron compartir documentos, intercambiar ideas unos con otros; es una plataforma de fácil acceso y a la vez es intuitiva, se puede acceder desde cualquier aparato tecnológico, facilita el trabajo del docente debido a sus múltiples funciones para asignar tareas, enviar mensajes a los estudiantes, retroalimentación, entre otros. Así mismo, sustentan que muchas instituciones alrededor del mundo utilizan esta plataforma virtual como recurso pedagógico para fortalecer los procesos educativos. Es una propuesta pertinente para

adoptar en cualquier contexto, debido a que brinda un entorno de aprendizaje gratuito y variadas funciones para la investigación en curso. (Sukmawati & Nensia, 2019)

En estudio internacional que se realizó un año anterior, acerca de la utilización de las TIC en la enseñanza del inglés en las instituciones de primaria públicas, en una Revista acerca de estudios y experiencias en Educación, se valora el uso de las TIC desde el punto de vista del profesor de inglés en un municipio del sur este de México y se reconocen los factores principales que puedan influir en sus usos, demostrando poco empleo de las TIC debido a la conectividad limitada, insuficiencia de recursos digitales y falta de capacitación tecnológica de los docentes, quienes utilizan computador y memoria USB solo para el registro de labores administrativas. Se sugiere a las entidades encargadas de suministrar la Tecnología educativa a las escuelas públicas percatarse de esta problemática y cumplir con la dotación de equipos tecnológicos y apoyo técnico, capacitación docente en competencias digitales y tecnológicas que faciliten los procesos académicos en las aulas. (Gómez, Ramírez, Martínez y Chuc, 2019)

En una Revista Internacional Educare, publicada en Costa Rica, editan un artículo relacionado con una propuesta basada en el currículo a partir de un enfoque bimodal y un multimedia informativo para el módulo de materiales didácticos en la formación del idioma inglés, dirigido a estudiantes universitarios. Esta investigación tiene como meta diseñar ayudas tecnológicos que faciliten los procesos académicos y la apropiación de una segunda lengua, en este caso, inglés. Se destacan las TIC como herramienta útil para capacitar al estudiantado en las nuevas demandas que exige la profesión docente. Se concluye que es una necesidad contar con material de apoyo multimedia y recursos tecnológicos para desarrollar habilidades del pensamiento, aprendizaje enfocado al

estudiante, brindan la posibilidad de trabajar con material auténtico, actividades interactivas, videos, entre otros beneficios (Savorío-Taylor, 2019). Es una investigación oportuna la cual ofrece a cualquier proyecto de investigación, basado en las prácticas educativas, especialmente de lenguas extranjeras, diseñar recursos interactivos, auténticos y significativos para que el aprendiz se sumerja en actos reales comunicativos de la lengua.

En una Tesis de maestría mediada por las TIC y su contribución a la satisfacción y desenvolvimiento académico en los estudiantes de pregrado, persigue como objetivo examinar la mediación de las TIC y su impacto en el grado de satisfacción y desenvolvimiento académico de 80 aprendices del segundo semestre del programa de Instrumentación Quirúrgica de la Universidad Simón Bolívar al utilizar las herramientas TIC, plataformas Quizlet y Socrative. Para la recopilación de los datos se aplicó la observación directamente con lista de chequeo, encuestas por medio de cuestionarios y el método implementado es cualitativo y cuantitativo; a la muestra de 80 estudiantes se le aplicó la Coeficiente de Cronbach, para luego quedar con una muestra definitiva de 40 participantes. Se concluye que fue gratificante para los estudiantes el uso de estas herramientas para fortalecer el rendimiento académico en el programa. Este estudio es primordial debido a que permite al docente investigador conocer otros tipos de instrumentos para aplicar en cuanto a la recopilación de datos para incorporar las TIC en los procesos educativos. (Stefanell y Acevedo, 2019)

Un estudio para aspirar a la titulación de magister nombrado como “Generación de Aprendizajes significativos de la Física mediante el uso de una Plataforma Virtual” expone como objetivo determinar el impacto de una plataforma digital “Moodle” para facilitar la formación significativa en la física a un grupo de 29 estudiantes del postgrado

en Investigación de los accidentes de tránsito en la escuela de Seguridad Vial en la ciudad de Bogotá. Es una investigación de tipo cuantitativo. Se aplicó un test antes y posterior para observar el manejo de la plataforma; así como también un cuestionario para la recopilación de los datos. Se implementó prueba estadística T-Student y Chi-cuadrado. Los resultados que arrojan muestran que la utilización de la plataforma Moodle contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del programa en estudio. Este estudio es significativo para la investigación en curso debido a que amplía al docente el conocimiento acerca de los posibles instrumentos para aplicar como los cuestionarios antes y posterior a la experiencia de formación que permiten identificar los resultados antes y después de la implementación de la propuesta de investigación. (Pinilla, 2018)

En otro estudio relacionado con el fortalecimiento de la metodología Blended Learning en la enseñanza del inglés. Diseño de unidades didácticas aplicando las TIC; investigadores argumentan que el diseño de espacios virtuales hacia la adquisición de un idioma extranjero desarrolla las competencias comunicativas oral y auditiva al incorporarse a estos ambientes recursos tecnológicos, unidades didácticas digitales utilizando las TIC (Roig-Vila, 2019). Estos análisis en estas investigaciones sirven para concientizar al docente acerca de las transformaciones que ocurren en el ámbito educativo, la funcionalidad de implementar nuevas metodologías de enseñanza, evolución de las aulas de clases, así como también, los beneficios de diseñar unidades digitales con materiales mediados por las TIC en el proceso formativo de una lengua extranjera. Estos estudios son relevantes debido a que posibilitan al docente reconocer nuevas formas para aprender, metodologías, métodos y estrategias de enseñanza como lo es el Aprendizaje Cooperativo, Autónomo y los beneficios que ofrecen al ser

implementados en los ambientes virtuales de aprendizaje junto con la creación de recursos digitales mediados por las TIC.

Asimismo, un estudio a nivel nacional en Ibagué, Colombia, presentado en tesis de Postgrado acerca de la utilización de las TIC como material pedagógico para la adquisición del inglés, se tomó una muestra de un grupo de 24 aprendices del grado décimo y once, 2 tutores del área de inglés, 2 tutores del área de informática, 1 coordinador y un rector de la Institución Educativa Bolívar. Se aplicó la entrevista no estructurada y la observación simple. Este estudio propone el diseño de estrategias pedagógicas didácticas mediadas por las TIC como recurso eficaz para fortalecimiento del proceso de adquisición de la lengua inglesa en una institución distrital, a pesar de detectar varios factores que impiden o limitan su objetivo como la falta de conectividad, soporte técnico y mantenimiento en el servicio de energía, escasez de recursos tecnológicos. (Cocoma y Orjuela, 2017)

Por otro lado, a nivel internacional en México, en una Revista Científica de Educomunicación se publicó una investigación enfocada hacia la formación de lenguas extranjeras y la utilización de las TIC en las escuelas públicas secundarias. Este trabajo persiguió como propósito valorar el uso de la Tecnología desde la infancia. Así mismo, se aplicó el Cuestionario tipo Likert a 28 tutores y 2.944 estudiantes en diecisiete municipios ubicados al sureste de México para detectar las TIC utilizadas en la cotidianidad. Se argumenta que las escuelas públicas aún no están adaptadas para incorporar las TIC en las aulas de clases debido a diferentes factores limitantes. Esto conlleva a replantear lineamientos curriculares y políticas educativas que faciliten la incorporación de las TIC en los niveles escolares (Izquierdo, De la Cruz, Aquino, Sandoval y García, 2017). Estos últimos estudios motivan al docente a superar las

barreras y buscar estrategias que lo induzcan a sumergirse en la era del conocimiento para lograr la adquisición del idioma inglés utilizando recursos novedosos que sean atractivos para los estudiantes.

Otra investigación internacional relacionada con la implementación del Aprendizaje Cooperativo, el uso de las TIC y su efecto en la adquisición de la lengua inglesa, se aplicó en 32 estudiantes de tercer nivel de inglés de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Chimborazo en Ecuador, tiene como propósito valorar el impacto al incorporar una metodología de aprendizaje cooperativo y la utilización de TIC en el proceso de formación de un idioma extranjero inglés. Se aplicó una prueba antes y después en el grupo control. Se interpretaron los datos arrojados a través de la prueba T de Student; esta investigación muestra que la implementación de actividades mediadas por las TIC, a través de la plataforma Moodle es eficaz, donde los participantes realizaban actividades grupales y socializaban. Se concluye que los participantes estaban motivados con las tareas grupales mediadas por las TIC, permitiéndoles desarrollar la competencia comunicativa del inglés (Mónica Torres y Yépez, 2017). Este estudio es pertinente para el proyecto que nos ocupa debido a que plantea novedosa estrategia combinada para aplicar en cualquier contexto hacia la adquisición de una lengua extranjera.

Otra investigación internacional realizada en Cuba, referente a Blended Learning, recurso estratégico, para el proceso formativo del idioma inglés en aprendices de nivel de educación básica es publicada en la Revista Didáctica y Educación. Este estudio se llevó a cabo con una muestra de 13 tutores de inglés y 46 educandos de séptimo grado en la entidad educativa "Ing. Vicente Hurtado Polit". Se aplicaron instrumentos como lectura científica y entrevista con preguntas abiertas. Se concluye que la

implementación de una metodología virtual y presencial (blended Learning) ofrece múltiples beneficios, facilitando acceso a infinidad de materiales atractivos disponibles en Internet, motivando a los estudiantes hacia la adquisición de la lengua extranjera, si se cuenta con los materiales tecnológicos suficientes para la ejecución de las actividades propuestas (Zambrano, Carrera, Williams, Venegas y Bazurto, 2017). A través de este estudio, se perciben las ventajas de adoptar una metodología Blended Learning en el proceso de formación del inglés gracias a los materiales digitales novedosos y atractivos que se encuentran en la Web, considerando la incorporación de las TIC en las aulas como un recurso motivador.

2.3. Variable dependiente: Nivel de Satisfacción

2.3.1. Análisis conceptual.

Es importante valorar y aumentar la satisfacción de los estudiantes hacia el aprendizaje, debido a que ésta permite que el participante del proceso académico se sienta motivado y encuentre el sentido de aprender de las cosas al involucrarse en las tareas programadas Lepiani (2013) argumenta:

Como primordial identificar las necesidades y expectativas de los aprendices con el fin de lograr su satisfacción, considerando la satisfacción como una forma de evaluación; por ser una pieza necesaria en toda entidad educativa; además, es un medio de comunicación que facilita la creación de saberes, contribuyendo a la regulación y retroalimentación del aprendizaje por medio de mecanismos que contemplen la autenticidad y credibilidad.

Es decir, la satisfacción es un factor importante en el proceso educativo que guía tanto al orientador; así como también al aprendiz, hacia una adquisición del conocimiento, involucrando elementos que lo conduzcan a la realización de sus metas.

En otras palabras, la calidad en los procesos académicos puede estar relacionada conceptualmente con la exclusividad, perfección, cambio del ser humano por medio del proceso educativo, logrando la satisfacción de sus expectativas. Por tal motivo, se considera la satisfacción del estudiante como primordial debido a que permite la existencia permanente y el prestigio de las entidades educativas (Gimeno & Olalla, 2001). Por lo tanto, es función del docente mantener el interés y motivación de los aprendices hacia la realización de las tareas que persigan alcanzar el aprendizaje esperado. Bollinger y Wasilik (2009 citado en Aguaded y Cabero, 2013) argumentan que, al incrementar el nivel de satisfacción del docente, se incrementa también la satisfacción de los aprendices en la modalidad de enseñanza virtual y en su efectividad.

En otras palabras, los ambientes virtuales de aprendizaje al ser utilizados con un uso pedagógico estimulan tanto al tutor como al estudiante y los involucra en el diseño, participación, elaboración y creación del conocimiento de una manera eficaz, contribuyendo a aumentar su nivel de satisfacción en el proceso pedagógico. Investigaciones hechas anteriormente señalan que la satisfacción es un término que se encuentra intrínseco a la calidad educativa y a la apreciación que los participantes del proceso tienen sobre ésta (Fernández, Ferrer y Reig, 2013). De acuerdo a lo anterior, para lograr la excelencia en la educación debe existir un alto grado de satisfacción en el proceso académico, que fomente en los aprendices su participación permanente, interactuar con el objeto de estudio, con él mismo, su tutor y compañeros hacia la búsqueda del conocimiento.

2.3.2. Estudios Empíricos.

Teóricos en el campo de la educación han estudiado acerca de la influencia que ejercen las TIC al implementarse en los procesos académicos con el fin de aumentar el nivel de satisfacción hacia el aprendizaje de conocimientos. Numerosos estudios han sido referenciados en bases de datos, bibliotecas digitales, buscadores especializados con esta temática de satisfacción en los procesos académicos por el uso de las TIC, los cuales se procede a detallar:

Un artículo publicado en el año 2020 en una “Revista Minera de Investigación Científica”, valora la Satisfacción de 58 estudiantes en clases virtuales, entre 18 y 20 años del primer semestre de ingeniería industrial en la modalidad e-learning. Se aplicó una encuesta con 15 ítems para evaluar las diferentes situaciones presentadas en esta modalidad virtual, cuyos datos fueron interpretados a través del Alfa de Cronbach 0.92. En conclusión, se determinó por parte de los estudiantes que el software Microsoft Teams es una plataforma adecuada para desarrollar las clases virtuales; sin embargo, rechazan el uso de Smowl para monitorear exámenes online.

En general, los resultados arrojados en esta investigación están por encima de la media respecto a la satisfacción, concluyendo que la muestra de participantes que realizaron la encuesta se siente satisfechos con la implementación de los ambientes virtuales formativos en la Universidad de las Américas. Esta investigación enfatiza la transformación de las modalidades de enseñanza por medio de la inclusión de las TIC en las clases; así como también de su aceptación por parte de los participantes de estos ambientes de aprendizaje. (Bautista, Carrera, León y Laverde, 2020)

Otro artículo publicado en una Revista Electrónica en el área de Psicología Iztacala en México, nombrado como “Satisfacción académica ante las prácticas profesionales

universitarias”, persigue como propósito valorar la satisfacción del proceso educativo en 118 aprendices de Licenciatura comprendidos en edades de 19 a 27 años de 4°, 6° y 8° semestre del programa de Psicología en la Universidad estatal de México, se creó y aplicó escala con el fin de valorar la satisfacción respecto al papel del facilitador, metodología, desempeño ético del estudiante, arrojando como resultado un alto nivel de satisfacción en las variables analizadas, sobresaliendo el desempeño ético por encima de las demás. El instrumento utilizado fue una Escala para estimar la satisfacción académica en la Práctica Integrativa, creado con 31 ítems con opciones para múltiples respuestas desde estar en desacuerdo total hasta sentirse muy de acuerdo. Se concluye que la ética profesional del estudiante y los valores son fundamentales en el desarrollo de las prácticas universitarias y bienestar estudiantil en el ambiente académico. Se asume como función docente brindar al estudiante un excelente soporte académico con respecto a las buenas prácticas pedagógicas. (Ramírez, Avalos, Montes & Verdugo, 2020)

Por otro lado, se presenta otro estudio internacional en el año 2020 para obtener título de Postgrado en Maestría referente a la Educación en línea y la satisfacción de estudiantes de 5° grado en la Institución Educativa Nacional Santa Rosa en Perú; dicha investigación tiene como meta valorar la satisfacción al implementar una metodología de educación en línea para fortalecer el proceso de educativo a una muestra de 45 aprendices; Los datos se recolectaron a través de un cuestionario con 30 ítems, analizados los resultados arrojados a través del software IBM SPSS, se evidenció la relación entre las variable, aplicando la prueba de normalidad shapiro – Wilk, determinada por la prueba correlacional de Pearson, alcanzando un nivel de satisfacción óptimo aunque era la primera vez que se implementa esta nueva

modalidad virtual en los procesos académicos de la Institución. Esta investigación está relacionada con el caso que nos ocupa al valorar el nivel de satisfacción que se logra al incorporar los entornos virtuales de aprendizaje en las clases, cambiando las formas para enseñar y aprender. (Soto, 2020)

Otros estudios realizados a nivel internacional en República Dominicana en una revista académica “Cuaderno de Pedagogía Universitaria” exponen temática acerca de satisfacción estudiantil universitaria, planteando como objetivo valorar la satisfacción de educandos en el programa de ingeniería en la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro) en México respecto a la modalidad virtual. Se aplicó encuesta para recolectar los datos. La información se analizó e interpretó por medio de una triangulación de los resultados. Es una investigación participativa, tipo mixta con enfoques cualitativos y cuantitativos, considerando como variable fundamental la comunicación en el entorno virtual, debido a que se requiere de una retroalimentación continúa en el proceso formativo virtual. Además, resaltan la importancia de contar con monitores académicos con el fin los participantes sean impulsados y estimulados hacia la búsqueda del conocimiento y sirvan como soporte del mismo proceso. Se concluye con la aceptación satisfactoria de los participantes en el manejo de entornos virtuales.

Esta propuesta de investigación permite concientizar al docente y percatarse del compromiso y responsabilidad que adquiere en su papel de orientador, diseñador, evaluador y guía de estos entornos de enseñanza virtual para desempeñarse en forma eficaz en su quehacer pedagógico (Manrique et Sánchez, 2019). Es pertinente la propuesta con el fin el Tutor de estos ambientes virtuales asume el gran reto de la virtualidad y adquiera habilidades tecnológicas y digitales para desempeñarse de una manera eficiente en la creación y desarrollo de experiencias formativas.

Otro estudio en España, publicado por la “Revista Fuentes” acerca de evaluar un programa de intervención respecto al uso de las TIC para aumentar la satisfacción del alumnado hacia la Educación Física” tiene como propósito valorar la satisfacción de dos grupos de educandos al utilizar las TIC. Un grupo experimental formado por 31 estudiantes del grado 4° y un grupo control de 32 estudiantes en el grado 1° bachillerato. Se realizó un estudio analítico de una unidad didáctica centrada en las TIC para impartir contenidos relacionados con la condición física, utilizando las APPS Runtastic y Hear Rate. Se realizó la prueba Wilcoxon con las pruebas antes y después del proceso para establecer las diferencias, interpretando que se logró mayor satisfacción en el grupo experimental en cuanto a la variable de enseñanza, desarrollo cognitivo. Al utilizar las TIC en los procesos de formación, los aprendices adquieren más motivación y despiertan el interés en la asignatura de Educación Física. Es una investigación pertinente debido a que estimula al docente a incorporar las TIC en los procesos educativos con el fin de promover la participación activa de los educandos hacia la aprehensión de nuevos conceptos. (Sánchez & Espada, 2018)

Un estudio publicado en la revista “Apertura” acerca de ambientes de aprendizaje y satisfacción del estudiante en un posgrado virtual en el año 2010, 2014 y 2015 persigue como objetivo examinar los entornos de aprendizaje y satisfacción de los educandos de posgrado online en la Universidad Autónoma de Chihuahua durante tres períodos. Se aplicaron los métodos analítico, sintético, teórico y deductivo a través de una encuesta y una entrevista estructurada para recopilar los datos. Los datos arrojados muestran una tendencia en las actividades hacia el trabajo individual.

Se requiere cambio en la metodología de enseñanza, implementar más trabajo grupal o aprendizaje cooperativo para fomentar la interactividad entre los participantes

del proceso académico. Este estudio es pertinente para el desarrollo de la investigación actual debido a que motiva al docente investigador a diseñar actividades interactivas mediadas por las TIC que faciliten la comunicación, intercambio de ideas, implementando el trabajo en equipo que promueva la participación activa y el interés de los aprendices hacia la realización de tareas conjuntas en estos entornos de aprendizaje. (Arras, Gutiérrez y Bordas, 2017)

Otra investigación publicada en una revista internacional “RIED”, tiene como propósito valorar la satisfacción de un grupo de 60 estudiantes: 39 mujeres y 21 hombres de diferentes programas de la UNED España, en cuanto a optimización en la calidad de educación a través de un debate, optando por un diseño no experimental, se realizó un análisis exploratorio y aplicó coeficiente Alfa de Cronbach. Para medir la satisfacción de los aprendices se utilizó cuestionario CSEU y escalas. Los datos fueron analizados por medio de SPSS. Se interpreta un nivel de satisfacción alto en cuanto a garantías de calidad en la experiencia académica en la universidad, sin embargo, expresan que existen falencias en cuanto a la variable de docencia en la interacción docente-estudiante y metodologías. Este estudio permite resaltar la importancia de la satisfacción de los aprendices en los procesos académicos y motiva al docente hacia una revisión de las estrategias y métodos de enseñanza en la modalidad a distancia, recalcando el factor retroalimentación como fundamental en la formación del aprendiz. (González, Pino & Penado, 2017)

Una investigación presentada en una revista llamada “Publicando” acerca de satisfacción de tutores y estudiantes en una experiencia de aprendizaje centrada en la Tecnología, valora la satisfacción de 14 tutores y 399 aprendices de lenguas al utilizar herramientas tecnológicas como recurso complementario en el proceso de formación

del idioma inglés por medio de la Plataforma Moodle. El instrumento que se aplica al grupo experimental es una encuesta al final por medio del programa SurveyMonkey, cuyos datos interpretados muestran una actitud positiva por parte de los participantes hacia el manejo de la plataforma virtual y herramientas digitales en los procesos académicos, alcanzando satisfacción alta referente a la interacción, comunicación, participación y motivación en el proceso formativo del inglés. Esta propuesta orienta la investigación actual en el sentido de transformar las prácticas pedagógicas y adaptar nuevas metodología y modalidades de enseñanza que favorezcan la formación en lenguas extranjeras, aplicando las nuevas TIC. (Hernández et Tayo, 2017)

Otro artículo publicado en la “Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, RIED”, titulado como “Factores predictores de la satisfacción de estudiantes de cursos virtuales”, plantea un estudio para identificar las causas que afectan la adquisición, el desempeño y la asimilación del conocimiento en cuanto al nivel de satisfacción de 102 estudiantes en los programas virtuales de Teología en la Fundación FLEREC. Se aplicó un cuestionario para Factores críticos de Sun et all. (2008) traducido al idioma español; así mismo, la información arrojada fue recogida a través de la plataforma SurveyMonkey e interpretados mediante el programa estadístico SPSS en la versión 20.

Se concluye en esta investigación, detectando una variedad de situaciones que provocan la satisfacción en los estudiantes en la modalidad virtual entre ellos se destaca la flexibilidad de los cursos, aceptando esta variable en forma positiva debido a que facilita la disponibilidad en cuanto a los horarios de los participantes, les otorga mayor espacio para dedicar a su familia y cumplir con otros compromisos; así como también, trabajar de acuerdo a el ritmo de cada aprendiz. Otra variable destacada como

importante es la interacción entre docente y estudiante. Estos factores permiten al docente y a los administradores de los programas virtuales identificar las fortalezas y debilidades en los cursos virtuales con el fin de realizar los ajustes respectivos que permiten aumentar la satisfacción de los usuarios de esta plataforma virtual. (Zambrano, 2016)

Otro estudio relacionado con los medir indicadores para evaluar la satisfacción al utilizar Blackboard, fue publicado en la Revista “Campus Virtuales”, valora la satisfacción de los estudiantes del primer semestre de un programa de magister en Educación en modalidad online de una Universidad privada de México con respecto al manejo de la plataforma blackboard. Se aplicó una metodología mixta y se diseñaron cuestionarios como instrumentos para recolectar datos por medio de la herramienta Qualtrics con el fin de evaluar el uso de la plataforma, metodología de enseñanza, materiales didácticos, calidad de la temática, estructura de contenidos, interacción, entre otros; para medir el resultado de satisfacción se hizo por medio de Net Promoter Score NPS, el cual permite la descripción de datos cualitativos y cuantitativos, resaltando como lo más importante en los cursos online a la metodología de enseñanza, seguida de la motivación y los recursos didácticos propuestos en las plataformas. Es fundamental este estudio debido a puede guiar al investigador hacia los aspectos que aprecian los aprendices o participantes de estos cursos virtuales para ser incorporados en los syllabus o programas ofertados. (González, Chávez et Gómez, 2016)

2.4. Estudios empíricos de las dos variables

Un estudio publicado en la revista “Emásf” en los tiempos de pandemia covid 19, se enfoca en detectar la satisfacción de 216 aprendices con edades entre dieciocho y treinta y seis años de 4° y 5° año del programa de Pedagogía en Educación Física en una Universidad privada en Santiago de Chile. El instrumento aplicado fue un cuestionario de Recio y Cabero adaptado y se implementó una metodología cuantitativa para identificar la satisfacción de los educandos en cuanto a las clases, temáticas, interacción y evaluaciones por medio de la escala Likert; para la interpretación de la información se aplicó el programa de IBM SPSS software 25.0, arrojando resultados positivos hacia las asignaturas prácticas online, las cuales cubrieron sus expectativas, manifestando que los criterios de evaluación eran claros y concisos, se construyó una comunidad de aprendizaje en las asignaturas prácticas por medio de las herramientas de comunicación online, teniendo un grado de satisfacción más alto para los educandos de 1° grado, quienes se enfrentan por primera vez a la experiencia de la educación superior por ser novedoso el manejo de la virtualidad. (Flores, Gutiérrez, Añasco, González, Villafaña, González 2021)

Un estudio publicado en la Revista “Conrado” acerca de la crisis de los aprendices en época de pandemia tiene como intención identificar la apreciación de los universitarios con respecto a la Educación online, valora el nivel de satisfacción de 159 educandos de la Facultad de Derecho en una plataforma virtual. Se utilizó una metodología exploratoria-descriptiva, el método implementado fue cuantitativo-cualitativo; el instrumento aplicado fue un cuestionario diseñado en Google Forms para indagar acerca del diseño instruccional, papel del docente, tecnología por medio de una escala de Likert y un foro para discutir en una plataforma educacional. Los datos se

recopilaron a través de un análisis descriptivo con porcentajes, concluyendo que los educandos sienten satisfacción con la modalidad de educación virtual debido a que tienen flexibilidad en cuanto a tiempo y espacio, fácil acceso a la información, permite la interacción en forma sincrónica y asincrónica, promoviendo la comunicación. Este estudio es pertinente para la investigación presente debido a que señala instrumentos que pueden ser utilizados para interpretar los datos con el método tanto cuantitativo como cualitativo por medio del uso de porcentajes y descripciones. (Molina, Lizcano, Álvarez et Camargo, 2021)

Otro estudio publicado en la revista “Journal of Sport and Health Research” acerca de analizar la satisfacción con respecto a las estrategias de las metodologías utilizadas en los entornos de aprendizaje, está basado en valorar la satisfacción de 69 aprendices en los entornos virtuales de aprendizaje aplicando una metodología activa en el programa de Educación Física por medio de la plataforma Moodle en la Universidad de Granada. Se aplica un cuestionario para evaluar el desempeño Docente (Lujambio, Tuirán, García, Cisneros, Acosta y Flores, 2011). Este cuestionario fue diseñado a través de la escala de Likert para valorar conocimiento de la asignatura, planeación del módulo, nivel de satisfacción, entorno virtual y métodos de enseñanza; estos datos fueron interpretados por medio del programa de estadística SPSS 21.0. Se concluye que la utilización de las TIC estimula el interés de los estudiantes en la participación activa de las actividades propuestas en el aula, permite además interacción entre los participantes, fomenta la comunicación y un nivel alto de satisfacción en los procesos académicos al utilizar recursos digitales interactivos. (López, Sánchez, Espejo y Stuart, 2020)

Una investigación publicada en una revista cubana acerca de datos en Ciencias de la Salud, expone como propósito valorar en una plataforma virtual la satisfacción de 120 estudiantes de tercer año de los programas de Ciencias médicas en Ciego de Ávila Cuba en actividades científicas mediadas por una plataforma virtual. Se aplicaron encuestas para la recolección de los datos respecto a temáticas, flexibilidad, funcionalidad, conectividad, diseño instruccional, etc.: así mismo, se interpretaron los datos a través del programa SPSS 21.0., concluyendo que la implementación de una plataforma digital satisface las necesidades informacionales de los estudiantes del programa y se sugiere incorporar estas plataformas en los otros grados del programa. Este estudio motiva a los investigadores a innovar en metodologías de formación, implementando en los planes académicos las plataformas virtuales como recurso para satisfacer las necesidades de los estudiantes. (Hernández, Robaina, Lazo, Sorí, Hidalgo, Pérez, González et Angulo, 2020)

Un estudio publicado en la revista “Información Tecnológica”, tiene como objetivo crear un entorno virtual para satisfacer la adquisición del conocimiento hacia la disciplina de matemáticas en 20 estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Neira en Caldas, Colombia. Los instrumentos aplicados es una encuesta tipo Likert y unos pre-tests que se aplicaron a los aprendices para identificar sus fortalezas y deficiencias. Al final fue aplicada una encuesta para valorar la satisfacción en los estudiantes, detectando que aumentó su satisfacción en un 36% al implementar una plataforma virtual para la enseñanza de las matemáticas. Este estudio motiva a los docentes de cualquier área específica a optar por la implementación de una plataforma virtual para estimular el interés y motivación en los educandos de las instituciones educativas, quienes presentan similar situación en

cuanto al uso de las tecnologías y escaso manejo de las TIC en las jornadas de clases, involucrando actividades interactivas en el proceso formativo. (González, 2019)

Otra investigación publicada en la revista Ibérica de Sistemas de Información y Tecnologías, persigue como propósito valorar el impacto de nivel de satisfacción del primer año de 90 estudiantes de arte e ingeniería de una universidad del Perú en la disciplina de inglés basada en la metodología Blended Learning. La mayoría de los educandos, el 92% estudian tiempo completo. El 64% de estos estudiantes están dedicados únicamente al estudio, el 78% escogieron la modalidad blended-learning como asignatura de inglés obligatoria. Los datos fueron recopilados a través del cuestionario Student Survey Questionnaire para identificar factores como datos informativos del aprendiz, interacción de estudiantes con el profesor y el grupo entre sí, satisfacción de la modalidad B-Learning y experiencias formativas. En cuanto a la calidad del contenido, las interacciones de los participantes, la valoración global de la experiencia BLearning se obtuvo un resultado satisfactorio al implementar esta modalidad de enseñanza en el aula. (Turpo, Guillén, Núñez, Limaymanta y García, 2019)

Un proyecto de tesis para obtener título de maestría, persigue como meta fortalecer la satisfacción y rendimiento académico de 40 aprendices de segundo semestre del programa de instrumentación Quirúrgica de la Universidad Simón Bolívar. El método implementado es de tipo cualitativo y cuantitativo. La información fue validada a través del coeficiente de Cronbach. Se aplicó una prueba diagnóstica inicialmente y luego para evaluarlos se utilizó la herramienta Quizlet y Socrative, con resultados satisfactorios demostrando que las TIC mejoran el rendimiento académico y promueven el trabajo en grupo. Esta investigación es pertinente para el proyecto actual debido a

que orienta al docente acerca del uso de instrumentos virtuales para la recolección de datos; así como también, el recurso usado para validar los datos obtenidos. Por otro lado, reafirma que la incorporación de las TIC en los procesos de formación, motiva a los educandos hacia una mejor adquisición del conocimiento por medio del trabajo en equipo al realizar tareas conjuntas. (Steffanell y Acevedo, 2019)

Una investigación en herramientas virtuales para identificar la respuesta de participantes, tiene como propósito valorar el grado de satisfacción de 40 estudiantes, 32 mujeres y 8 hombres, con respecto a la utilización de la herramienta Kahoot y Socrative en la facultad de Derecho en la Universidad de Alicante. Estas plataformas permiten crear formularios con respuesta opción múltiple y selección falso o verdadero. Se implementó una metodología cuantitativa, utilizando un cuestionario diseñado con preguntas cerradas y abiertas para analizar la información; obteniendo como resultado que un 98.3% de los participantes se sienten satisfechos con el uso de estas plataformas para la adquisición del conocimiento; por lo tanto, se recomiendan para que ser utilizadas en otros programas académicos que persigan despertar el interés y la motivación hacia los conceptos o temáticas planteadas en el aula, útiles para los procesos evaluativos. Es necesario este estudio en la investigación actual debido a que estimula al docente hacia el diseño o creación de actividades interactivas por medio del uso de plataformas llamativas para el proceso pedagógico. (Moya y Soler, 2018)

Un estudio publicado en la revista "Educación Médica Superior" persigue valorar el nivel de satisfacción de experiencias académicas de 49 estudiantes del programa de Farmacoepidemiología al usar la plataforma Moodle como herramientas para el aula virtual. El método utilizado es exploratorio aplicado por medio de una encuesta con un diseño de tipo cualitativo y cuantitativo. En general se obtuvo un resultado alto en la

satisfacción en la mayoría de los educandos al utilizar la virtualidad en la plataforma Moodle como apoyo para las clases presenciales. Sin embargo, existe un grupo de estudiantes, mayores de 35 años, quienes no se encuentran satisfechos con las aulas virtuales, señalando estas como complicadas para acceder; por lo tanto, se sugiere realizar investigaciones futuras al respecto. Es fundamental identificar el tipo de población a investigar; así como también sus edades respectivas, resaltando a los nativos digitales de esta época como los seres humanos habilidosos para manejar este tipo de tecnología y quienes tienen un mayor dominio en las nuevas TIC. (Cruz, Furones y Cabrera, 2017)

Un estudio publicado en una revista llamada Universidad y Sociedad valora la satisfacción de 32 educandos en el manejo de la plataforma Moodle del programa de Ingeniería Industrial de la Universidad de Cienfuegos. El instrumento que se utilizó para la recopilación de la información fue una “Encuesta de Satisfacción del Moodle”, se diseñó un cuestionario con respuestas de selección múltiple y verdadero o falso. Se arroja como resultado que el 78% de los estudiantes valora como excelente y buena el conocer y usar la plataforma Moodle para desarrollar habilidades, competencias digitales y procesos académicos. Asimismo, el 88% de los estudiantes se sienten satisfechos con la calidad del contenido presentado en la Plataforma Moodle. Se destaca que el 100% de los aprendices se sienten satisfechos y totalmente satisfechos con el uso de la plataforma Moodle. Este estudio resalta la importancia de implementar una plataforma virtual con recursos innovadores, atractivos para los aprendices que los impulse a lograr los objetivos propuestos en los cursos virtuales. (Barrera, Peña y Peña, 2016)

El docente como investigador tiene a su disposición innumerables fuentes de información en la Web 2.0. en bases de datos, bibliotecas digitales, buscadores especializados, a través de los cuales puede incrementar su conocimiento en cualquier campo del saber. Es primordial el uso de las TIC en cualquier estudio, cuyas fuentes de datos se pueden encontrar en cualquier tipo de formato, incitando al docente investigador a enriquecer su conocimiento día a día. Según Coll (2004) el uso de las TIC es una herramienta indispensable que le permite al docente innovar su quehacer pedagógico, crear ambientes virtuales atractivos que contribuyan a lograr un aprendizaje significativo, mejorando sus relaciones interpersonales. Por medio de esta investigación y elaboración del marco teórico de investigación se ha fundamentado el presente estudio con diferentes teóricos, quienes han expuesto sus investigaciones al servicio de los cibernautas. Se puede apreciar a través del Marco Teórico diferentes investigaciones relacionadas con la importancia de incorporar las TIC en los procesos pedagógicos en las Instituciones de Educación desde los niveles de Transición hasta el Superior.

A través de la evolución de la Web surgen las distintas modalidades de enseñanza, numerosos teóricos han experimentado y aportado metodologías, métodos, estrategias, infinidad de recursos que se pueden implementar en el campo educativo mediado por las TIC. Según Collins (1998) las TIC ofrecen al docente múltiples oportunidades como replantear o diseñar nuevos programas académicos, que pueden estar obsoletos, con el fin de innovar por medio de la tecnología basándose en un enfoque constructivista. En la presente investigación se requiere incorporar el modelo de educación virtual debido a la Pandemia mundial del covid19. Por lo tanto, se indaga en implementar la metodología B-learning, por medio de una plataforma digital, con el fin los estudiantes

tengan acceso a las temáticas del programa académico y así mismo, se fomenta el interés y motivación al incorporar las TIC en los procesos educativos.

Capítulo III. Método

En este apartado se exponen a continuación los pasos y procedimientos que son establecidos de acuerdo con los objetivos de la investigación. El presente estudio expone un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y transversal donde se plantean dos variables. La variable independiente es la Plataforma Virtual Google Classroom y la variable dependiente es la satisfacción académica de los estudiantes de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Distrital La Concepción, específicamente en el área de inglés. El alcance del estudio es correlacional permite estimar la satisfacción de los estudiantes en la utilización de la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés.

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo General.

Estimar el nivel de satisfacción de los estudiantes, de sexto grado de básica secundaria de la Institución Educativa Distrital La Concepción, hacia la experiencia formativa de aprendizaje de la lengua usando la Plataforma Google Classroom.

3.1.2. Objetivos específicos.

- Diseñar un módulo de inglés en un entorno virtual basado en la Plataforma Google Classroom por medio de actividades interactivas, utilizando las TIC, para fomentar el interés y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua inglesa.

- Implementar una metodología B-Learning con actividades interactivas mediadas por las TIC, con el fin de estimular a los estudiantes de sexto grado en el aprendizaje de la lengua.
- Determinar el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia formativa de aprendizaje de la lengua usando la Plataforma Google Classroom.

3.2 Participantes

Establecer el tamaño de la muestra en las investigaciones de tipo cuantitativo es primordial para la exactitud y precisión del estudio, debido a que, al llevar a cabo cualquier investigación, si esta se realiza con exactitud y precisión científica, iguales resultados deben mostrarse en contextos semejantes; por tal motivo, una proporción de muestra adecuada, permite darle efectividad externa a la investigación (Argibay, 2009). La población escogida para el presente estudio corresponde a los grupos de 6A y 6B de la Institución Educativa Distrital La Concepción del municipio de Barranquilla, Atlántico formada por 50 estudiantes, sin utilizar ninguna muestra porque se trabajó con toda la población en general. Los grupos escogidos no fueron seleccionados al azar; se presentaron en forma voluntaria, es de tipo no probabilístico. Por otro lado, este grupo de estudiantes presentaba dificultades y falta de interés debido a la situación actual de la Pandemia del Covid19 al verse la Institución en la necesidad de abordar este problema que se presenta en los estudiantes para superar las deficiencias y falta de motivación en la asignatura de inglés.

3.3 Escenario

El contexto de investigación se desarrolló en la Institución Educativa Distrital La Concepción, perteneciente al sector público. Este estudio se desarrolló en una plataforma virtual, la cual es facilitadora, para realizar la interacción de las temáticas abordadas con el estudiante, el cual en estos momentos se encuentra una parte de los estudiantes trabajando en modalidad remota y otros asistiendo al colegio en forma presencial por la alternancia, con un cupo limitado de los estudiantes debido a la problemática del virus COVID19, pandemia mundial. Debido a la situación presentada con los niños de quinto grado que realizan la transición hacia el grado sexto, se implementó una plataforma digital para trabajar los contenidos dispuestos para el programa de sexto grado de básica secundaria. La plataforma escogida es una plataforma gratuita e intuitiva para el tipo de población a investigar. Es la Plataforma Google Classroom, la cual presenta una interfaz muy sencilla para ser manipulada por los estudiantes. Se implementaron actividades realizadas con los contenidos estipulados por el Ministerio de Educación para el grado Sexto año 2021.

Se diseñó un Syllabus en la Plataforma virtual sugerida, con actividades interactivas mediadas por las TIC para despertar el interés y la motivación de los estudiantes con este tipo de herramientas. Como sólo una parte de la población a analizar se encuentra asistiendo en alternancia, se utilizaron los computadores portátiles disponibles en la Institución y el resto de los estudiantes desde sus casas por medio de dispositivos tecnológicos, unos con computador y en su mayoría a través del celular o Tablet para realizar la experiencia formativa. Los estudiantes seleccionados para la investigación oxilan entre los 11 y 13 años de edad. Esta modalidad de enseñanza contribuye según Güzer y Caner (2014) a facilitar la interacción entre los participantes de estos

ambientes virtuales, promueve la participación, la retroalimentación, innovación para el diseño de curso, soporte a los estudiantes. En su mayoría los estudiantes cuentan con celular y Tablet para acceder a la plataforma. Debido a esta información, la Institución prestó los equipos tecnológicos para la realización del proyecto en las instalaciones de la sede de secundaria para los estudiantes que no cuentan con equipos ni conectividad a internet.

3.4 Instrumentos de recolección de información

Para los instrumentos de recolección se implementó una encuesta por medio de un cuestionario. En este trabajo de investigación se utilizó la Encuesta de Satisfacción para Estudiantes Universitarios dirigido a la Formación Online (CUSAUF) (Llorente, 2008), el cual había sido validado y utilizado previamente en múltiples investigaciones a nivel mundial. Recopilada la información proveniente de la encuesta, se procedió a desarrollar la discusión de los resultados obtenidos. El cuestionario CUSAUF estaba constituido por 28 ítems elaborados en una escala de tipo Likert con opciones de respuestas de 1 a 5, determinados de la siguiente forma: 5- Totalmente de acuerdo, 4- De acuerdo, 3-Ni en acuerdo ni en desacuerdo, 2-En desacuerdo, 1-Totalmente en desacuerdo.

El cuestionario CUSAUF evalúa cinco dimensiones del proceso de enseñanza aprendizaje:

- Asignatura en general
- Tutor-Docente
- Contenidos o temáticas
- Comunicación

- Ambiente de aprendizaje

La confiabilidad del instrumento CUSAUF fue estimada en la presente investigación mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, creado por Lee J. Cronbach en 1951 para estimar la correlación entre los ítems y medir la consistencia interna de los ítems.

Para determinar la confiabilidad del instrumento se realizó una prueba de Alfa de Cronbach. La prueba fue validada en el 100% de los datos, es decir, los 50 estudiantes encuestados. El Alfa (Cronbach) es un modelo de consistencia interna, que se basa en la correlación inter-elementos promedio. Este coeficiente oscila entre -1,0 y 1,0 y se considera que la consistencia interna es alta si se encuentra entre 0,70 y 0,90. Los valores inferiores a 0.70 indican una baja consistencia interna y los superiores a 0.90 sugieren que la escala tiene varios ítems que miden exactamente lo mismo o que está compuesta por más de veinte ítems

La fórmula para el coeficiente alfa es $\alpha = \frac{K}{(K-1)} \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right]$

k = número de ítems

(σ_i)² = varianza de cada ítem

(σ_X)² = varianza del cuestionario total

Los resultados de la prueba alfa de Cronbach arrojaron un valor de 0.947, indican que el instrumento utilizado en esta investigación tiene una alta consistencia interna, es decir, que la escala tiene varios ítems que apuntan a la medición de la misma variable, demostrando la consistencia de los datos y proporcionando apoyo a los análisis estadísticos realizados. Ver Tablas 37- 40.

3.5 Procedimiento

Para el logro de los objetivos de este proyecto de investigación primero se diseñaron cuatro unidades temáticas correspondientes a los contenidos, estándares y derechos básicos de aprendizaje, estipulados por el Ministerio de Educación para el grado sexto. Seguidamente se creó un curso virtual en la Plataforma Google Classroom, luego hizo una reunión en la que participaron los estudiantes de grados sexto A y B de la Institución Educativa Distrital La Concepción, sus acudientes y padres de familia con la finalidad de informarles acerca del proyecto y de familiarizarlos con la Plataforma a fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para el curso virtual de inglés. Una vez los estudiantes pasaron por el proceso formativo empleando la Plataforma se procedió con la aplicación de la Encuesta de Satisfacción para Estudiantes Universitarios dirigido a la Formación Online (CUSAUF) (Llorente, 2008).

Los estudiantes fueron contactados a través del WhatsApp y luego fueron reunidos mediante Google Meet para explicarles el alcance del proyecto de investigación, el diseño del curso virtual y también para familiarizarlos con el manejo de la Plataforma Google Classroom. Además, en esa reunión los estudiantes fueron informados sobre su participación en cada una de las actividades del proyecto formativo incluyendo las encuestas que se aplicarían durante el desarrollo del mismo y en las explicaciones se tuvo en cuenta la variedad de dispositivos electrónicos con que ellos contaban para desarrollar las actividades formativas diseñadas en la Plataforma.

Así mismo, en la mencionada reunión se les informó a los estudiantes ampliamente sobre el curso virtual diseñado específicamente para ellos en la Plataforma Google Classroom y, además, recibieron instrucciones específicas para interactuar con el

material, con los compañeros de clase y el tutor y para responder la encuesta que se les aplicaría al final de la experiencia la cual tenía como finalidad valorar el nivel de satisfacción con respecto al curso virtual en la Plataforma.

3.6 Diseño del Método

El presente estudio es de corte cuantitativo, con un diseño no experimental y transversal donde se estudia la variable satisfacción de los estudiantes con el empleo de la Plataforma Virtual Google Classroom en la enseñanza del inglés en un momento determinado; es decir no se manipulan variables intencionalmente, se estudian en su ambiente natural, tal y como se comportan. El alcance del estudio es correlacional puesto se pudo estimar la relación entre la satisfacción de los estudiantes con la utilización de la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés y su motivación para emplear a futuro este tipo de plataformas virtuales en los procesos de enseñanza aprendizaje.

3.6.1 Diseño.

El enfoque en que se basa esta investigación es de tipo cuantitativo. Los datos de este estudio fueron recopilados a través de un instrumento que permitió medir el nivel de satisfacción de los estudiantes después de haber participado en el diseño de un curso de inglés utilizando una plataforma virtual. Es decir, este tipo de investigación presenta un diseño no experimental debido a que no se manipularon variables a propósito. Los fenómenos fueron analizados en su contexto real (Hernández, Fernández & Baptista, 2010). Es decir, los estudiantes de sexto grado se observaron en su ambiente natural.

3.6.2 Momento de estudio Transversal o Longitudinales.

Diseño de esta investigación es transversal porque se analiza el nivel de satisfacción que causan las TIC en un grupo de estudiantes en un momento determinado. En el estudio transversal los datos se recolectan en un tiempo específico. Es decir, se estudia la población que presenta dificultades en la asignatura durante el tiempo de pandemia, apropiado para incorporar las plataformas virtuales como soporte para la educación remota, trabajo en casa. Al tener la muestra de estudiantes que presentan deficiencias en la asignatura, se hace un análisis de la situación y aborda la investigación a inicios del año escolar y se procede con los pasos para implementar la propuesta.

3.6.3 Alcance del estudio.

El alcance de este estudio es de tipo descriptivo-correlacional. Es descriptivo puesto que permite examinar el comportamiento de la variable de estudio satisfacción de los estudiantes hacia el uso de la Plataforma Classroom al participar en un módulo de inglés en la asignatura de idioma extranjero y, también, es correlacional puesto que permite relacionar esa misma variable satisfacción con la motivación que les dejó la experiencia para desarrollar a futuro otros cursos en cualquier asignatura en la misma plataforma. En este caso, se mide la satisfacción que causa el uso de esta herramienta Google Classroom en ambientes o entornos virtuales al aplicar diferentes actividades interactivas en la asignatura de inglés en los estudiantes de sexto grado y también se mide la motivación que les dejó este proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.7 Análisis de Datos

En esta investigación de tipo cuantitativo se persigue una serie de pasos y procesos ejecutados por el investigador con el fin de planear, recolectar información, sistematizar los datos, codificarlos en este caso a través del programa Statistical Package for Social Sciences SPSS y se tabule la información necesaria para realizar el análisis descriptivo e inferencial. Según Creswell (2013) los datos estadísticos se interpretan teniendo en cuenta las hipótesis y teorías que se plantearon anteriormente a ese estudio; analizando el por qué o como los resultados se relacionan con el conocimiento actual. Los datos fueron sistematizados en una base de datos en Excel, resultado de la encuesta aplicada en Google Form y luego se exportaron a una matriz del programa SPSS, versión 23 para realizar la estadística descriptiva e inferencial. Los datos descriptivos son mostrados por medio de tablas y gráficas donde se evidencia las variables de la encuesta sociodemográfica, indicando su frecuencia y porcentaje. Así mismo, se presentan las correlaciones en las tablas originales generadas por el programa SPSS.

3.8 Consideraciones éticas

Es necesario para considerar el valor ético de esta investigación, debido al tipo de población de la muestra que son menores de edad y aunque están dispuestos a formar parte del proyecto, teniendo la voluntad y disposición para la realización de las actividades, involucrar a los padres de familia y/o acudientes en este estudio, con el fin autoricen a sus acudidos a través de un consentimiento informado a participar en este proyecto de investigación, recalcando la privacidad de los resultados, protegiendo la identidad y anonimato; es decir, autorización de los padres de familia y/o acudientes

para apoyarlos y supervisarlos en su desempeño académico durante la investigación. (Ver formato de consentimiento informado Apéndice A). El consentimiento informado consiste en una explicación clara de los objetivos, pasos, ventajas y desventajas del estudio que se investiga, así como también los deberes y compromisos de los involucrados en el proceso. Fischman (como se citó en Sales y Folkman, 2001).

En la Constitución Política de Colombia se destaca el decreto 1377 de 2013, Artículo 6, el cual reglamenta parcialmente la Ley 1581 de 2012, cuyo objetivo establecer reglas y autorizaciones en lo concerniente al tratamiento de datos. Se resalta en este apartado que se dió a conocer previamente a los estudiantes, padres de familia y/o acudientes el propósito de esta investigación, con el fin se aclararan las inquietudes respectivas de la propuesta, para lo cual respondieron positivamente en la participación de la misma.

Capítulo IV. Resultados de la Investigación

En este apartado se presentan resultados de la estadística descriptiva e inferencial empleada en la investigación. La estadística descriptiva permite identificar datos importantes en el estudio, al reflejar datos recolectados de la muestra, en este caso, los estudiantes de sexto grado, por medio de gráficos o tablas, que son analizadas para su posterior descripción. Por otra parte, en la estadística inferencial se analizan los datos numéricos de las variables para validar posibles hipótesis y extraer conclusiones e inferencias; en este caso, se determina la relación entre la satisfacción de los estudiantes y la motivación generada por el uso de la plataforma Google Classroom incorporada en un módulo de inglés para la asignatura de lengua extranjera. En primera instancia, se verificaron los resultados del estudio sociodemográfico, a través del cual reflejó datos que posiblemente son útiles para contrastar la relación próxima entre el manejo de dispositivos electrónicos, herramientas tic con las cuales tienen familiaridad los estudiantes y sus expectativas en la utilización de estos recursos en la enseñanza del inglés para incrementar la satisfacción de los estudiantes de sexto grado en los procesos académicos. Posteriormente, se analizaron los datos respecto al nivel de satisfacción de los estudiantes al participar en el módulo on line de inglés, valorando la estructura del diseño de curso, actividades y contenidos presentados en la plataforma Google Classroom.

4.1. Estadística Descriptiva

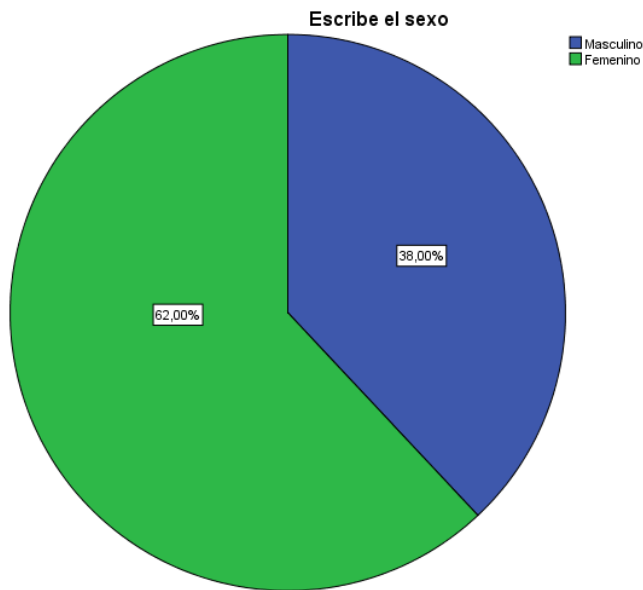
A continuación, se presentan el análisis descriptivo de los datos a fin de hacer una caracterización de la muestra y las diferentes variables de medición.

Tabla 1. Sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	19	38,0	38,0	38,0
	Femenino	31	62,0	62,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 1. Sexo



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

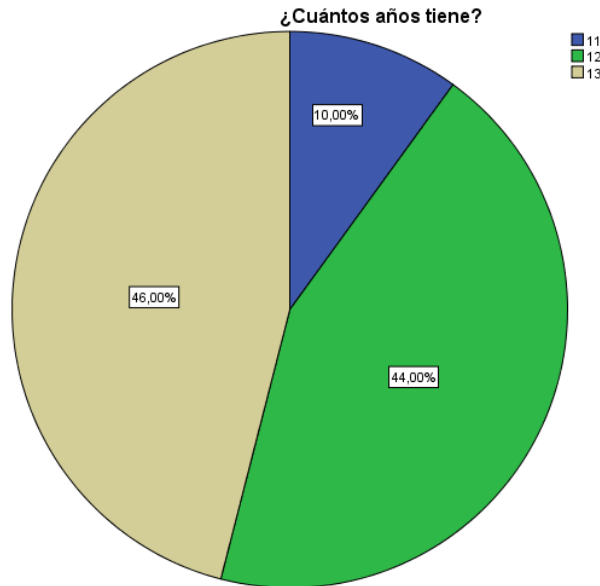
En la figura #1 se observa que de los 50 estudiantes encuestados el 38% pertenece al sexo masculino con una frecuencia de 19 personas varones, mientras que el 62% restante con una frecuencia de 31 personas corresponde al sexo femenino.

Tabla 2. Edad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	11	5	10,0	10,0	10,0
	12	22	44,0	44,0	54,0
	13	23	46,0	46,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 2. Edad



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

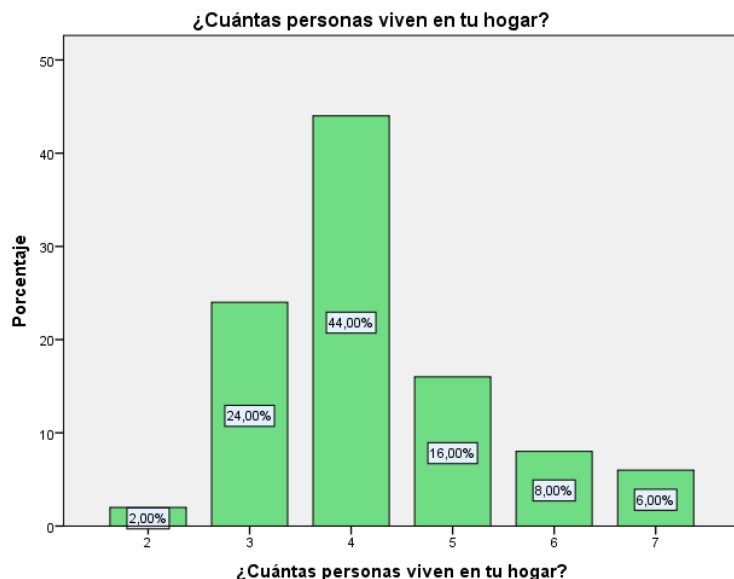
En la figura #2 en Cuanto a la edad, la mayoría de los estudiantes representando un 46% con una frecuencia de 23 personas tienen 13 años de edad, el 44% con una frecuencia de 22 personas tienen 12 años, mientras que solo el 10% con una frecuencia de 5 personas representa la edad de 11 años.

Tabla 3. Personas en el hogar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2	1	2,0	2,0	2,0
	3	12	24,0	24,0	26,0
	4	22	44,0	44,0	70,0
	5	8	16,0	16,0	86,0
	6	4	8,0	8,0	94,0
	7	3	6,0	6,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 3. Personas en el hogar



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #3 atendiendo a las personas que viven en el hogar, la mayoría de los estudiantes respondió que son cuatro personas los que establecen su hogar en un 44% con una frecuencia de 22 personas, por su parte el 24% con una frecuencia de 12 menciona que 3 personas, el 16% con una frecuencia de 8 viven con cinco personas; mientras que los porcentajes más bajos radican en seis personas con un 8%, siete personas un 6% y 2 personas un 2%.

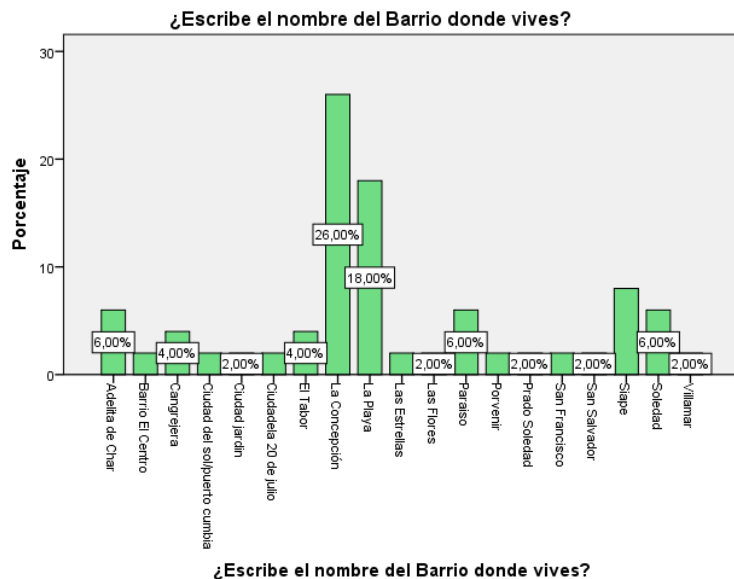
Tabla 4. Nombre del Barrio donde vive

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Adelita de Char	3	6,0	6,0	6,0
Barrio El Centro	1	2,0	2,0	8,0
Cangrejera	2	4,0	4,0	12,0
Ciudad del sol/puerto cumbia	1	2,0	2,0	14,0
Ciudad jardín	1	2,0	2,0	16,0
Ciudadela 20 de julio	1	2,0	2,0	18,0
El Tabor	2	4,0	4,0	22,0

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
La Concepción	13	26,0	26,0	48,0
La Playa	9	18,0	18,0	66,0
Las Estrellas	1	2,0	2,0	68,0
Las Flores	1	2,0	2,0	70,0
Paraíso	3	6,0	6,0	76,0
Porvenir	1	2,0	2,0	78,0
Prado Soledad	1	2,0	2,0	80,0
San Francisco	1	2,0	2,0	82,0
San Salvador	1	2,0	2,0	84,0
Siape	4	8,0	8,0	92,0
Soledad	3	6,0	6,0	98,0
Villamar	1	2,0	2,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 4. Personas en el hogar



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En figura 4 respecto a los barrios donde residen el 26% de los estudiantes tienen como domicilio el Barrio La Concepción, seguido del barrio La Playa con un 18%, por su parte el 8% residen en el Barrio Siape, un 6% en el Barrio Paraíso, Soledad y Adelfita de Char, un 4% en las localidades de El Tabor y Cangrejera, mientras que los porcentajes

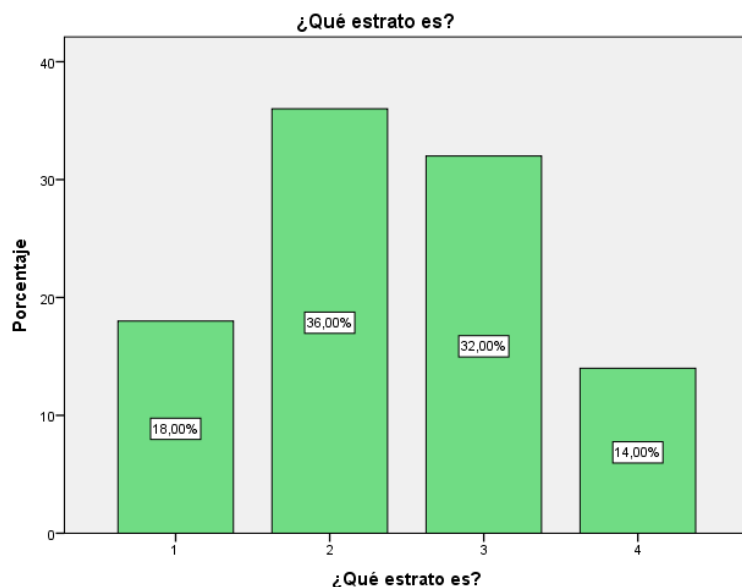
más bajos representando un 2% se encuentran en las localidades de El Centro, Ciudad del Sol, Ciudad Jardín, Ciudadela 20 de Julio, Las Estrellas, Las Flores, Porvenir, Prado Soledad, San Francisco, San Salvador y Villamar.

Tabla 5. Estrato

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	9	18,0	18,0	18,0
	2	18	36,0	36,0	54,0
	3	16	32,0	32,0	86,0
	4	7	14,0	14,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 5. Estrato



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En figura #5, la mayoría de los estudiantes se encuentran en un estrato socioeconómico 2, representando el 36% de la población con una frecuencia de 18 personas, seguido del estrato 3 equivalente a un 32% con una frecuencia de 16

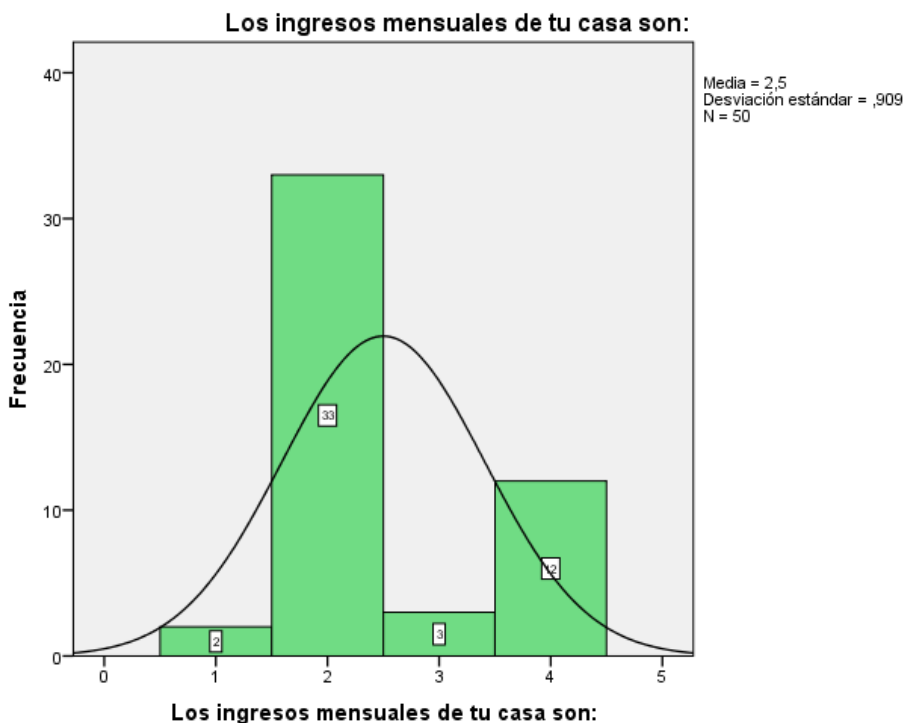
personas, el estrato 1 comprende un 18% con una frecuencia de 9 personas, mientras que el porcentaje restante del 14% con una frecuencia de 7 personas pertenece al estrato 4.

Tabla 6. Ingresos mensuales

		Frecuenc	Porcenta	Porcentaje	Porcentaje
		ia	je	válido	acumulado
Válid	Entre tres y cuatro	2	4,0	4,0	4,0
o	salarios mininos				
	Entre uno y dos	33	66,0	66,0	70,0
	salarios mínimos				
	Un salario mínimo	3	6,0	6,0	76,0
	Menos de un salario	12	24,0	24,0	100,0
	mínimo				
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 6. Ingresos mensuales



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

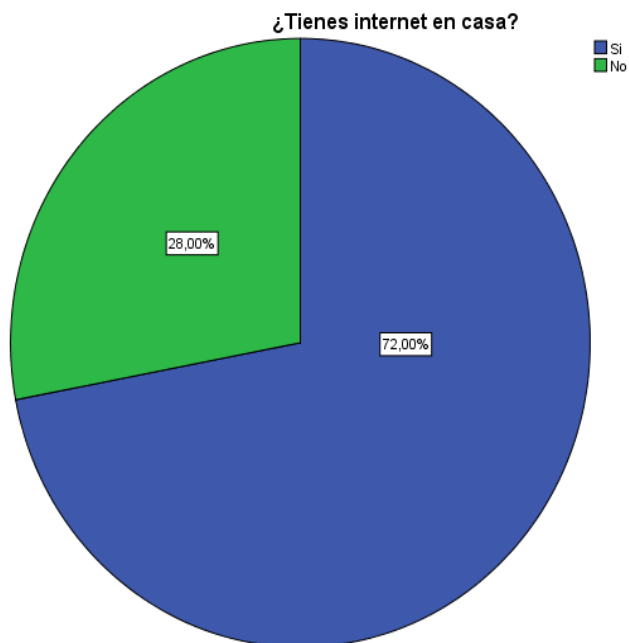
La figura #6 muestra los ingresos de las familias, en su mayoría tienen ingresos mensuales entre uno y dos salarios mínimos un 66%, por su parte, el 24% gana menos de un salario mínimo, el 6% un salario mínimo y el porcentaje restante entre tres y cuatro salarios mininos, representando un 4%.

Tabla 7. ¿Tienes internet en casa?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	36	72,0	72,0	72,0
	No	14	28,0	28,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 7. ¿Tienes internet en casa?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

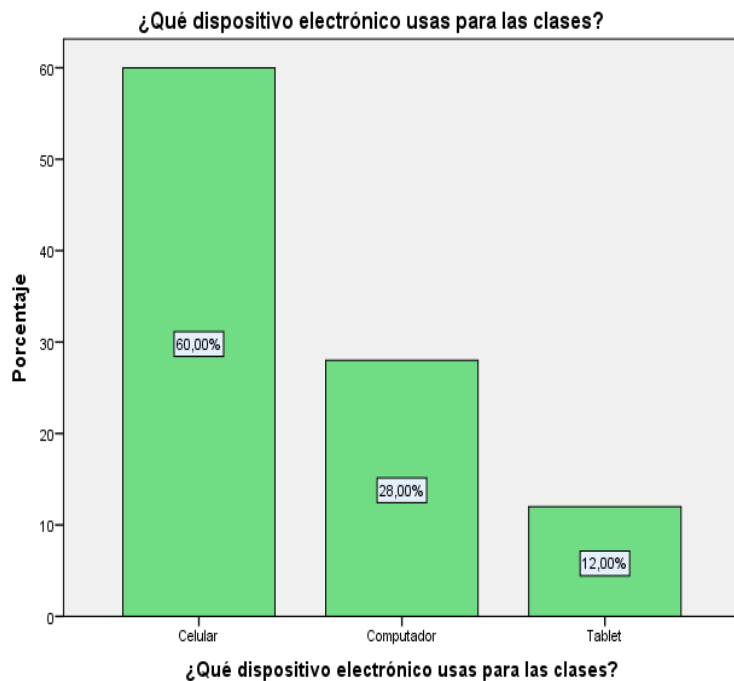
En figura #7 cuando se les preguntó si ¿Tienen internet en casa? el 72% con una frecuencia de 36 personas mencionó que, si cuentan con el servicio, mientras que el 28% restante con una frecuencia de 14 personas no tiene conexión a internet en casa.

Tabla 8. ¿Qué dispositivo electrónico usas para las clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Celular	30	60,0	60,0	60,0
	Computador	14	28,0	28,0	88,0
	Tablet	6	12,0	12,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 8. ¿Qué dispositivo electrónico usas para las clases?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

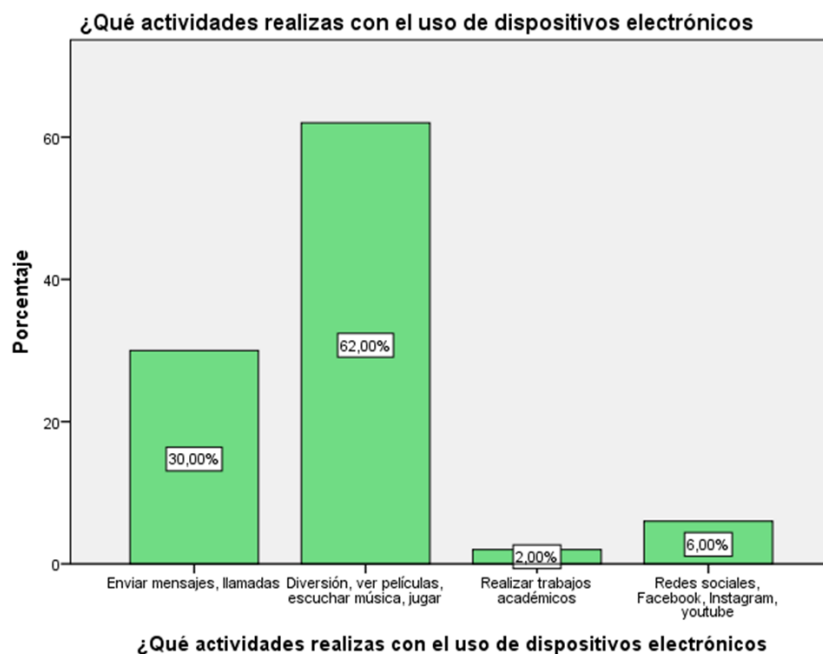
En figura #8 un 60% con una frecuencia de 30 personas usa el celular para atender las clases, seguido del computador con un 28% equivalente a una frecuencia de 14 personas, el 12% restante con una frecuencia de 6 personas lo hace desde una Tablet.

Tabla 9. ¿Qué actividades realizas con el uso de dispositivos electrónicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Enviar mensajes, llamadas	15	30,0	30,0	30,0
	Diversión, ver películas, escuchar música, jugar	31	62,0	62,0	92,0
	Realizar trabajos académicos	1	2,0	2,0	94,0
	Redes sociales, Facebook, Instagram, youtube	3	6,0	6,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 9. ¿Qué actividades realizas con el uso de dispositivos electrónicos?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En Figura 9 ¿Qué actividades realizas con el uso de dispositivos electrónicos? La mayoría de los estudiantes representando un 62% con una frecuencia de 31 personas

mencionan que usan los dispositivos electrónicos para diversión, ver películas, escuchar música y jugar, seguido de un 30% con una frecuencia de 15 personas que respondió la opción de enviar mensajes y llamadas, por su parte el 6% con una frecuencia de 3 personas los utiliza para redes sociales, Facebook, instagram y youtube, mientras que solo un 2% con una frecuencia de una persona mencionan que los utilizan para realizar trabajos académicos. Lo anterior permite demostrar que los estudiantes utilizan los aparatos electrónicos para diversión.

Tabla 10. ¿Manejas algunas de estas herramientas en las clases de inglés?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ninguna de las anteriores	50	100,0	100,0	100,0

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 10. ¿Manejas algunas de estas herramientas en las clases de inglés?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

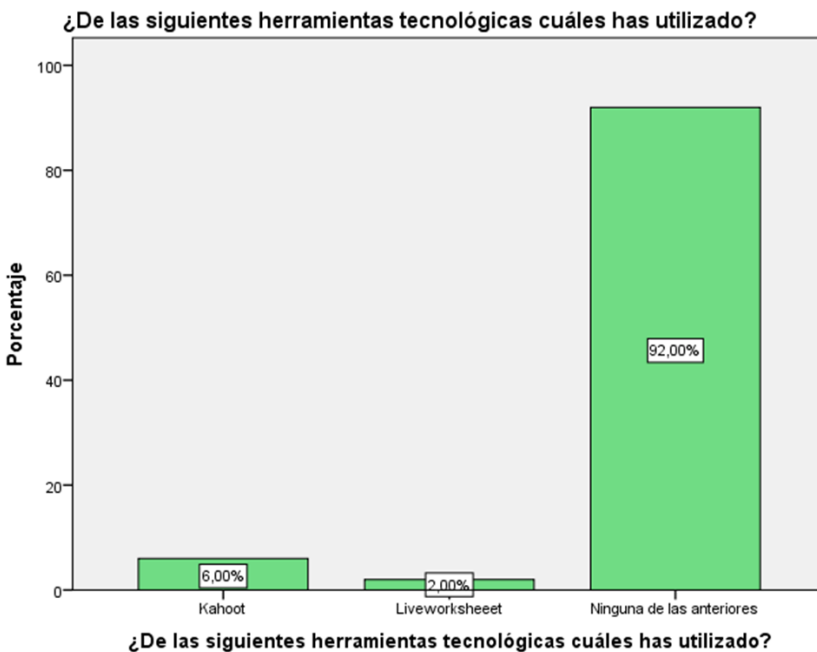
En la figura #10 De las herramientas mencionadas anteriormente los estudiantes en un 100% con una frecuencia de 50 personas no han utilizado ninguna de estas herramientas en las clases de inglés, por lo cual se deben buscar estrategias que permitan establecer el uso de los aparatos electrónicos para aplicarlos en dichas clases y de esta manera establecer una interacción entre docentes y estudiantes.

Tabla 11. ¿De las siguientes herramientas tecnológicas cuáles has utilizado?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Kahoot	3	6,0	6,0	6,0
	Liveworksheet	1	2,0	2,0	8,0
	Ninguna de las anteriores	46	92,0	92,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 11. ¿De las siguientes herramientas tecnológicas cuáles has utilizado?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

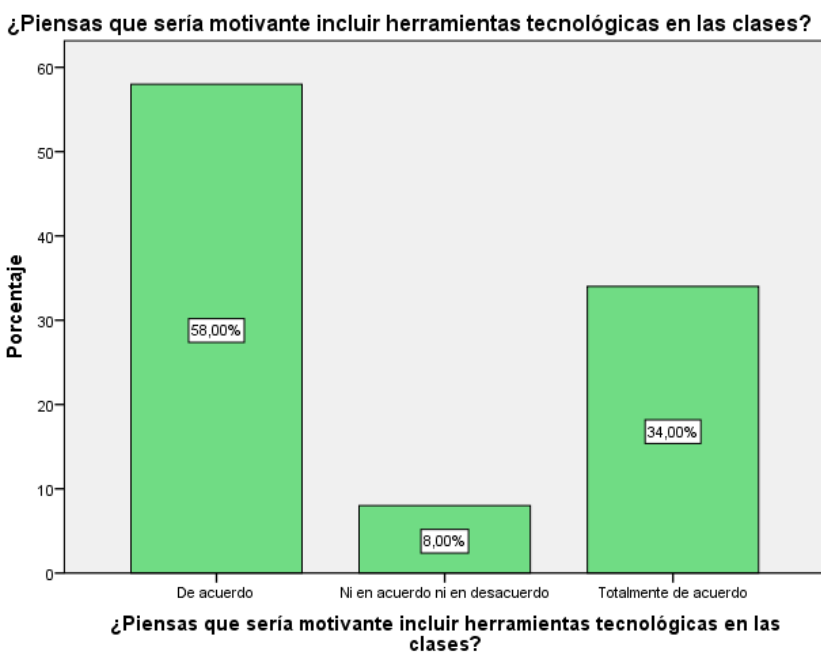
En la figura #11 las respuestas de los estudiantes referente a las herramientas tecnológicas, tales como Kahoot y Liveworksheet permiten evidenciar que el 92% con una frecuencia de 46 personas no utiliza ninguna de ellas, solo el 6% utiliza Kahoot, mientras que el 2% utiliza Liveworksheet.

Tabla 12. ¿Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	29	58,0	58,0	58,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	4	8,0	8,0	66,0
	Totalmente de acuerdo	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 12. ¿Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #12 relacionado con el interrogante ¿Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?, la mayoría de los estudiantes se encuentra de acuerdo en un 58% con una frecuencia de 29 personas y totalmente de acuerdo en un 34% con una frecuencia de 17 personas, solo un 8% con una frecuencia de 4 personas no está ni en acuerdo ni en desacuerdo. Lo anterior, refleja la importancia de la investigación en los estudiantes a través de la plataforma Google Classroom ya que permite aplicar las herramientas tecnológicas y que los estudiantes puedan interactuar y hacer más dinámica las clases de inglés.

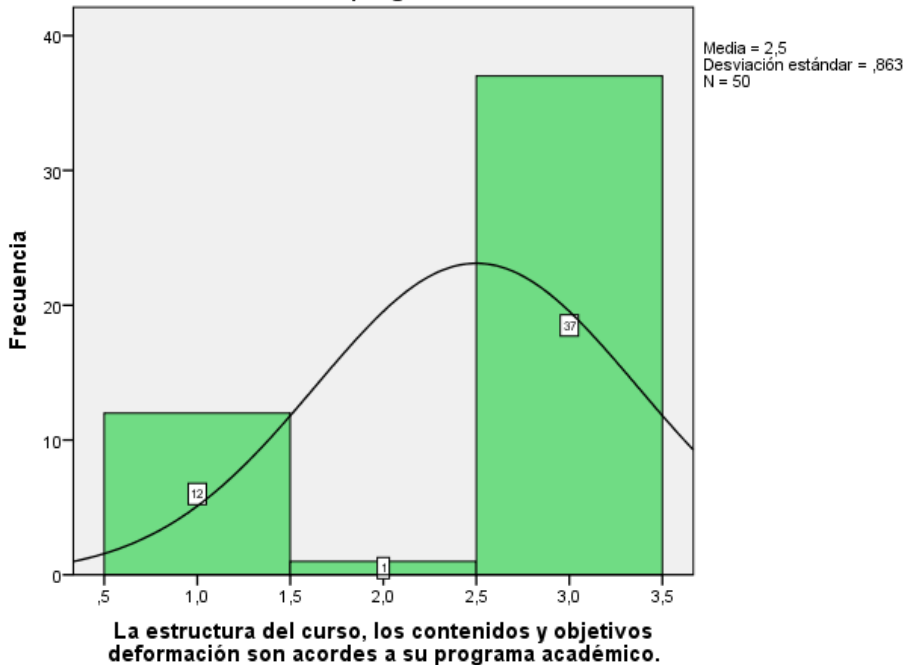
Tabla 13. ¿La estructura del curso, los contenidos y objetivos de formación son acordes a su programa académico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	12	24,0	24,0	24,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	26,0
	Totalmente de acuerdo	37	74,0	74,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 13. ¿La estructura del curso, los contenidos y objetivos de formación son acordes a su programa académico?

La estructura del curso, los contenidos y objetivos de formación son acordes a su programa académico.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #13 referente a la estructura del curso, los contenidos y objetivos de formación son acordes a su programa académico, el 74% con una frecuencia de 37 personas se encuentra totalmente de acuerdo, seguido de un 24% equivalente a una frecuencia de 12 personas que se encuentra de acuerdo, mientras que solo el 2% con una frecuencia de 1 persona esta Ni en acuerdo ni en desacuerdo.

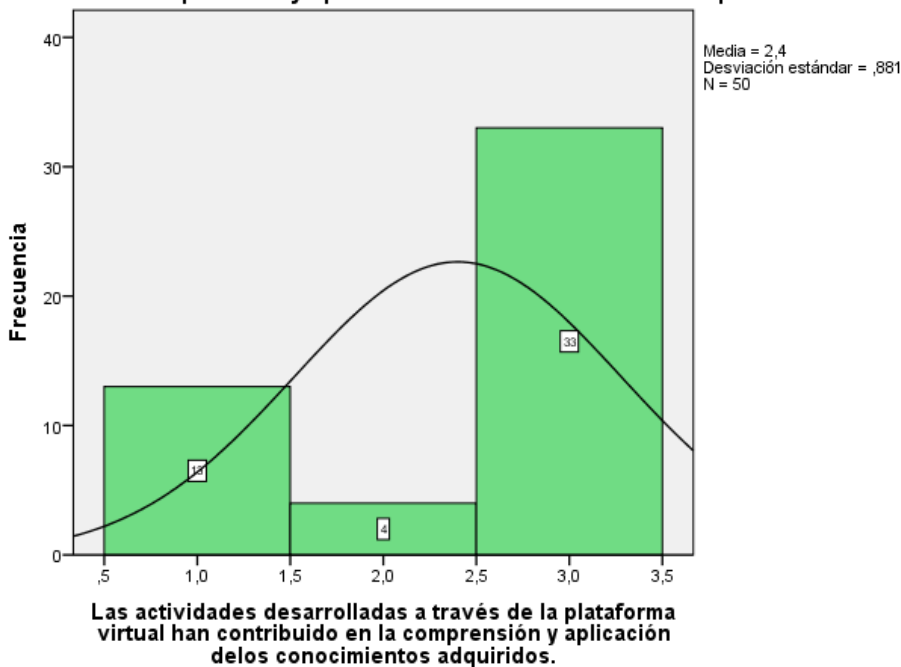
Tabla 14. ¿Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual han contribuido en la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	13	26,0	26,0	26,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	4	8,0	8,0	34,0
	Totalmente de acuerdo	33	66,0	66,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 14. ¿Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual han contribuido en la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos?

Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual han contribuido en la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En figura 14 las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual han contribuido en la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos, el 66% con una frecuencia de 33 personas se encuentra totalmente de acuerdo, seguido de un 26%

con una frecuencia de 13 personas que se encuentra de acuerdo, solo el 8% con una frecuencia de 4 personas está ni en acuerdo ni en desacuerdo.

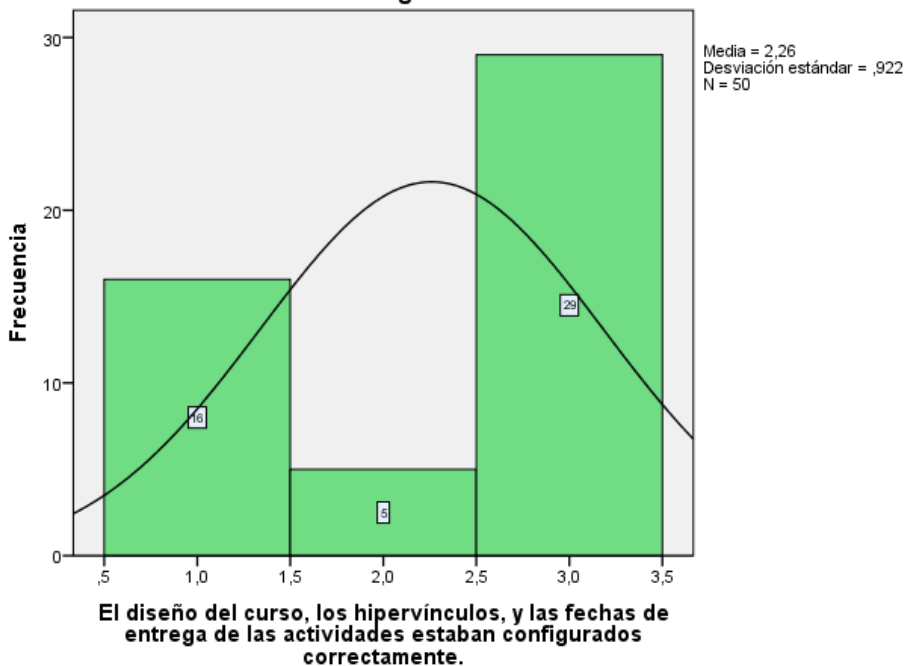
Tabla 15. ¿El diseño del curso, los hipervínculos, y las fechas de entrega de las actividades estaban configurados correctamente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	16	32,0	32,0	32,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	5	10,0	10,0	42,0
	Totalmente de acuerdo	29	58,0	58,0	100,0
Total		50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 15. ¿El diseño del curso, los hipervínculos, y las fechas de entrega de las actividades estaban configurados correctamente?

El diseño del curso, los hipervínculos, y las fechas de entrega de las actividades estaban configurados correctamente.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #15 cuando se les preguntó ¿El diseño del curso, los hipervínculos, y las fechas de entrega de las actividades estaban configurados correctamente?, el 58% con frecuencia de 29 personas menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 32% está de acuerdo, mientras que el 10%, está ni en acuerdo ni en desacuerdo.

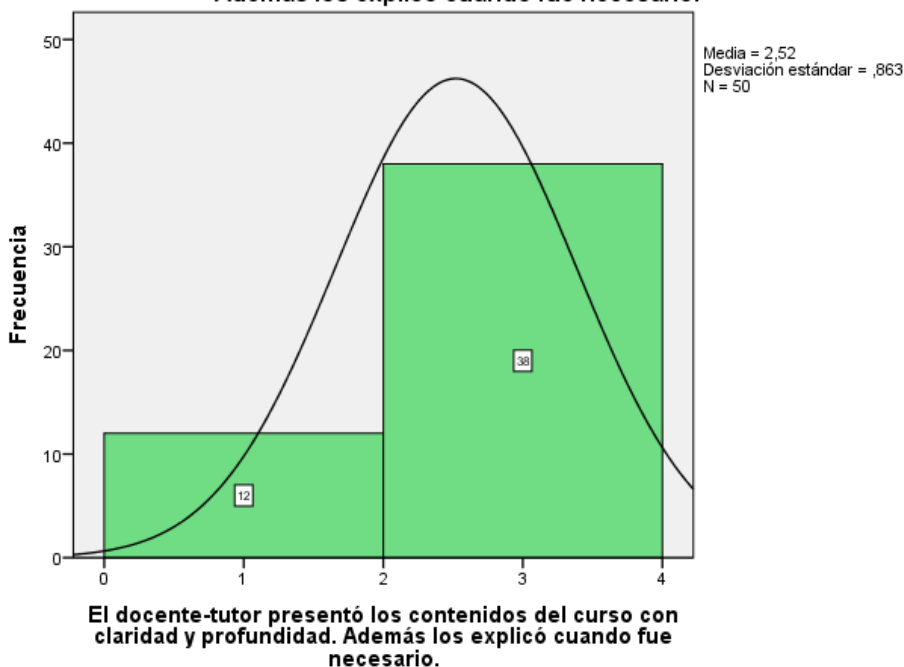
Tabla 16. ¿El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad y profundidad? Además, ¿los explicó cuando fue necesario?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	12	24,0	24,0	24,0
	Totalmente de acuerdo	38	76,0	76,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 16. ¿El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad y profundidad? Además, ¿los explicó cuando fue necesario?

El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad y profundidad. Además los explicó cuando fue necesario.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

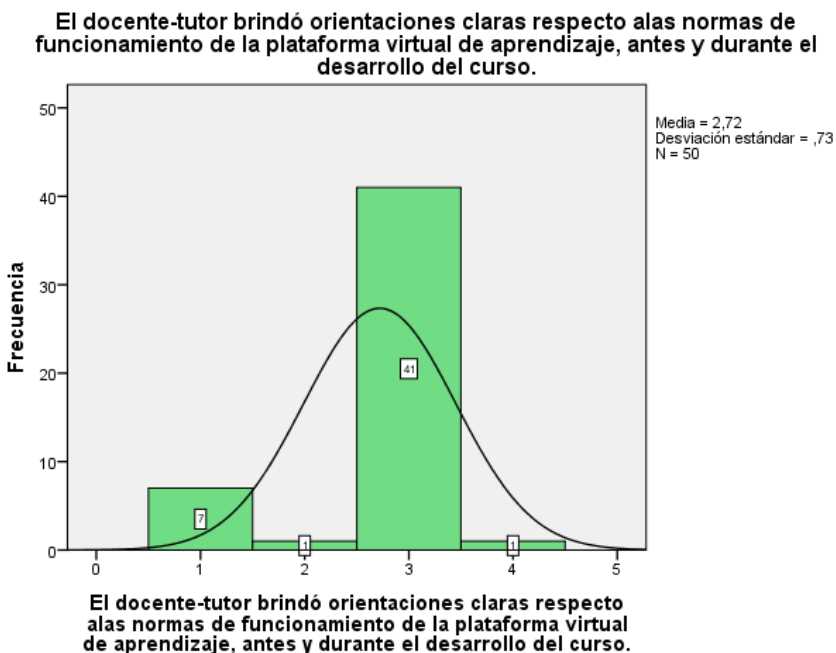
En la figura #16 cuando se les preguntó ¿El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad y profundidad? Además, ¿los explicó cuando fue necesario?, el 76% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 24% está de acuerdo.

Tabla 17. ¿El docente-tutor brindó orientaciones claras respecto a las normas de funcionamiento de la plataforma virtual de aprendizaje, antes y durante el desarrollo del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	7	14,0	14,0	14,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	16,0
	Totalmente de acuerdo	41	82,0	82,0	98,0
	En desacuerdo	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 17. ¿El docente-tutor brindó orientaciones claras respecto a las normas de funcionamiento de la plataforma virtual de aprendizaje, antes y durante el desarrollo del curso?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

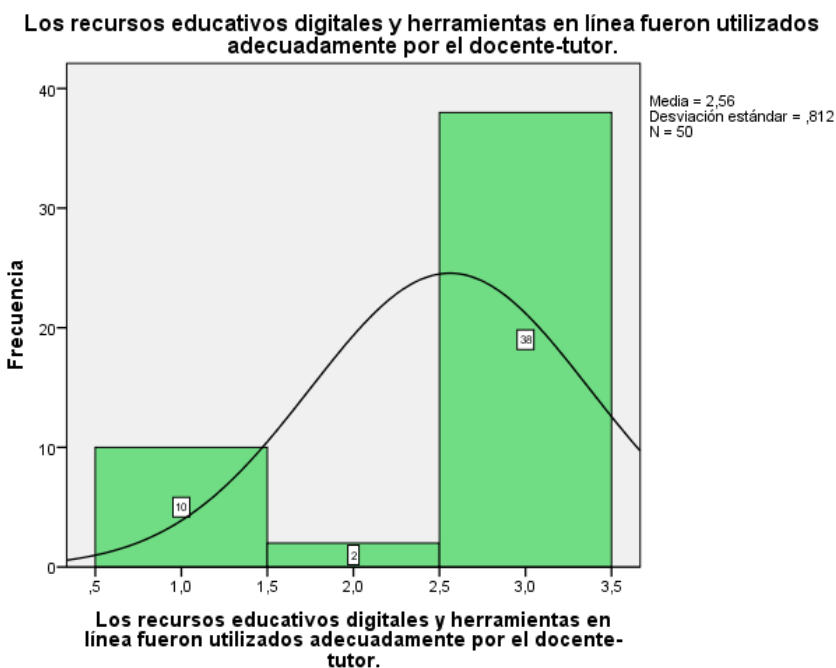
En la figura #17 ¿El docente-tutor brindó orientaciones claras respecto a las normas de funcionamiento de la plataforma virtual de aprendizaje, antes y durante el desarrollo del curso?, el 82% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 14% está de acuerdo, mientras que el 2%, está ni en acuerdo ni en desacuerdo y en desacuerdo.

Tabla 18. ¿Los recursos educativos digitales y herramientas en línea fueron utilizados adecuadamente por el docente-tutor?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	10	20,0	20,0	20,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	24,0
	Totalmente de acuerdo	38	76,0	76,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 18. ¿Los recursos educativos digitales y herramientas en línea fueron utilizados adecuadamente por el docente-tutor?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

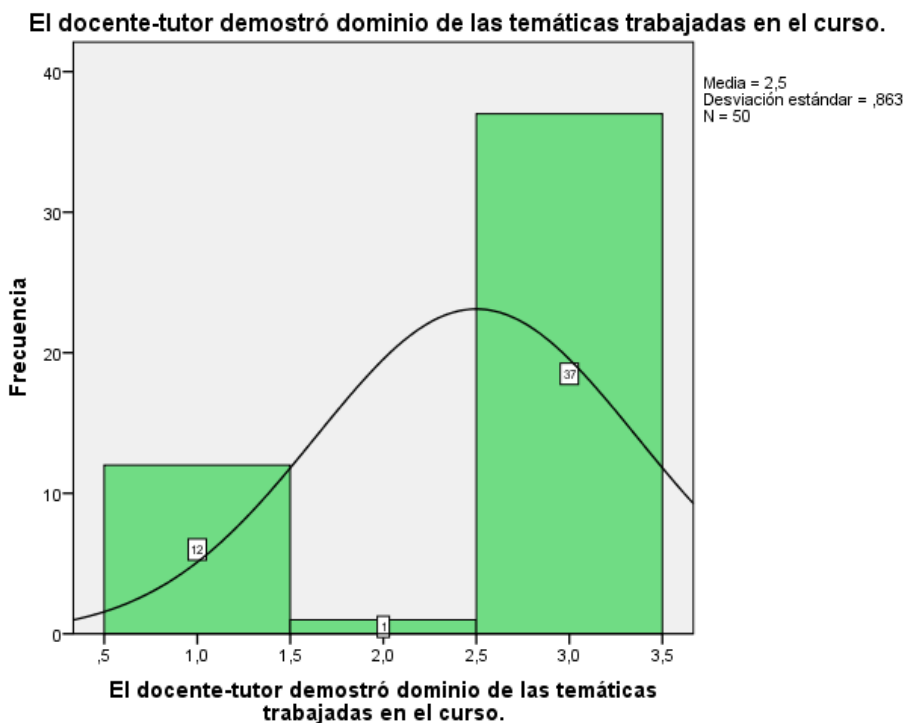
En la figura #18 con respecto a si ¿Los recursos educativos digitales y herramientas en línea fueron utilizados adecuadamente por el docente-tutor?, el 76% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 20% está de acuerdo, mientras que el 4%, está ni en acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla 19. ¿El docente-tutor demostró dominio de las temáticas trabajadas en el curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	12	24,0	24,0	24,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	26,0
	Totalmente de acuerdo	37	74,0	74,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 19. ¿El docente-tutor demostró dominio de las temáticas trabajadas en el curso?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

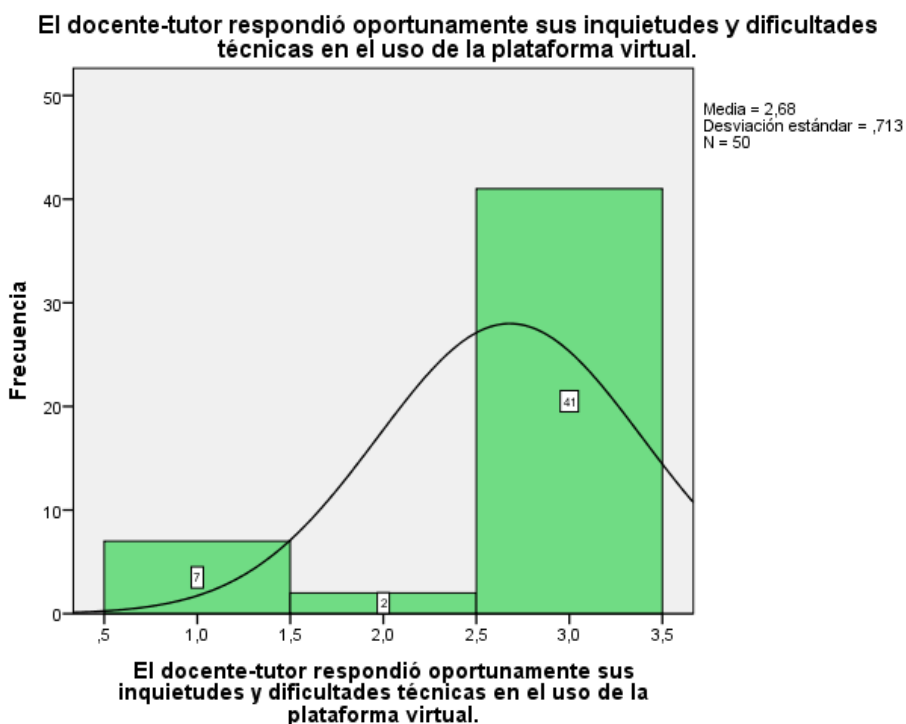
En la figura # 19 ¿El docente-tutor demostró dominio de las temáticas trabajadas en el curso?, el 74% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 20% está de acuerdo, mientras que el 4%, está ni en acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla 20. ¿El docente-tutor respondió oportunamente sus inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	7	14,0	14,0	14,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	18,0
	Totalmente de acuerdo	41	82,0	82,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 20. ¿El docente-tutor respondió oportunamente sus inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #20 referente a si ¿El docente-tutor respondió oportunamente sus inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual?, el 82% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 14% está de acuerdo, mientras que el 4%, está ni en acuerdo ni en desacuerdo.

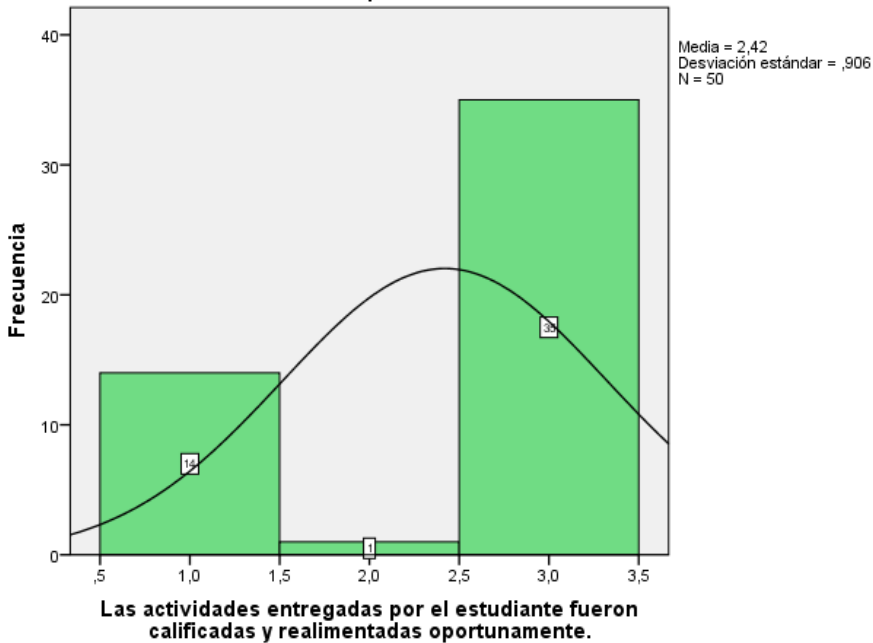
Tabla 21. ¿Las actividades entregadas por el estudiante fueron calificadas y realimentadas oportunamente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	14	28,0	28,0	28,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	30,0
	Totalmente de acuerdo	35	70,0	70,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 21. ¿Las actividades entregadas por el estudiante fueron calificadas y realimentadas oportunamente?

Las actividades entregadas por el estudiante fueron calificadas y realimentadas oportunamente.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #21 con respecto a si ¿Las actividades entregadas por el estudiante fueron calificadas y realimentadas oportunamente?, el 70% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 28% está de acuerdo, mientras que el 2%, está ni en acuerdo ni en desacuerdo.

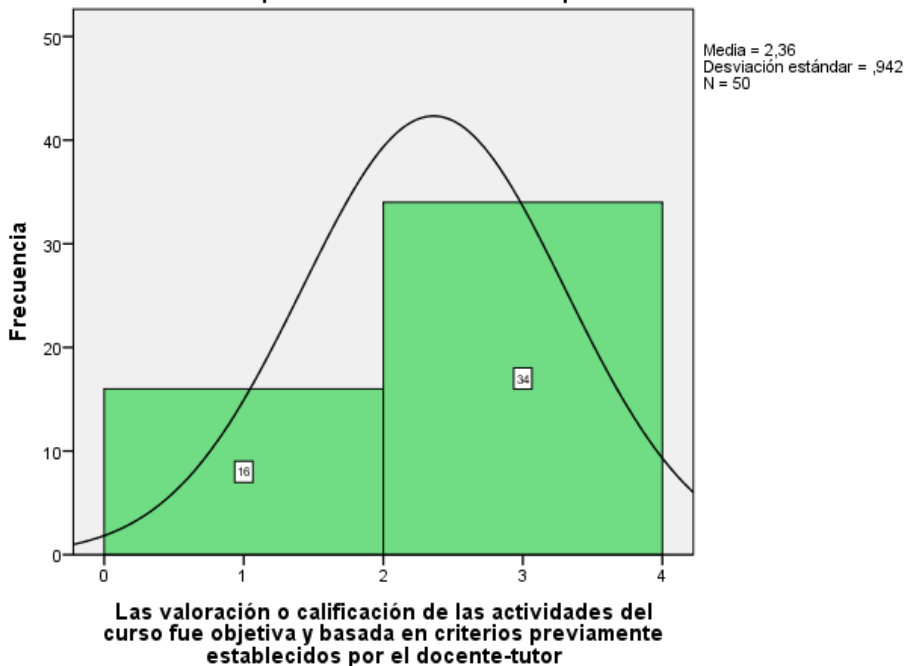
Tabla 22. ¿La valoración o la calificación de las actividades del curso fueron objetivas y basadas en criterios previamente establecidos por el docente-tutor?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	16	32,0	32,0	32,0
	Totalmente de acuerdo	34	68,0	68,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 22. ¿La valoración o la calificación de las actividades del curso fueron objetivas y basadas en criterios previamente establecidos por el docente-tutor?

Las valoración o calificación de las actividades del curso fue objetiva y basada en criterios previamente establecidos por el docente-tutor



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

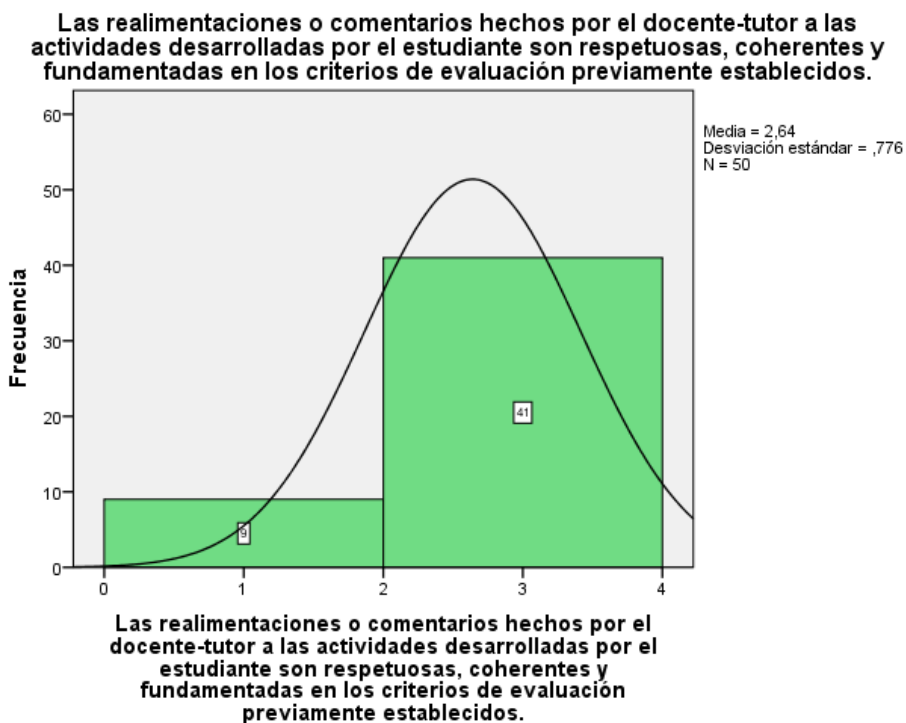
En la figura 22 ¿La valoración o la calificación de las actividades del curso fueron objetivas y basadas en criterios previamente establecidos por el docente-tutor?, el 68% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 32% está de acuerdo.

Tabla 23. ¿Las realimentaciones o comentarios hechos por el docente-tutor a las actividades desarrolladas por el estudiante son respetuosos, coherentes y fundamentados en los criterios de evaluación previamente establecidos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	9	18,0	18,0	18,0
	Totalmente de acuerdo	41	82,0	82,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 23. ¿Las realimentaciones o comentarios hechos por el docente-tutor a las actividades desarrolladas por el estudiante son respetuosos, coherentes y fundamentados en los criterios de evaluación previamente establecidos?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

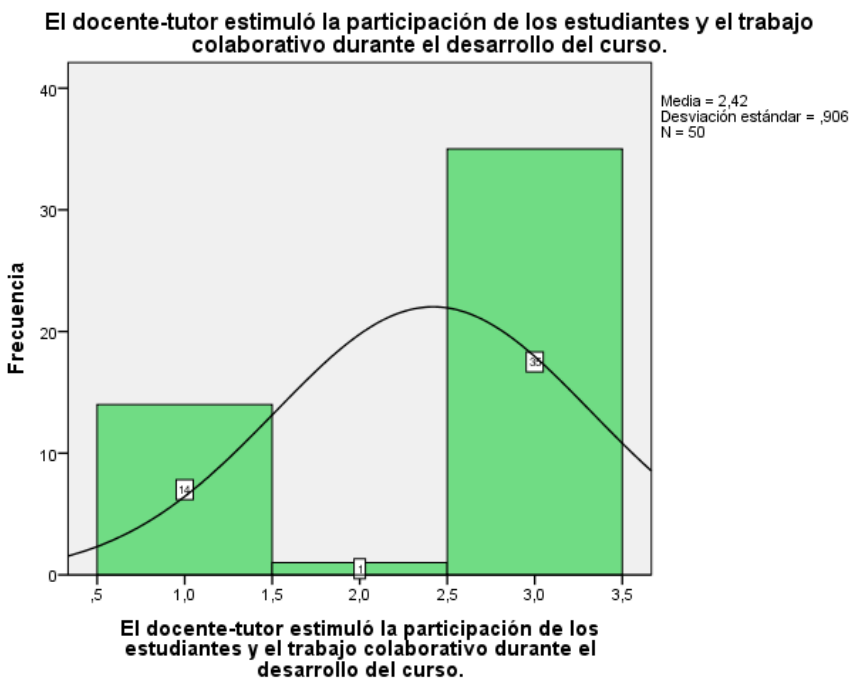
En la figura 23 ¿Las realimentaciones o comentarios hechos por el docente-tutor a las actividades desarrolladas por el estudiante son respetuosos, coherentes y fundamentados en los criterios de evaluación previamente establecidos? el 82% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 18% está de acuerdo.

Tabla 24. ¿El docente-tutor estimuló la participación de los estudiantes y el trabajo colaborativo durante el desarrollo del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	14	28,0	28,0	28,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	30,0
	Totalmente de acuerdo	35	70,0	70,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 24. ¿El docente-tutor estimuló la participación de los estudiantes y el trabajo colaborativo durante el desarrollo del curso?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #24 cuando se les preguntó si ¿El docente-tutor estimuló la participación de los estudiantes y el trabajo colaborativo durante el desarrollo del curso? el 70% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 28% está de acuerdo, mientras que el porcentaje restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

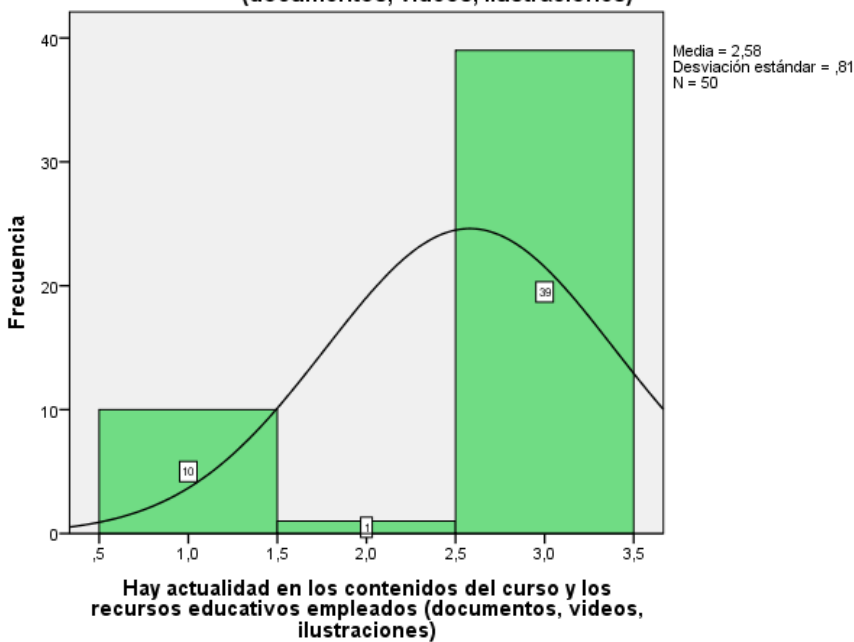
Tabla 25. ¿Hay actualidad en los contenidos del curso y los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	10	20,0	20,0	20,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	22,0
	Totalmente de acuerdo	39	78,0	78,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 25. ¿Hay actualidad en los contenidos del curso y los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones)?

Hay actualidad en los contenidos del curso y los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones)



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #25 referente a si ¿Hay actualidad en los contenidos del curso y los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones) ?, el 78% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 20% está de acuerdo, mientras que el porcentaje restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

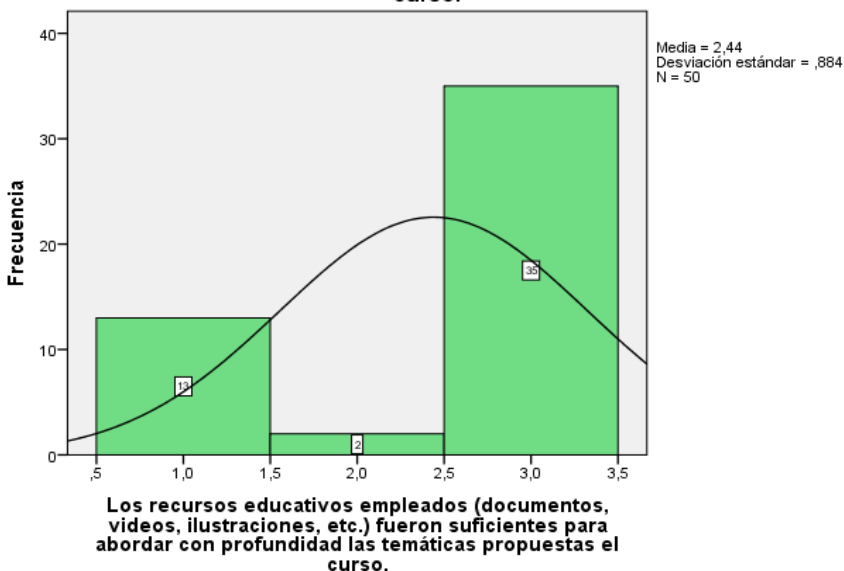
Tabla 26. ¿Los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones, etc.) fueron suficientes para abordar con profundidad las temáticas propuestas el curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	13	26,0	26,0	26,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	30,0
	Totalmente de acuerdo	35	70,0	70,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 26. ¿Los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones, etc.) fueron suficientes para abordar con profundidad las temáticas propuestas el curso?

Los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones, etc.) fueron suficientes para abordar con profundidad las temáticas propuestas el curso.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

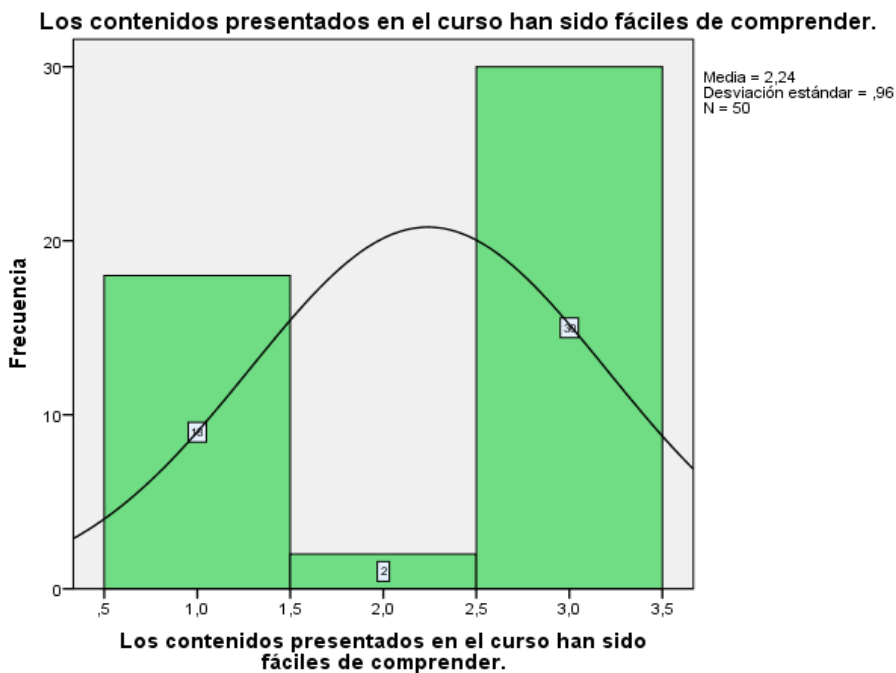
En la figura #26 con relación a si ¿Los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones, etc.) fueron suficientes para abordar con profundidad las temáticas propuestas el curso?, el 70% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 26% está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

Tabla 27. ¿Los contenidos presentados en el curso han sido fáciles de comprender?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	18	36,0	36,0	36,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	40,0
	Totalmente de acuerdo	30	60,0	60,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 27. ¿Los contenidos presentados en el curso han sido fáciles de comprender?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

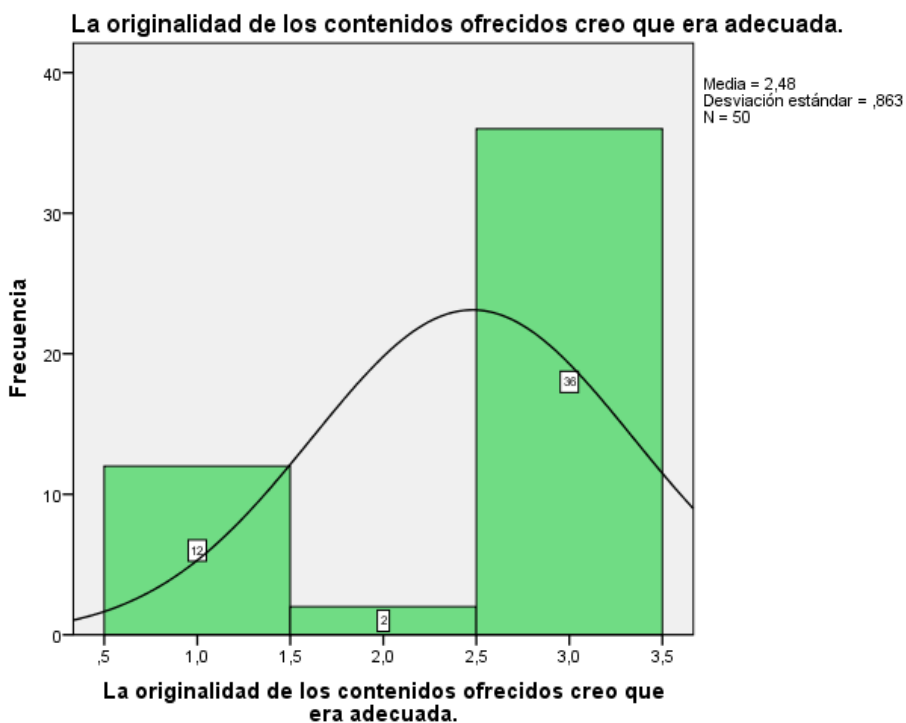
En la figura #27 ¿Los contenidos presentados en el curso han sido fáciles de comprender?, el 60% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 36% está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

Tabla 28. ¿La originalidad de los contenidos ofrecidos creo que era adecuada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	12	24,0	24,0	24,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	28,0
	Totalmente de acuerdo	36	72,0	72,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 28. ¿La originalidad de los contenidos ofrecidos creo que era adecuada?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

La figura #28 muestra que el 72% se encuentra totalmente de acuerdo con que la originalidad de los contenidos ofrecidos creo que era adecuada, seguido de un 24% que está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

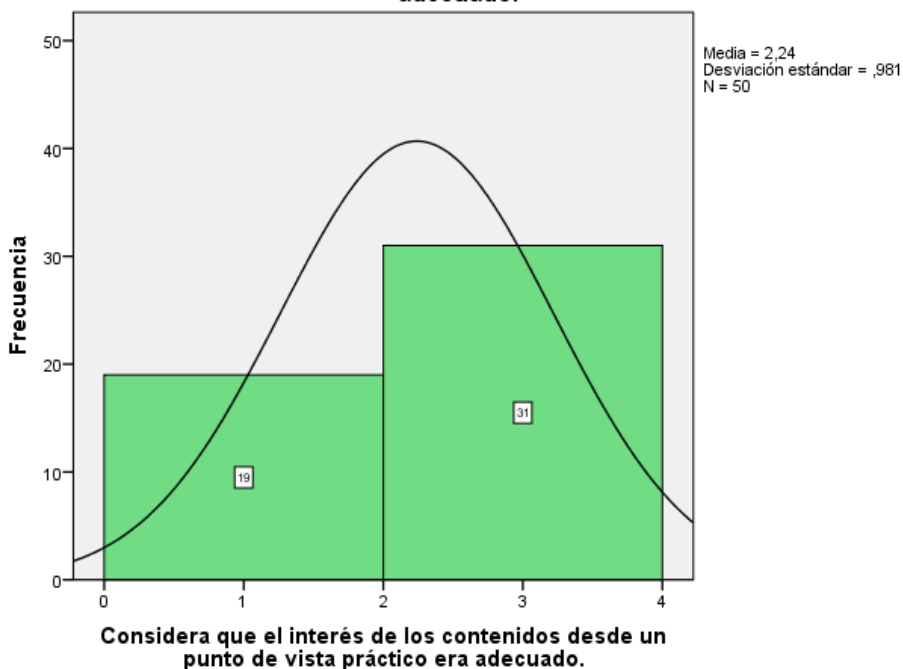
Tabla 29. ¿Considera que el interés de los contenidos desde un punto de vista práctico era adecuado?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	19	38,0	38,0	38,0
	Totalmente de acuerdo	31	62,0	62,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 29. ¿Considera que el interés de los contenidos desde un punto de vista práctico era adecuado?

Considera que el interés de los contenidos desde un punto de vista práctico era adecuado.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

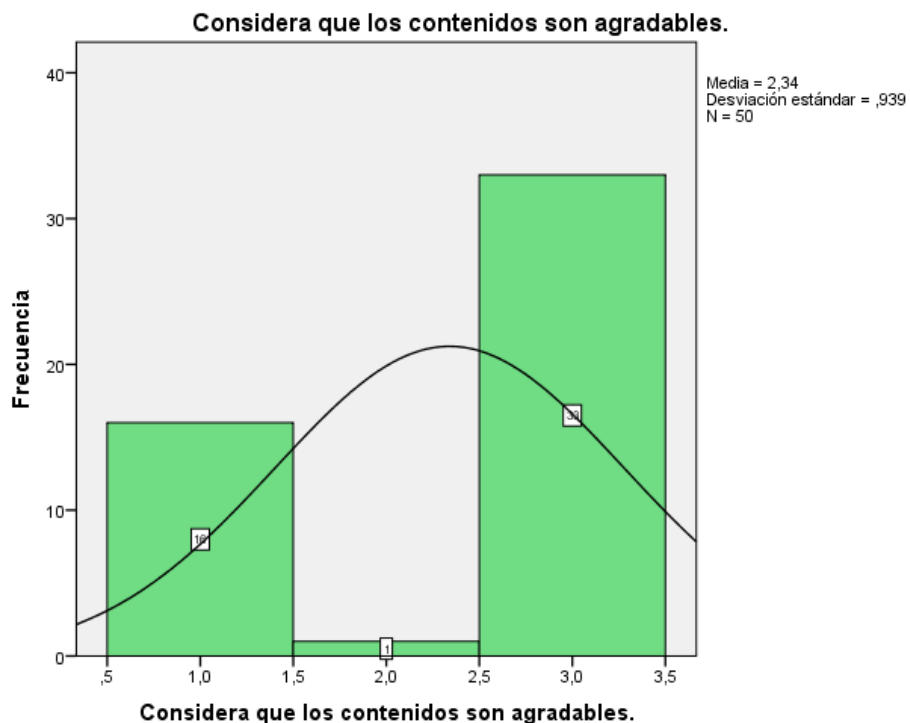
La figura No.29 muestra que el 62% se encuentra totalmente de acuerdo y considera que el interés de los contenidos desde un punto de vista práctico era adecuado, seguido de un 38% que está de acuerdo.

Tabla 30. ¿Considera que los contenidos son agradables?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	16	32,0	32,0	32,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	34,0
	Totalmente de acuerdo	33	66,0	66,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 30. ¿Considera que los contenidos son agradables?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

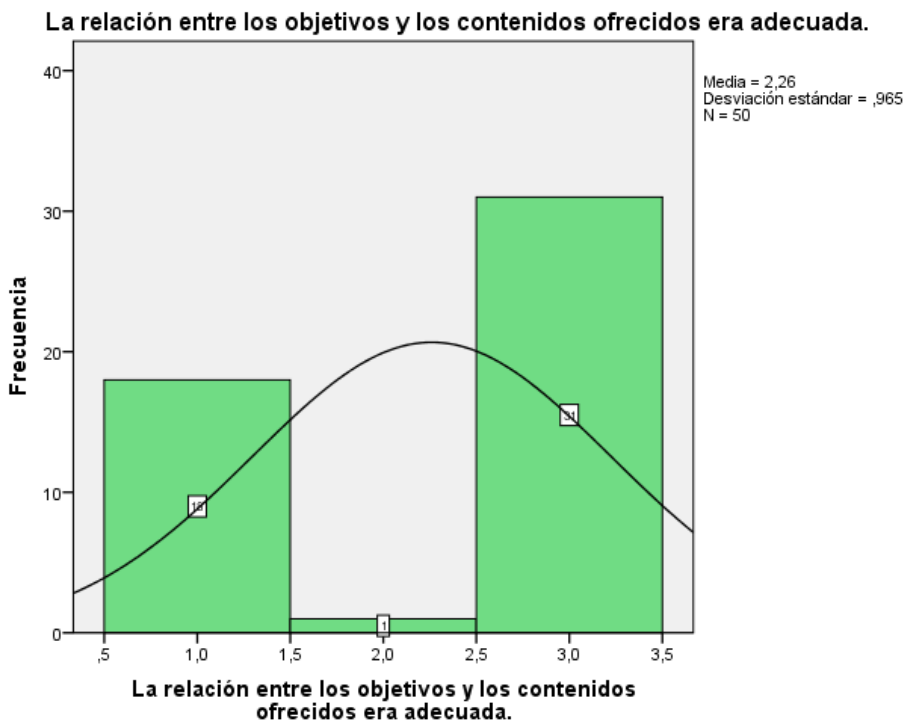
En la figura #30 respecto a si ¿Considera que los contenidos son agradables?, el 66% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 32% está de acuerdo, mientras que el 2% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

Tabla 31. ¿La relación entre los objetivos y los contenidos ofrecidos era adecuada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	18	36,0	36,0	36,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	38,0
	Totalmente de acuerdo	31	62,0	62,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 31. ¿La relación entre los objetivos y los contenidos ofrecidos era adecuada?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #31 cuando se les pregunto a los estudiantes si ¿La relación entre los objetivos y los contenidos ofrecidos era adecuada?, el 62% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 36% está de acuerdo, mientras que el 2% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

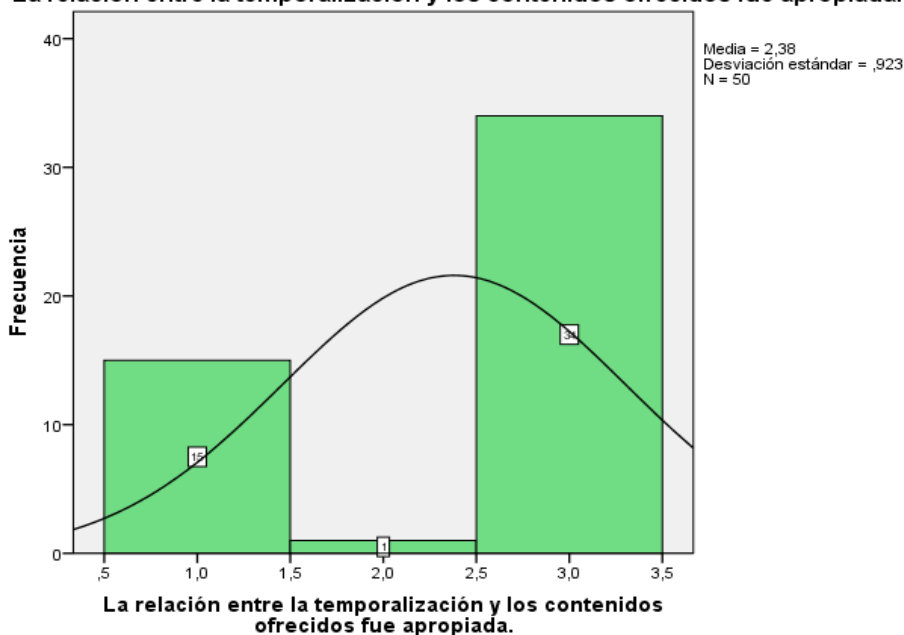
Tabla 32. ¿La relación entre la temporalización y los contenidos ofrecidos fue apropiada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	15	30,0	30,0	30,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	32,0
	Totalmente de acuerdo	34	68,0	68,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 32. ¿La relación entre la temporalización y los contenidos ofrecidos fue apropiada?

La relación entre la temporalización y los contenidos ofrecidos fue apropiada.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #32 ¿La relación entre la temporalización y los contenidos ofrecidos fue apropiada?, el 68% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 30% está de acuerdo, mientras que el 2% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

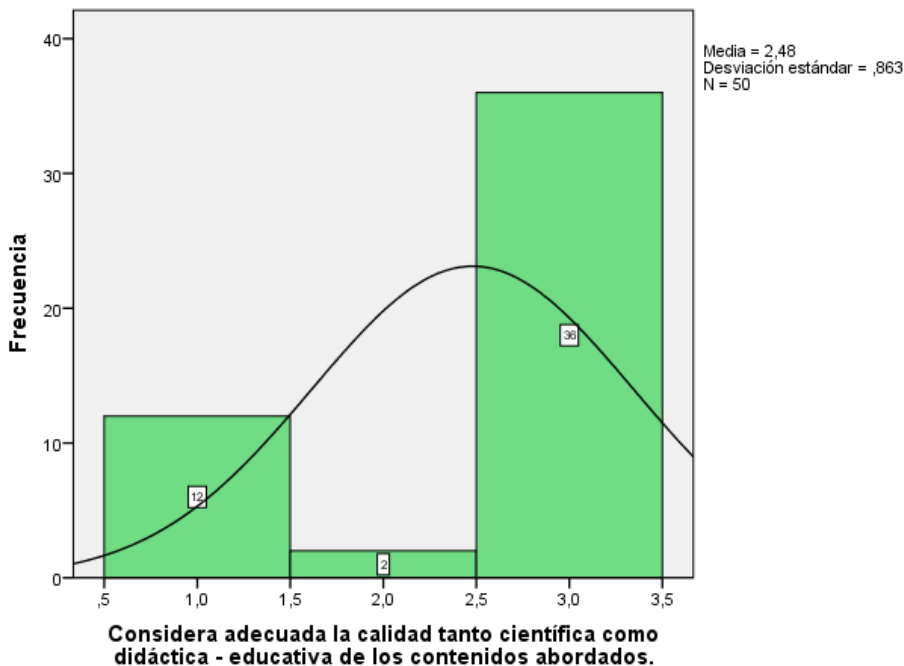
Tabla 33. ¿Considera adecuada la calidad tanto científica como didáctica - educativa de los contenidos abordados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	12	24,0	24,0	24,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	28,0
	Totalmente de acuerdo	36	72,0	72,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 33. ¿Considera adecuada la calidad tanto científica como didáctica - educativa de los contenidos abordados?

Considera adecuada la calidad tanto científica como didáctica - educativa de los contenidos abordados.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #33 en relación a si ¿Considera adecuada la calidad tanto científica como didáctica - educativa de los contenidos abordados?, el 72% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 24% está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

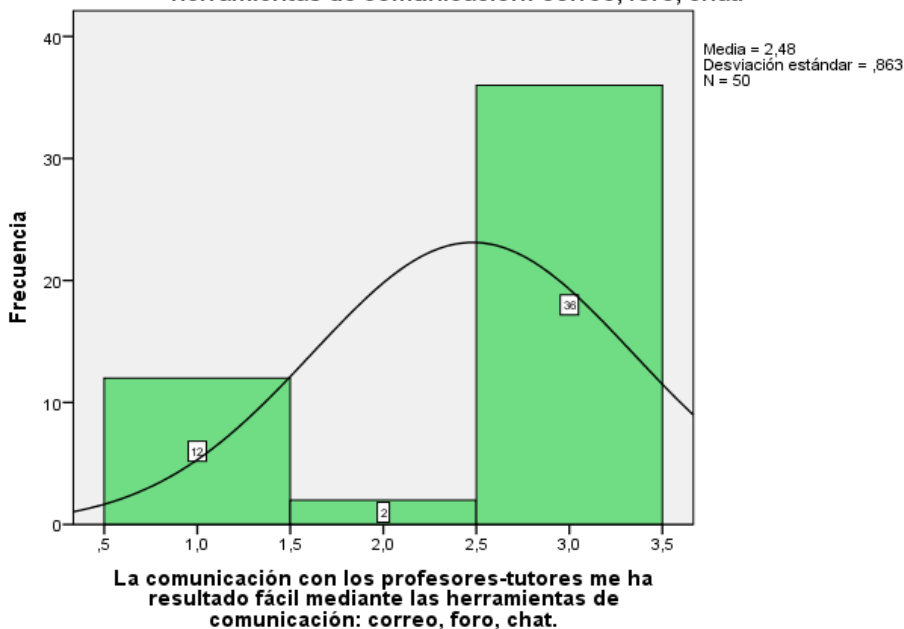
Tabla 34. ¿La comunicación con los profesores-tutores me ha resultado fácil mediante las herramientas de comunicación: correo, foro, chat?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	12	24,0	24,0	24,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	28,0
	Totalmente de acuerdo	36	72,0	72,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 34. ¿La comunicación con los profesores-tutores me ha resultado fácil mediante las herramientas de comunicación: correo, foro, chat?

La comunicación con los profesores-tutores me ha resultado fácil mediante las herramientas de comunicación: correo, foro, chat.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #34 con respecto a si ¿La comunicación con los profesores-tutores me ha resultado fácil mediante las herramientas de comunicación: correo, foro, chat?, el 72% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 24% está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

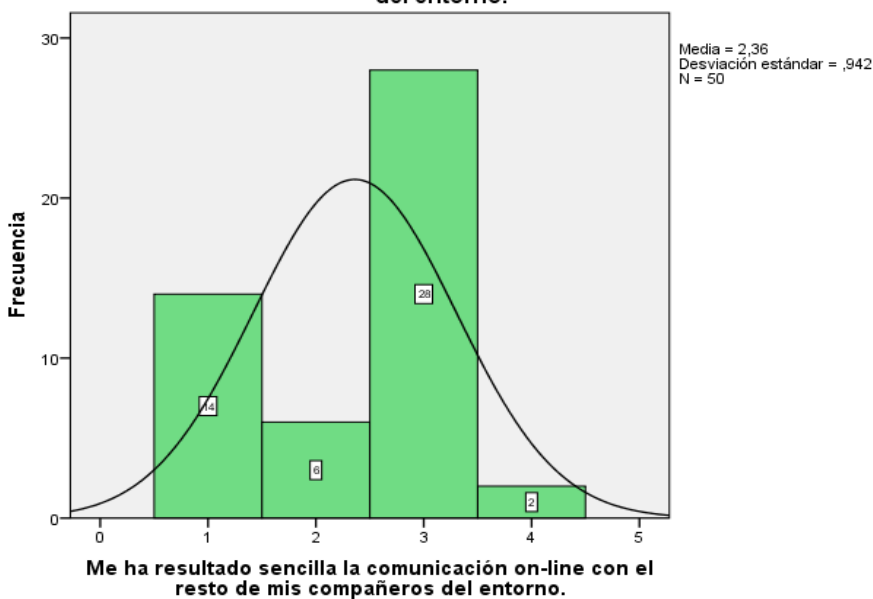
Tabla 35. ¿Me ha resultado sencilla la comunicación on-line con el resto de mis compañeros del entorno?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	14	28,0	28,0	28,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	6	12,0	12,0	40,0
	Totalmente de acuerdo	28	56,0	56,0	96,0
	En desacuerdo	2	4,0	4,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 35. ¿Me ha resultado sencilla la comunicación on-line con el resto de mis compañeros del entorno?

Me ha resultado sencilla la comunicación on-line con el resto de mis compañeros del entorno.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

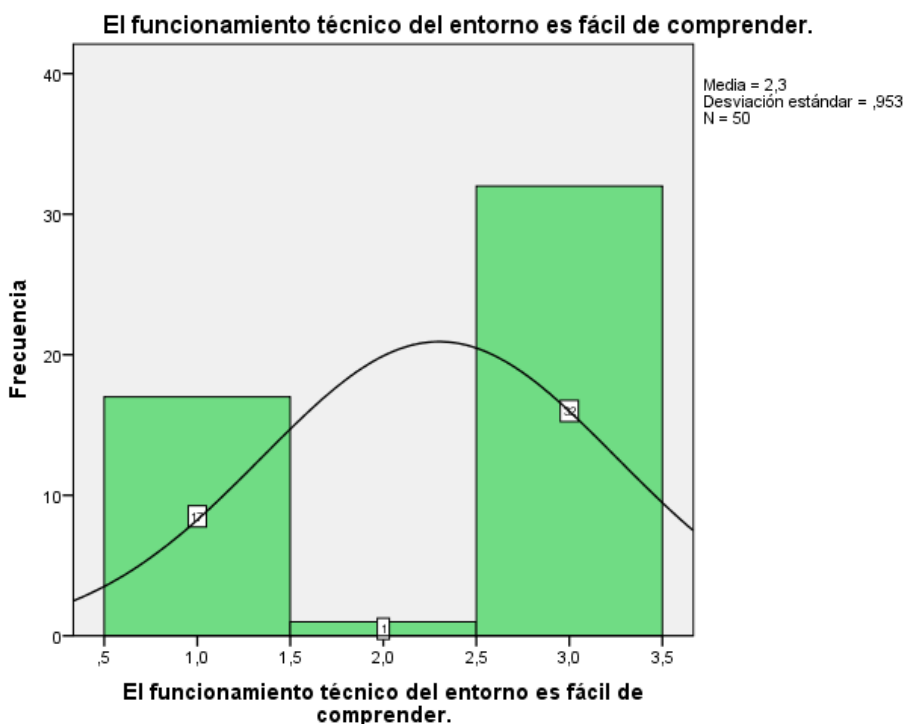
En la figura #35 referente a si ¿Me le ha resultado sencilla la comunicación on-line con el resto de mis compañeros del entorno?, el 56% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 28% está de acuerdo, el 12% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo, mientras que el 4% se encuentra en desacuerdo.

Tabla 36. ¿El funcionamiento técnico del entorno es fácil de comprender?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	17	34,0	34,0	34,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	36,0
	Totalmente de acuerdo	32	64,0	64,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 36. ¿El funcionamiento técnico del entorno es fácil de comprender?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

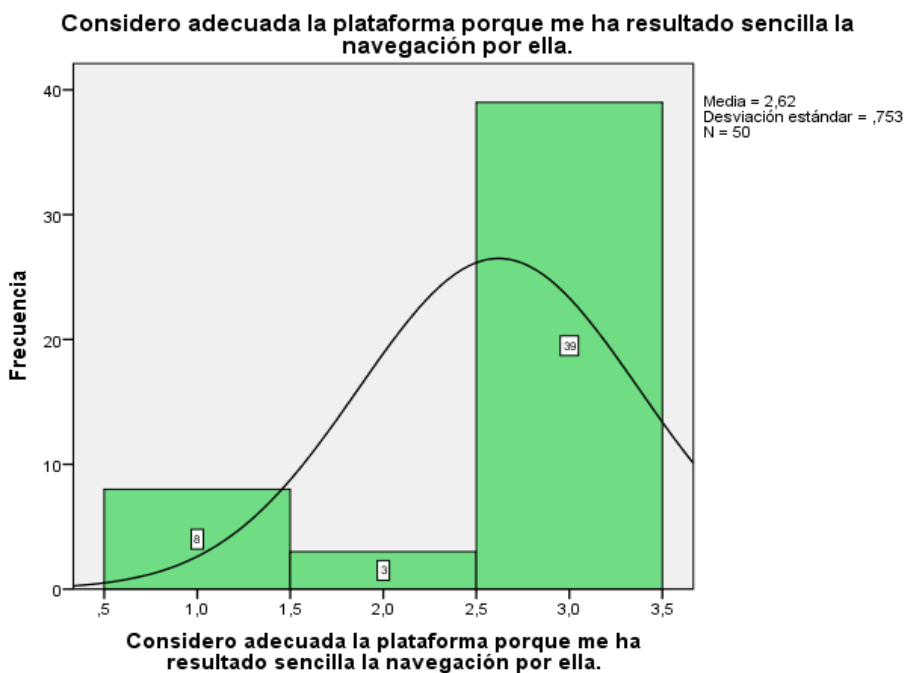
En la figura #36 cuando se les preguntó a los estudiantes si ¿El funcionamiento técnico del entorno es fácil de comprender?, el 64% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 34% está de acuerdo, mientras que el 2% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

Tabla 37. ¿Consideró adecuada la plataforma porque me ha resultado sencilla la navegación por ella?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	8	16,0	16,0	16,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	3	6,0	6,0	22,0
	Totalmente de acuerdo	39	78,0	78,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 37. ¿Consideró adecuada la plataforma porque me ha resultado sencilla la navegación por ella?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #37 en relación a si ¿Consideró adecuada la plataforma porque me ha resultado sencilla la navegación por ella?, el 78% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 16% está de acuerdo, mientras que el 6% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

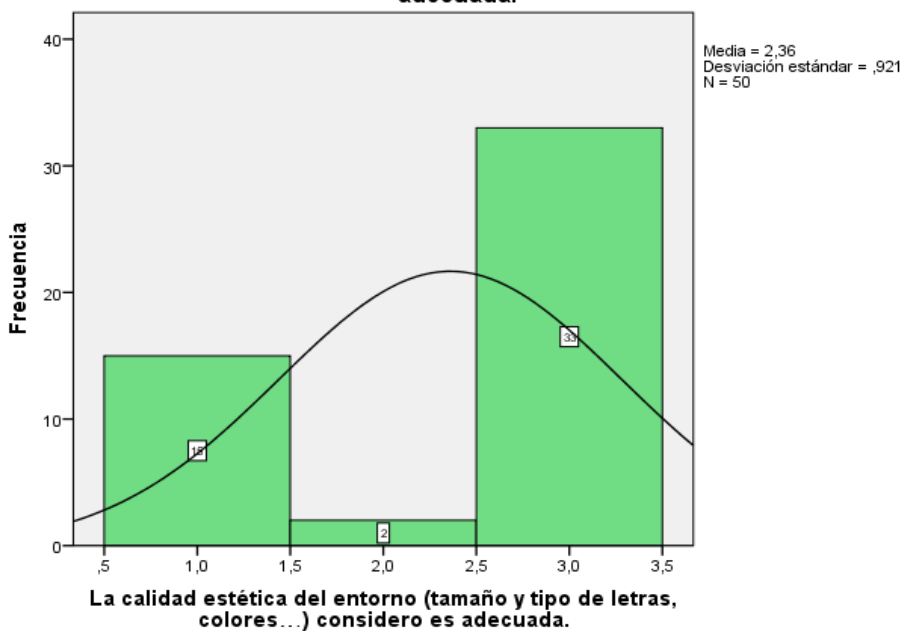
Tabla 38. ¿La calidad estética del entorno (tamaño y tipo de letras, colores...) considero es adecuada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	15	30,0	30,0	30,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	34,0
	Totalmente de acuerdo	33	66,0	66,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 38. ¿La calidad estética del entorno (tamaño y tipo de letras, colores...) considero es adecuada?

La calidad estética del entorno (tamaño y tipo de letras, colores...) considero es adecuada.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

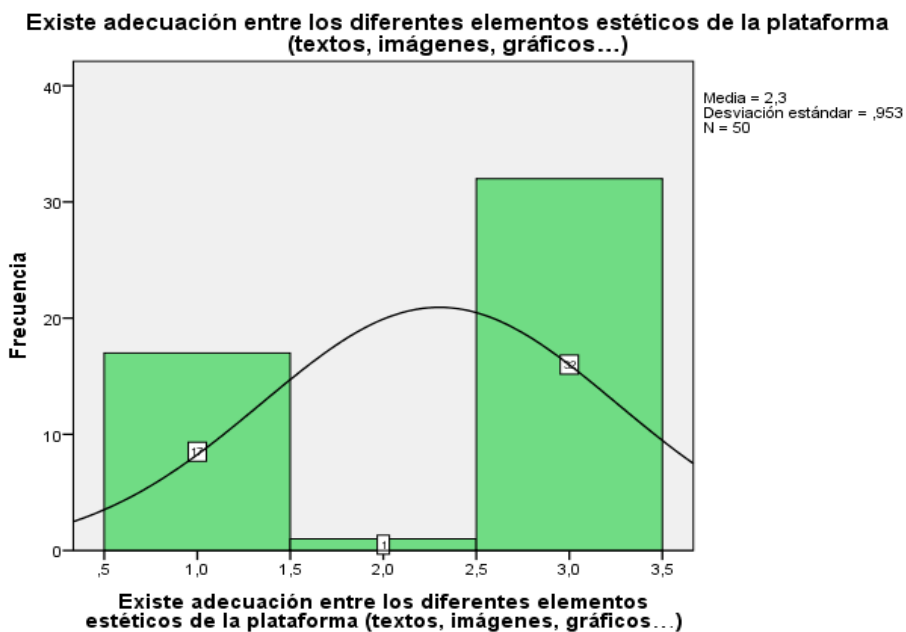
En la figura #38 cuando se les preguntó si ¿La calidad estética del entorno (tamaño y tipo de letras, colores...) considero es adecuada?, el 66% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 30% está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

Tabla 39. ¿Existe adecuación entre los diferentes elementos estéticos de la plataforma (textos, imágenes, gráficos...)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	17	34,0	34,0	34,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	2,0	2,0	36,0
	Totalmente de acuerdo	32	64,0	64,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 39. ¿Existe adecuación entre los diferentes elementos estéticos de la plataforma (textos, imágenes, gráficos...)?



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #39 referente a si ¿Existe adecuación entre los diferentes elementos estéticos de la plataforma (textos, imágenes, gráficos...) ?, el 64% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 34% está de acuerdo, mientras que el 2% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

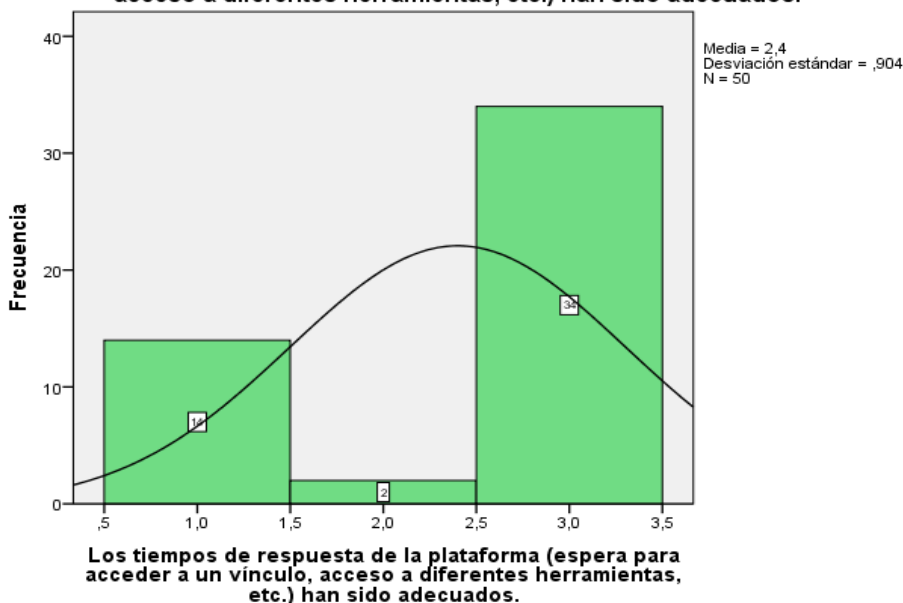
Tabla 40. ¿Los tiempos de respuesta de la plataforma (espera para acceder a un vínculo, acceso a diferentes herramientas, etc.) han sido adecuados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	14	28,0	28,0	28,0
	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	4,0	4,0	32,0
	Totalmente de acuerdo	34	68,0	68,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Figura 40. ¿Los tiempos de respuesta de la plataforma (espera para acceder a un vínculo, acceso a diferentes herramientas, etc.) han sido adecuados?

Los tiempos de respuesta de la plataforma (espera para acceder a un vínculo, acceso a diferentes herramientas, etc.) han sido adecuados.



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la figura #40 en relación a si ¿Los tiempos de respuesta de la plataforma (espera para acceder a un vínculo, acceso a diferentes herramientas, etc.) han sido adecuados?, el 68% menciona que está totalmente de acuerdo, por su parte el 28% está de acuerdo, mientras que el 4% restante está ni en desacuerdo ni en acuerdo.

4.2. Estadística Inferencial

A continuación, se presentan las estadísticas inferenciales realizadas en este estudio. Un objetivo de este trabajo de investigación es examinar las dos variables de estudio mediante correlaciones. Por esta razón se procedió a determinar la relación entre el nivel de satisfacción de los estudiantes al utilizar la plataforma virtual Google Classroom para el aprendizaje de la lengua inglesa y la motivación generada por dicha experiencia hacia el empleo en el futuro de plataformas virtuales para la enseñanza.

Para seleccionar el estadígrafo más apropiado para medir la correlación entre las variables satisfacción de los estudiantes y manejo de las TIC durante el proceso de enseñanza aprendizaje se procedió a utilizar una prueba que permita determinar la bondad de ajuste de las variables mencionadas. En estadística, la prueba de Kolmogórov-Smirnov (también prueba K-S) es una prueba no paramétrica apropiada para verificar la normalidad de una distribución.

Muchas pruebas paramétricas como el estadígrafo de correlación de Pearson requieren que las variables se distribuyan de forma normal. En caso tal de que la prueba Kolmogórov-Smirnov indique que las variables mencionadas no tienen una distribución normal procederemos a utilizar la prueba de correlación de Spearman. El coeficiente de correlación de Spearman es una medida no paramétrica apropiada cuando las variables de un estudio no presentan una correlación normal.

Los resultados de la prueba Kolmogorov-Smirnov indican que las puntuaciones obtenidas por los estudiantes en cada una de las cinco dimensiones en las que se midió la variable satisfacción, en la variable satisfacción total y en la motivación hacia el uso futuro de plataformas virtuales, no tienen una distribución normal ($p < 0.05$) como se aprecia en la Tabla 41. Dado que el valor p en las variables mencionadas es menor que o igual al nivel de significancia (0.05), la decisión de la investigadora es rechazar la hipótesis nula y concluir que los datos obtenidos por los estudiantes las mencionadas variables no siguen una distribución normal. En consecuencia, las correlaciones deben hacerse utilizando pruebas no paramétricas.

Tabla 41. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para muestra

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra								
		Aspectos_gerales_de_la_asignatura	Aspectos_relacionados_con_el_docente_tutor	Aspectos_relacionados_con_los_contenidos_del_curso	Aspectos_relacionados_con_la_comunicación	Aspectos_relacionados_con_el_ambiente_virtual_de_aprendizaje.	Total Satisfacción	Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?
N		50	50	50	50	50	50	50
Parámetros normales ^{a,b}	Media	7,1600	22,8200	21,4400	4,8400	11,9800	68,2400	3,7600
	Desviación típica	2,16992	5,91674	6,45917	1,43371	3,58278	17,83434	1,43655
Diferencias más extremas	Absoluta	,302	,320	,249	,311	,300	,225	,266
	Positiva	,198	,240	,195	,209	,200	,188	,194
	Negativa	-,302	-,320	-,249	-,311	-,300	-,225	-,266
Z de Kolmogorov-Smirnov		2,134	2,263	1,762	2,197	2,124	1,592	1,883
Sig. asintót. (bilateral)		,000	,000	,004	,000	,000	,013	,002

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

Dado que los resultados anteriores señalaron la conveniencia de utilizar pruebas no paramétricas, en esta investigación se decidió emplear para las correlaciones el coeficiente de correlación producto momento de Spearman, ya que ésta es una prueba no paramétrica y las variables que serán objeto de correlación cumplen con los requisitos de esta prueba.

La correlación de Spearman indicó que el valor de significancia obtenido en las distintas dimensiones que miden satisfacción es altamente significativo ($p < 0.01$). En otras palabras, existe una correlación lineal, positiva y significativa entre las cinco dimensiones con las que se midió satisfacción hacia el curso en la plataforma Classroom como se puede apreciar en la Tabla 42. Las dimensiones a las que se hace referencia son: 1) “Aspectos generales de la asignatura”, 2) “Aspectos relacionados con el docente tutor”, 3) “Aspectos relacionados con los contenidos del curso”, 4) “Aspectos relacionados con la comunicación” y 5) “Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje”.

Tabla 42. Correlaciones

		Correlations						
		Aspectos_ge nerales_de_l a_asignatura	Aspectos_rel acionados_c on_el_docent e_tutor	Aspectos_rel acionados_c on_los_cont enidos_del_c urso	Aspectos_rel acionados_c on_la_comun icación	Aspectos_rel acionados_c on_el_ambie nte_virtual_de _aprendizaje.	Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?	
Spearman's rho	Aspectos_generales_de _la_asignatura	Correlation Coefficient	1,000	,886**	,822**	,547**	,706**	,056
		Sig. (2-tailed)	.	,000	,000	,000	,000	,699
		N	50	50	50	50	50	50
	Aspectos_relacionados_ con_el_docente_tutor	Correlation Coefficient	,886**	1,000	,883**	,581**	,863**	-,029
		Sig. (2-tailed)	,000	.	,000	,000	,000	,842
		N	50	50	50	50	50	50
	Aspectos_relacionados_ con_los_contenidos_del _curso	Correlation Coefficient	,822**	,883**	1,000	,663**	,845**	,045
		Sig. (2-tailed)	,000	,000	.	,000	,000	,759
		N	50	50	50	50	50	50
	Aspectos_relacionados_ con_la_comunicación	Correlation Coefficient	,547**	,581**	,663**	1,000	,676**	,100
		Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	.	,000	,490
		N	50	50	50	50	50	50
	Aspectos_relacionados_ con_el_ambiente_virtual _de_aprendizaje.	Correlation Coefficient	,706**	,863**	,845**	,676**	1,000	-,065
		Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	.	,653
		N	50	50	50	50	50	50
	Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?	Correlation Coefficient	,056	-,029	,045	,100	-,065	1,000
		Sig. (2-tailed)	,699	,842	,759	,490	,653	.
		N	50	50	50	50	50	50

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

En la Tabla 42 también se puede apreciar una correlación lineal positiva y significativa ($p < 0.01$) entre las 5 dimensiones con las que se midió la Satisfacción y la “Satisfacción Total”. Por último, no se encontró una correlación significativa entre las 5 dimensiones de Satisfacción y la variable Motivación hacia el uso de herramientas tecnológicas en el futuro en otras asignaturas ($p > 0.05$).

Para complementar este trabajo se examinaron las variables de estudio “Satisfacción” y “Motivación” (nombre abreviado de ambas) en función de una de las preguntas formuladas en el cuestionario sociodemográfico aplicado a los estudiantes: “¿Tienes internet en casa?”. La Tabla 43 presenta los resultados diferenciales para cada grupo. En lo referente a la variable “Motivación hacia el uso de herramientas tecnológicas en el futuro en otras asignaturas”, los datos arrojados por los estudiantes que tienen internet en casa son similares a los estudiantes que no tienen internet.

En ambos grupos no se encontró una correlación significativa ($p > 0.05$) entre la “Motivación hacia el uso de herramientas tecnológicas en el futuro en otras asignaturas” y las 5 dimensiones evaluadas en el cuestionario de satisfacción: 1) “Aspectos generales de la asignatura” ($p > 0.05$), 2) “Aspectos relacionados con el docente tutor” ($p > 0.05$), 3) “Aspectos relacionados con los contenidos del curso” ($p > 0.05$), 4) “Aspectos relacionados con la comunicación” ($p > 0.05$) y 5) “Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje” ($p > 0.05$). Al analizar estos resultados similares, posiblemente los estudiantes que no tienen internet en casa, pero sí en el colegio, respondieron positivamente con la motivación de incorporar las Tic en las clases debido a que tuvieron la experiencia de trabajar con los equipos electrónicos que el colegio les proporcionó cuando realizaron las actividades del módulo de inglés en Google Classroom dentro de la Institución educativa.

Por otra parte, la Tabla 43 también se puede apreciar que para los estudiantes que tienen internet en casa, se encontró una correlación lineal, positiva y significativa entre las 5 dimensiones evaluadas en el cuestionario de satisfacción: 1) “Aspectos generales de la asignatura” ($p < 0.01$), 2) “Aspectos relacionados con el docente tutor” ($p < 0.01$), 3) “Aspectos relacionados con los contenidos del curso” ($p < 0.01$), 4) “Aspectos relacionados con la comunicación” ($p < 0.01$) y 5) “Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje” ($p < 0.01$).

Por último, en la misma Tabla 43 también se puede apreciar que para los estudiantes que no tienen internet en casa, se encontró una correlación lineal, positiva y significativa entre las 4 de las 5 dimensiones evaluadas en el cuestionario de satisfacción: 1) “Aspectos generales de la asignatura” ($p < 0.05$), 2) “Aspectos relacionados con el docente tutor” ($p < 0.05$), 3) “Aspectos relacionados con los contenidos del curso” ($p < 0.05$), 4) “Aspectos relacionados con la comunicación” ($p > 0.05$) y 5) “Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje” ($p < 0.05$).

Este resultado es debido a que como la Institución Educativa Distrital La Concepción entró a trabajar en alternancia con los estudiantes el año pasado, estando en pandemia, para aquellos estudiantes que no tienen internet en sus casas. La Institución Educativa les facilitó los computadores y tenían acceso a internet, encontrándose dentro de la Institución, donde realizaron las actividades del módulo de inglés en la Plataforma Google Classroom y participaron de este proyecto de investigación, a través del cual sintieron satisfacción en el uso de las herramientas o recursos digitales trabajados en la asignatura de inglés.

Tabla 43. Correlaciones

				Correlaciones					
				Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?	Aspectos generales de la asignatura	Aspectos relacionados con el docente tutor	Aspectos relacionados con los contenidos del curso	Aspectos relacionados con la comunicación	Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje.
Rho de Spearman	Si	Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?	Coefficiente de correlación	1,000	-.223	-.260	-.252	-.167	-.277
			Sig. (bilateral)	.	,191	,125	,137	,331	,102
			N	36	36	36	36	36	36
		Aspectos generales de la asignatura	Coefficiente de correlación	-.223	1,000	,940**	,829**	,619**	,741**
			Sig. (bilateral)	,191	.	,000	,000	,000	,000
			N	36	36	36	36	36	36
		Aspectos relacionados con el docente tutor	Coefficiente de correlación	-.260	,940**	1,000	,904**	,605**	,835**
	Sig. (bilateral)	,125	,000	.	,000	,000	,000		
	N	36	36	36	36	36	36		
		Aspectos relacionados con los contenidos del curso	Coefficiente de correlación	-.252	,829**	,904**	1,000	,722**	,878**
	Sig. (bilateral)	,137	,000	,000	.	,000	,000		
	N	36	36	36	36	36	36		
		Aspectos relacionados con la comunicación	Coefficiente de correlación	-.167	,619**	,605**	,722**	1,000	,706**
	Sig. (bilateral)	,331	,000	,000	,000	.	,000		
	N	36	36	36	36	36	36		
		Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje.	Coefficiente de correlación	-.277	,741**	,835**	,878**	,706**	1,000
	Sig. (bilateral)	,102	,000	,000	,000	,000	,000		
	N	36	36	36	36	36	36		
No		Piensas que sería motivante incluir herramientas tecnológicas en las clases?	Coefficiente de correlación	1,000	,076	,040	,300	-.038	,174
			Sig. (bilateral)	.	,796	,893	,298	,897	,551
			N	14	14	14	14	14	14
		Aspectos generales de la asignatura	Coefficiente de correlación	,076	1,000	,739**	,791**	,317	,587*
			Sig. (bilateral)	,796	.	,003	,001	,269	,027
			N	14	14	14	14	14	14
		Aspectos relacionados con el docente tutor	Coefficiente de correlación	,040	,739**	1,000	,826**	,550*	,926**
	Sig. (bilateral)	,893	,003	.	,000	,042	,000		
	N	14	14	14	14	14	14		
		Aspectos relacionados con los contenidos del curso	Coefficiente de correlación	,300	,791**	,826**	1,000	,456	,775**
	Sig. (bilateral)	,298	,001	,000	.	,101	,001		
	N	14	14	14	14	14	14		
		Aspectos relacionados con la comunicación	Coefficiente de correlación	-.038	,317	,550*	,456	1,000	,648*
	Sig. (bilateral)	,897	,269	,042	,101	.	,012		
	N	14	14	14	14	14	14		
		Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje.	Coefficiente de correlación	,174	,587*	,926**	,775**	,648*	1,000
	Sig. (bilateral)	,551	,027	,000	,001	,012	.		
	N	14	14	14	14	14	14		

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23.

4.3. Resumen de procesamiento de casos

Tabla 44. Resumen de validación de datos

		N	%
Casos	Válido	50	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	50	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,947	35

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23

Tabla 45. Resumen de procesamiento de casos

	Casos Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Total Satisfacción	50	100.0%	0	0.0%	50	100.0%

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23

Tabla 46. Resultados Descriptivos de la recolección de datos

		Estadístico	Desv. Error
Total Satisfacción	Media	68.2400	2.52216
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	63.1715
		Límite superior	73.3085
	Media recortada al 5%	69.4889	
	Mediana	75.0000	
	Varianza	318.064	
	Desv. Desviación	17.83434	
	Mínimo	28.00	
	Máximo	84.00	
	Rango	56.00	
	Rango intercuartil	29.25	
	Asimetría	-.799	.337
	Curtosis	-.657	.662

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23

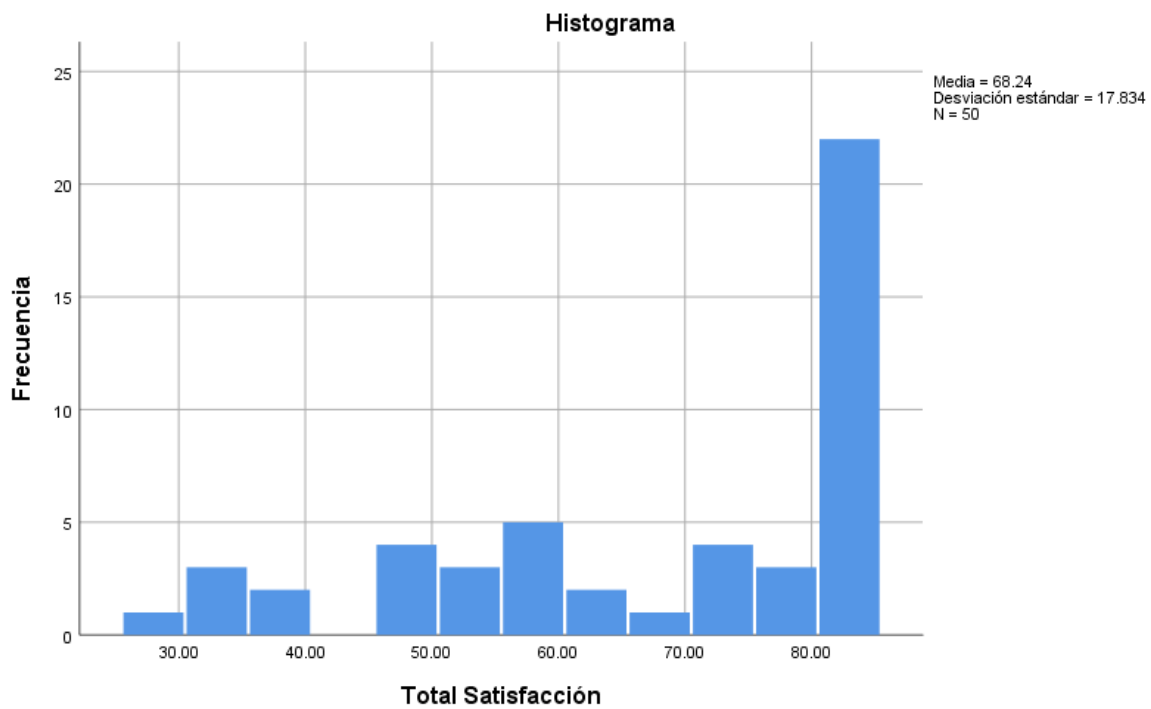
Tabla 47. Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Total Satisfacción	.225	50	.000	.827	50	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23

Figura 41. Total de satisfacción



Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23

Tabla 48. Aspectos Correlacionados en el módulo

			Aspe ctos_ gene rales _de_l a_asi gnat ura	Aspectos _relacion ados_con _el_doce nte_tutor	Aspectos_r elacionado s_con_los_ contenidos _del_curso	Aspectos _relacion ados_con _la_comu nicación	Aspectos_rela cionados_con _el_ambiente _virtual_de_a prendizaje.
R	Aspectos	Coeficiente	1.00	.886**	.822**	.547**	.706**
h	_generale	de	0				
o	s_de_la_	correlación					
d	asignatur	Sig.	.	.000	.000	.000	.000
e	a	(bilateral)					
S		N	50	50	50	50	50
p	Aspectos	Coeficiente	.886**	1.000	.883**	.581**	.863**
e	_relacion	de					
ar	ados_con	correlación					
m	_el_doce	Sig.	.000	.	.000	.000	.000
a	nte_tutor	(bilateral)					
n		N	50	50	50	50	50
	Aspectos	Coeficiente	.822**	.883**	1.000	.663**	.845**
	_relacion	de					
	ados_con	correlación					
	_los_cont	Sig.	.000	.000	.	.000	.000
	enidos_d	(bilateral)					
	el_curso	N	50	50	50	50	50
	Aspectos	Coeficiente	.547**	.581**	.663**	1.000	.676**
	_relacion	de					
	ados_con	correlación					
	_la_comu	Sig.	.000	.000	.000	.	.000
	nicación	(bilateral)					
		N	50	50	50	50	50
	Aspectos	Coeficiente	.706**	.863**	.845**	.676**	1.000
	_relacion	de					
	ados_con	correlación					
	_el_ambi	Sig.	.000	.000	.000	.000	.
	ente_virtu	(bilateral)					
	al_de_apr	N	50	50	50	50	50
	endizaje.						

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: elaborado a partir de los resultados arrojados por el programa SPSS versión 23

En este capítulo se reflejan los resultados de los instrumentos aplicados en la investigación para conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado en el uso de experiencias formativas por medio de la plataforma Google Classroom. De los 50 encuestados, el 62% pertenecen al sexo femenino y la mayoría oscilan en un promedio de edad de 13 años, manifestando con mayor porcentaje que su hogar es conformado por 4 personas, pertenecientes a los estratos 2 y 3. Así mismo, un porcentaje representativo afirman que cuentan con celular para acceder a las clases virtuales. En conclusión, se aprecia que los estudiantes de sexto grado sienten motivación al participar en estos ambientes virtuales de aprendizaje, utilizando la plataforma Google Classroom para la enseñanza del inglés, debido al alto porcentaje obtenido en la evaluación del curso on line, estructura y diseño de contenidos, actividades de la plataforma, instrucciones claras respecto a las tareas, funcionamiento de la plataforma, retroalimentación, entre otros, manifestando que se encuentran totalmente de acuerdo y en acuerdo con el diseño de curso, permitiendo identificar un mayor aprendizaje y una mayor comprensión de los contenidos presentes en la plataforma. Sin embargo, no existe correlación con utilizar las Tic en otras asignaturas. Este estudio motiva a investigadores a realizar futuras investigaciones en el uso de Tic o plataformas virtuales en cualquier asignatura o diseñar módulos para posibles cursos on line en diferentes contextos, donde se apliquen recursos digitales interactivos y pedagogía en la utilización de las herramientas digitales.

Capítulo V. Discusión

Atendiendo a los resultados obtenidos en la encuesta y tomando en cuenta las variables de estudio de la investigación, es necesario mencionar que en esta investigación se considera pertinente expresar los datos evidenciados con las teorías propuestas por diferentes autores de tal manera que se analicen las hipótesis planteadas en el proceso de estudio. Con respecto a la variable nivel de satisfacción de los estudiantes en la utilización de la plataforma Google Classroom, se considera alta, ya que la mayoría de los estudiantes se encuentra totalmente de acuerdo con los interrogantes antes mencionados en el proceso de estudio, comparando estos resultados con Lepiani (2013), quien menciona como primordial identificar las necesidades y expectativas de los aprendices con el fin de lograr su satisfacción, considerando la satisfacción como una forma de evaluación; por ser una pieza necesaria en toda entidad educativa; además, es un medio de comunicación que facilita la creación de saberes, contribuyendo a la regulación y retroalimentación del aprendizaje por medio de mecanismos que contemplen la autenticidad y credibilidad.

De esta manera, se puede evidenciar el desempeño por parte de los docentes en la enseñanza – aprendizaje de la lengua extranjera mediante el uso de nuevas herramientas tecnológicas que permitan satisfacer las necesidades de los estudiantes en el proceso de estudio, llevando a cabo las clases de una manera más dinámica, donde se enriquezcan los saberes propios de los alumnos, para obtener un mayor rendimiento estudiantil e interés por lo que se estudia. Es así como la función del docente, dentro del proceso educativo es muy importante, ya que permite incentivar la motivación de los estudiantes por el estudio. Esto se corrobora a través de lo mencionado por Bollinger y Wasilik (2009 citado en Aguaded y Cabero, 2013) quienes

argumentan que, al incrementar el nivel de satisfacción del docente, se incrementa también la satisfacción de los aprendices en la modalidad de enseñanza virtual y en su efectividad.

Todo ello enfocado en la teoría constructivista que permite desarrollar las habilidades digitales y comunicativas de la lengua inglesa, a través de actividades mediante las nuevas tecnologías de la información y comunicación, interactuando con las nuevas experiencias significativas, asociando los conocimientos para interpretar y construir el nuevo aprendizaje. Tal como lo manifiesta Cabero (2007), donde manifiesta que cada ser humano es participe de su aprendizaje, relacionando los conocimientos previos con la nueva información, para obtener nuevos aprendizajes.

Volviendo al tema de satisfacción la investigación se compara con Bautista, Carrera, León y Laverde (2020), donde se determinó por parte de los estudiantes que el software Microsoft Teams es una plataforma adecuada para desarrollar las clases virtuales; sin embargo, rechazan el uso de Smowl para monitorear exámenes online. En general, los resultados arrojados en esta investigación están por encima de la media respecto a la satisfacción, concluyendo que la muestra de participantes que realizaron la encuesta siente satisfacción con la implementación de los ambientes virtuales formativos en la Universidad de las Américas. Esta investigación enfatiza la transformación de las modalidades de enseñanza por medio de la inclusión de las TIC en las clases; así como también de su aceptación por parte de los participantes de estos ambientes de aprendizaje.

Por su parte, es necesario mencionar que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), son importantes en estos momentos, debido a que en la mayoría de los casos se llevó a cabo clases virtuales en todas las instituciones educativas. Lo

anterior, se comporta como un elemento importante en las competencias digitales y en los actos comunicativos de la lengua en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Distrital La Concepción, quienes se han encontrado aislados de todo proceso comunicativo por la situación de salud que se maneja a nivel mundial. Todo ello concuerda con lo mencionado por Adell (1997), quien establece que las TIC se han sumergido totalmente en la sociedad, llegando a transformar los procesos académicos hacia nuevos ambientes de formación, enfocándose no solo en las temáticas, sino también en los individuos para que sean capaces de usar estas herramientas para una educación continuada.

Por tanto, se puede comprobar que con la aplicación de las clases virtuales a través de la plataforma Google Classroom, es viable y pertinente incorporar las plataformas virtuales en el aprendizaje de un idioma, con el fin el estudiante sea partícipe de su propia formación académica, sea autodidacta y procure estar en permanente capacitación durante toda su vida. También posibilitan acceder a la información y múltiples ventajas en los procesos de formación, generando nuevos entornos educativos que facilitan ilimitadas asesorías y orientaciones sin barreras de tiempo ni espacio tradicionales, promoviendo autonomía, colaboración, flexibilidad e interactividad en el proceso. (Cabero, 2006; Marcelo, 2009; Gairín, 2010; Imbernón, 2010)

Es el caso de las Aplicaciones de Google “classroom” para Educación, definida como una herramienta Web muy utilizada y completa, la cual permite en una aplicación intercambiar y subir archivos de office, como también su edición (Caivano, 2009). Por tal motivo, los centros educativos han acogido herramientas digitales para favorecer sus prácticas educativas como es el caso de “Google”, plataforma alojada en la nube, contiene una multitud de software dirigidos a necesidades de Docentes y estudiantes.

Es imprescindible que el ser humano sumergido en esta época, sea capacitado y familiarizado para utilizar las nuevas tecnologías en su cotidianidad. Por lo tanto, en el ámbito educacional se propone la utilización de las TIC como recurso pedagógico necesario para reforzar procesos académicos que formen ciudadanos digitales y competentes en esta ciber sociedad. (Piscitelli, 2008)

Por lo tanto, este estudio se compara con el de Rivera (2020), quien resalta la importancia de utilizar ambientes virtuales de aprendizaje para promover las habilidades de expresión oral y escrita en la enseñanza del inglés a través de la plataforma Google Classroom. El estudio propone diseñar una unidad didáctica digital, con recursos y actividades mediadas por las TIC, los cuales facilitan la interacción, utilizando una metodología de aprendizaje colaborativo, donde los participantes, educandos de tercer grado de Educación primaria de una entidad educativa pública, adquieren confianza y seguridad para expresarse y fortalecer sus habilidades comunicativas en una segunda lengua.

En este sentido, se comprueba la teoría del aprendizaje significativo por Ausubel basado en que la nueva información se integra de una manera sustanciosa en la estructura cognitiva del aprendiz. Y al relacionar esa información con los conocimientos previos, debe ser significativa o tener un sentido para él (Coll, 2004). Por lo tanto, a través de esta investigación se diseñó el material significativo y auténtico que fomente la motivación en los educandos hacia la adquisición del inglés. Es necesario conocer la estructura cognitiva del aprendiz; es decir, todo el conocimiento que posee y como lo maneja; por ello, se extraen sus conocimientos.

Referente a la pregunta de investigación que consiste en ¿Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado de básica secundaria al utilizar

ambientes virtuales basados en la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Distrital La Concepción? Se responde el interrogante, haciendo referencia a un nivel de aceptación alto, donde los estudiantes se encuentran totalmente de acuerdo con las estrategias implementadas en la plataforma Google Classroom, lo que permite obtener un mayor aprendizaje y conocimiento sobre la segunda lengua, además de la interacción docente – estudiante en el proceso de estudio. Si se relacionan investigaciones o planteamientos de teóricos hacia la incorporación de las TIC en los procesos educativos se aprecia una argumentación positiva en el uso de estas herramientas virtuales en la educación.

Sin embargo, es necesario fomentar una mayor exposición de los estudiantes hacia las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje para observar resultados óptimos. En el caso, de esta investigación según el análisis estadístico inferencial al hacer la correlación de las variables por un lado, muestra que si existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom al evaluar los aspectos correlacionados en el módulo; sin embargo, en los resultados que arroja la tabla no se encontró una correlación significativa ($p>0.05$) entre la “Motivación hacia el uso de herramientas tecnológicas en el futuro en otras asignaturas” y las 5 dimensiones evaluadas en el cuestionario de satisfacción: 1) “Aspectos generales de la asignatura” ($p>0.05$), 2) “Aspectos relacionados con el docente tutor” ($p>0.05$), 3) “Aspectos relacionados con los contenidos del curso” ($p>0.05$), 4) “Aspectos relacionados con la comunicación” ($p>0.05$) y 5) “Aspectos relacionados con el ambiente virtual de aprendizaje” ($p>0.05$).

Lo que indica que en esta investigación se comprueba la hipótesis nula “No existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas. En otras palabras, la hipótesis general se rechaza debido a que los estudiantes si están satisfechos con desarrollar actividades mediadas por las TIC en la plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés, pero no sienten motivación cuando estas se emplean en otras asignaturas. Este planteamiento puede ocurrir por ciertos factores, analizar la época en la que se ejecutó la investigación, época de pandemia mundial, confinamiento total, quizás los docentes de otras asignaturas utilizaron otros recursos para trabajar en la plataforma o la utilizaron como medio de comunicación, sin implementar las TIC adecuadas a las temáticas de estudio; es decir, época de pandemia en la que las Instituciones Educativas utilizaron diferentes plataformas para desarrollar los procesos académicos, los cuales fueron autonomía de cada docente acerca de qué recursos o herramientas digitales utilizar para enseñar los contenidos de la asignatura. Es necesario que el docente investigador evalúe y verifique que tipo de herramientas virtuales son eficaces que tengan un uso pedagógico. Actualmente, la web 2.0 ofrece múltiples herramientas para utilizar, pero no todas son adecuadas para incrementar el interés, la adquisición y asimilación de conceptos. Se requiere que el docente indague más hacia qué tipo de herramientas, plataformas o apps puede implementar de una manera efectiva en su quehacer pedagógico.

Asimismo, es necesario que el docente identifique los estilos de aprendizaje de los estudiantes para buscar los recursos o herramientas digitales apropiadas para

incrementar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Esta investigación ha sido de gran utilidad para que el docente se percate acerca de los diferentes factores involucrados en los procesos académicos que permitan desarrollar con efectividad los contenidos académicos. Esta investigación se realizó en el tiempo de la pandemia, situación estresante tanto para los estudiantes como para las familias que desarrollaron el curso modalidad B-Learning, educación remota en casa y otra en la Institución para culminar en alternancia, lo que posiblemente pudo afectar en la motivación de implementar las TIC en las otras asignaturas.

De acuerdo a lo anterior, es necesario plantear una matriz FODA, mediante las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del proyecto de investigación. Todo ello presentado en la siguiente tabla:

Tabla 49. Análisis FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Formación autodidacta. • Conocimiento por parte de los estudiantes en las TIC. • Experiencia en habilidades computacionales. • Estrategias pedagógicas por parte de los docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevas TIC. • Inclusión de la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza y evaluaciones. • Uso herramientas de software • Aprendizaje de otros idiomas y culturas
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de actualización de 	<ul style="list-style-type: none"> • Fallas en el hardware y

software	comunicación mediante internet
<ul style="list-style-type: none"> • Producción de contenidos educativos de altos costos • Brecha digital • Infinidad de herramientas sin sentido pedagógico en internet. • No se identificaron estilos de aprendizaje para aplicar recursos adecuados. • Época de pandemia mundial en la implementación del proyecto. • Poco tiempo para realizar el estudio. • Demasiados talleres pedagógicos de cada asignatura para ser realizados por los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad informática, redes y telecomunicaciones • Riesgo de privacidad • Altos niveles de adicción. • Genera aislamiento • Mayor pérdida de tiempo si no se utiliza adecuadamente.

Fuente: Propia de la autora.

Esta matriz FODA fomenta en el docente el espíritu investigativo para realizar en un futuro posibles estudios como determinar si existe relación entre el tipo de herramientas virtuales para implementar en cursos on line y los estilos de aprendizaje de los estudiantes para mejorar el rendimiento académico, relacionar si los estudiantes que tienen internet en casa tienen mejores calificaciones o rendimiento académico superior

con aquellos que no tienen internet, evaluar qué tipo de herramientas virtuales son eficaces en la enseñanza de idiomas extranjeros modalidad B-Learning para mejorar las competencias comunicativas. En conclusión, sería interesante realizar nuevos estudios ya sea prolongando el tiempo de exposición de los estudiantes a las plataformas virtuales o mejorando las actividades de aprendizaje que se ofrecen en ellas a fin de generar más confianza en los estudiantes hacia el uso futuro de esas plataformas en diferentes asignaturas o contextos.

Conclusiones

Haciendo referencia a los resultados obtenidos y a la discusión en la investigación, se puede mencionar que se cumplió el objetivo general de la investigación que consiste en *Estimar el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado de básica secundaria al utilizar ambientes virtuales basados en la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Distrital La Concepción*, a través del cual se aplicaron los instrumentos necesarios para resolver la problemática de estudio. En primer lugar se diseñó un módulo de inglés en un entorno virtual basado en la Plataforma Google Classroom para fomentar el interés y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua inglesa, donde la receptividad de los mismos fue un elemento importante para la interacción docente – estudiante, además de la aceptación por parte de los estudiantes, llevando a cabo las instrucciones por parte del docente para resolver las actividades propuestas en la plataforma Google Classroom.

Esto se demuestra en la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de sexto grado “A” y “B”, donde los resultados arrojados permitieron establecer una satisfacción alta por parte de los estudiantes en el manejo y estudio de la plataforma Google Classroom al evaluar los aspectos relacionados con la estructura del curso on line. Por otra parte, se implementó una metodología B-Learning con actividades interactivas mediadas por las TIC, que estimularon a los estudiantes de sexto grado en el aprendizaje de la lengua, la cual resultó satisfactoria al momento de la interacción con los estudiantes, permitiendo desarrollar las actividades y de esta manera aplicar las tecnologías de la información y comunicación en la plataforma Google Classroom.

Por último, se valoró la funcionalidad de la Plataforma Google Classroom en la experiencia formativa en el entorno virtual de los estudiantes de sexto grado en la

asignatura de inglés, mediante una encuesta a los estudiantes, donde el nivel de satisfacción es alto, y los estudiantes se encuentran totalmente de acuerdo con los aspectos generales del módulo en la plataforma virtual; sin embargo, se rechaza la hipótesis general del proyecto, debido a que los estudiantes no se sienten motivados al incorporar las TIC en las otras asignaturas, constatando la hipótesis nula *No existe una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes de sexto grado con la experiencia de aprendizaje del inglés en entornos virtuales basados en la Plataforma Google Classroom y la motivación que les dejó dicha experiencia para utilizar en el futuro otras plataformas virtuales para el aprendizaje de otras asignaturas.*

Cabe destacar que la metodología aplicada en la investigación B-Learning buscó estimar el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado de básica secundaria al utilizar ambientes virtuales basados en la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Distrital La Concepción. Los instrumentos aplicados a través de las unidades temáticas permitieron familiarizar el manejo de la plataforma de una manera adecuada entre los estudiantes y docentes, mostrando una satisfacción alta por la misma, lo que conlleva a mencionar que la segunda lengua, puede ser aprendida a través de entornos virtuales, de una manera significativa. Sin embargo, se sugiere realizar nuevas investigaciones con un tiempo más prolongado, exponiendo a los estudiantes durante más horas o valorar los recursos digitales utilizados que sean con fines pedagógicos que se puedan ofrecer en estas plataformas virtuales, con el fin de brindar o incrementar más confianza en los estudiantes hacia el uso de estas plataformas en un futuro en las otras asignaturas.

Haciendo referencia a las preguntas secundarias establecidas en este proyecto, se puede mencionar que: El uso de la Plataforma Google Classroom fomenta la motivación

en el desarrollo de las experiencias formativas en la enseñanza del inglés, atribuyendo que, a través de las diferentes actividades aplicadas mediante la interacción docente estudiante, el nivel de atención es considerado satisfactorio. Además, el nivel alto, es decir totalmente de acuerdo, es un indicador de calidad en cuanto a la incorporación de las TIC, plataformas virtuales y recursos digitales en el aula, generado en los estudiantes de sexto grado al tener este tipo de experiencia formativa, demostrando de esta manera, que la Plataforma Google Classroom es una herramienta facilitadora para el aprendizaje del inglés en los entornos virtuales, aunque no sea considerada por los estudiantes para ser utilizada en otras asignaturas en un futuro. Es necesario recalcar que algunos factores influyeron en estos resultados, como, por ejemplo, la época en la que se ejecutó el proyecto de investigación, las circunstancias o situaciones que experimentaron los estudiantes en ese momento; es decir, algunos no disponían de recursos económicos para trasladarse al colegio en las fechas programadas cuando se encontraba la educación en alternancia.

Esta investigación aporta conocimientos para generar nuevas líneas de investigación tales como Tecnologías aplicadas a la educación a través de los medios digitales para almacenar y presentar la información y contenidos en diferentes formatos y la combinación de ambos, presentando en la plataforma contenidos de audio, texto e imágenes que atiendan a las necesidades de los estudiantes para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. Además, abre paso a la sublínea innovación que permite adaptarse a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, partiendo de las necesidades de los estudiantes.

Dentro de los aportes a la sociedad, este proyecto involucra no solo a los estudiantes y docentes de la institución educativa estudiada, sino que el modelo de

clase de Google Classroom puede ser utilizado como guía para los docentes y poder aplicarlo en otras Instituciones Educativas, para fortalecer los conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua. Además, los docentes deben adoptar las medidas necesarias para motivar y ayudar a los estudiantes, tanto al inicio como durante el desarrollo de la formación académica.

Referencias

- Aguaded, J. y Cabero, J. (Coords.) (2013). *Tecnologías y Medios para la Educación en la E-Sociedad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Aldana, M., Osorio, K., et Rengijo, Y. (2017). Aplicación de las TIC en modelos educativos blended Learning: Una revisión sistemática de literatura. *Sophia*, (13)1, 144-154.
- Araya, V., Alfaro, M. et Andonegui, M. (2007). Constructivismo: Orígenes y perspectivas. *Revista de Educación Laurus*, 13(24), 76-92.
- Area, M., Gros, B. y Marzal, M. (2008). *Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Arias, F. (2007). *El Proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
- Arras, A., Gutiérrez, M. y Bordas, J. (2017). Escenarios de aprendizaje y satisfacción estudiantil en posgrado virtual, 2010, 2014 y 2015. *Apertura*, 9(1), 110-125.
- Ausubel, D., Novak., J. D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Badia, F. (2002). *Internet: situación actual y perspectivas*. Barcelona: La Caixa, pag. 22

Barrera, A., Peña, I. y Peña, M. (2016). Diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje utilizando la plataforma educativa Moodle. Estudio de caso: Asignatura ergonomía. Universidad de Cienfuegos, Cuba. *Universidad y Sociedad*, 8(2), 33-40.

Bautista, I., Carrera, G., León, E. et Laverde, D. (2020). Evaluación de satisfacción de los estudiantes sobre las clases virtuales. *Revista Minerva de Investigación Científica*, 1(2), 05-12.

Bricall J., (2000). *Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE) Informe Universidad 2000 Organización de Estados Iberoamericanos*. Biblioteca Digital de la OEI disponible en [http:// www.campus-oei.org/oeivirt/bricall.htm](http://www.campus-oei.org/oeivirt/bricall.htm) [Consultado 2021, abril 10].

Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas para la integración de las TICs en primaria y secundaria. *II Congreso Internacional UNIVER – La Universidad en la sociedad de la información*, llevado a cabo en Universidad de Sevilla, Tijuana, México.

Cabero, J. (2007). *Tecnología Educativa: Su evolución histórica y su conceptualización*. España. McGraw Hill.

Caivano, R. y Villoria, N. L. (2009). *Web 2.0*. Villa María: Eduvim.

Cerezo, L., Baralt, M., Suh, B., & Leow, P. (2014). Does the Medium really Matter in L2 development? the validity of Call research designs. *Computer Assisted Language Learning*, 27(4), 294-310. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.839569>.

Cocoma, L. y Orjuela, M. (2017). *Las TIC como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés*. (Tesis de Postgrado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.

Coll, C. (2004). Los usos de las TIC en los procesos formales y escolares de enseñanza y aprendizaje. *Revista Tecnología y Prácticas Educativas*, 25, 17-19.

Collins, A. (1998). *El potencial de las tecnologías de la información para la educación*. España: Editorial. Pirámide.

Congreso de la República, (1991). *Constitución Política de Colombia*. [Documento Gubernamental]. Colombia.

Cox, M., de Assis-Peterson, A., & Ortiz, J. (2011). La enseñanza de inglés en los colegios públicos de Brasil: un retrato en blanco y negro. *Revista Educación y Pedagogía*, 20(51), 123-139.

Consejo Nacional de Política Económica y Social. (2008). *Política de Competitividad y Productividad*. Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Comercio

Industria y Turismo, (Colombia). Recuperado octubre de 2008
<http://www.colombiacompetitiva.gov.co/snci/Documents/Conpes-3527-2008.pdf>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art.6. 27 de junio de 2012 (Colombia)

Creswell, J.W. (2013). *Qualitative inquiry and research design. Choosing among five approaches*. Thousand Oaks: Sage

Cruz, M., Furones, J. y Cabrera, G. (2017). Satisfacción de los alumnos de la maestría de Farmacoepidemiología con el uso del aula virtual. *Educación Médica Superior*, 31(2), 1-10.

Deprez, C. (1994). *Les enfants bilingües: langues et familles*. París: Didier.

Domínguez, J., Cisneros, E., Suaste, M. et Vásquez, C. (2016). Factores que impiden la integración de las TIC en las escuelas de educación básica: Una mirada desde la percepción de los profesores de ciencia y matemáticas. *Revista Científica y Electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 2(16), 408-43. Recuperado de <https://eticanet.org/revista/index.php/eticanet/article/view/119>.

Dussel, I. & Quevedo, L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Santillana.

European Centre for Modern Languages of the Council of Europe (2018). *Inventory of ICT tools and open educational resources*. Recuperado de <https://goo.gl/M46F8P>.

Felix, U. (2004). *A Multivariate analysis of secondary students' experience of Web-based language learning*. *ReCALL*, 16, 129-141. Recuperado de: <https://doi.org/10.1017/s0958344004001715>

Fernández-Pascual M., Ferrer-Cascales R. y Reig-Ferrer A. (2013). Entornos Virtuales: predicción de la satisfacción en contexto universitario. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 42, 167-18.

Finocchiaro, M., 1977. Developing Communicative Competence. *English Teaching Forum*, 15(2), 2-7.

Sales y Folkman (Eds.) (2001). *Ethics in research with human participants*. Washington: APA.

Flores, E., Gutiérrez, N., Añasco, N., González, M., Villafaña, L., González, P. et al. (2021). Satisfacción de las clases online de estudiantes de Educación Física de una Universidad de Chile en tiempos de pandemia. *Emásf*, 12(69), 10-19.

Flórez, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá: McGraw-Hill.

- Gairín, J. (2010). Usos y abusos en la evaluación: la evaluación como autorregulación. En J. Gairín (coord.), *Nueva funciones de la evaluación. La evaluación como autorregulación*, (capítulo I). Madrid: MEC- Instituto Superior de Formación del Profesorado.
- Garrote Rojas, D., Jiménez, S. y Gómez, I. (2018). Problemas Derivados del Uso de Internet y el Teléfono Móvil en Estudiantes Universitarios. *Formación Universitaria*, 11(2), 99-108.
- Gento, S. y Vivas, M. (2003). El SEUE. Un instrumento para conocer la satisfacción de los estudiantes universitarios con su educación. *Acción pedagógica* 12(2), 16-27. Recuperado de <https://dialnet.uniroja.es/descarga/articulo/2972060.pdf>
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley.
- Gimeno J. Ruiz-Olalla M. (2001). Utilidad de los cuestionarios como indicadores para la medición de la calidad del servicio: un análisis empírico. *Revista Española de Financiación y contabilidad*.30(10),1137-1166
- Gómez, C., Ramírez, J., Martínez, O. y Chuc, I. (2019). El uso de las TIC en la enseñanza del inglés en las Primarias Públicas. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), p.75-94.

Gómez, J. (2020). Google Classroom: como herramienta para la gestión pedagógica.

Mamakuna, (14), 44 - 54.

<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>

González, A. P. (1998). Más allá del currículo: La educación ante el reto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Universitas Tarraconensis:

Revista De Ciències De l'Educación 22, 151-162.

González, L. (2019). El Aula Virtual como herramienta para aumentar el grado de satisfacción en el aprendizaje de las matemáticas. *Información Tecnológica*,

30(1), 203-214.

González, M., Pino, M. et Penado, M. (2017). Estudio de la satisfacción percibida por los estudiantes de la UNED con su vida universitaria. *RIED Revista Iberoamericana*

de Educación a Distancia, 20(1), 24-260.

González, S., Chávez, M. et Gómez, M. (2016). Indicadores para la Evaluación del nivel de satisfacción del uso de Blackboard. *Campus Virtuales*, 5(1), 36-47

Google for education (2015). "Save time and stay connected". Recuperado de:

https://www.google.com/intl/en_uk/edu/products/productivity-tools/.

Güzer, B., y Caner, H. (2014). The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4596-4603.

Hernández, E. et Tayo, E. (2017). La Satisfacción de docentes y estudiantes en una experiencia de aprendizaje apoyada en la tecnología. *Revista Publicando*, 4(12), 334-350.

Hernández, F., Robaina, J., Lazo, L., Sorí, J., Hidalgo, M., Pérez, N. y otros. (2020). Plataforma digital para la satisfacción de las necesidades informacionales sobre la actividad científica estudiantil en Ciencias Médicas. *Revista Cubana de información en Ciencias de la Salud*, 31(2), 1-26.

Hernández, G. (2005). La virtualidad de los objetos de aprendizaje, en: Gómez, A., Morfín, O., Preciado, G., Vásquez, M. (coordinadores), *Tecnologías para internacionalizar el aprendizaje*. México: Universidad de Guadalajara.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Mc Graw Hill.

Imbernón, F. (2010). La formación del profesorado y el desarrollo del currículum. En J. Sacristán (Ed), *Saberes e incertidumbres sobre el currículum* (p.p.588-603). Madrid: Morata.

- Izquierdo, J. Simard, D. & Garza, G. (2015). Multimedia instruction & language learning attitudes: a study with university-students. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17(2), 101-115. (<http://goo.gl/0unntf>) (2016-04-30).
- Jacobson, M. & Archodidou A. (2000). The design of hypermedia tools for learning: fostering conceptual change and transfer of complex scientific knowledge. *Journal of the Learning Sciences*, 9, 149–199.
- Jiménez, C., García, J., Álvarez, B. et Quintanal, J. (Ed.). (2012). *Investigación y educación en un mundo en red*. Madrid, España: McGraw Hill.
- Johnson, I., Adams Becker, s., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). *NMC Horizon Report: 2015 K-12 Edition*. Austin, Texas: the new Media Consortium (<http://goo.gl/s8io6x>). (2016-04-30).
- Johnson, N., Veletsianos, G. & Seaman, J. (2020). U.S. faculty and administrators' experiences and approaches in the early weeks of the COVID-19 pandemic. *Online Learning*, 24(2), 6-19.
- Jonassen, D. (1996). *Computers As Mind Tools For Schools*. Merrill, Columbus, OH.
- Kotzer. S., & Yossi E (20123). *Learning and teaching with Moodle based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science & Technology Moodle*, II Research Conference, pp. 122-131.

Lan, Y., Sung, Y., Cheng, C. & Chang, K. (2015). Computer-supported Cooperative prewriting for enhancing Young eFl learners' writing performance. *Language Learning & Technology*, 19(2), 134-155. (<http://goo.gl/efq31h>) (2016-04-30).

Lepiani, I., Medialdea, M. y Bocchino, A. (2013). Satisfacciones estudiantes de enfermería con el proceso formativo adaptado al espacio europeo de educación superior. *Enfermería Docente*, 101, 22-28. Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/servicioandaluzdesalud/huvv/sites/default/files/revistas/ED-101-06.pdf>

Levy, M. & Stockwell, G. (2006). *CALL dimensions, Options and Issues in CALL*. New Jersey: Laurence Erlbaum Associates.

Lightbown & Spada. (1999). *How languages are learned*. Oxford: Oxford University Press.

Lui H.-C., & Chuang, H.-H. (2016). Integrating Google Classroom to Teach Writing in Taiwan. Minnesota eLearning Summit. Retrieved from <https://pubs.lib.umn.edu/index.php/mes/article/view/73>

López, C., Sánchez, F., Espejo, T. y Stuart, A. (2020). Análisis de Satisfacción en estrategias metodológicas en relación a los ambientes de aprendizaje. *Journal of Sports and Health Research*, 12(2), 200-211.

Lujambio, A., Tuirán, R., García, C., Cisneros, M., Acosta, M. y Flores, G. (2011). *Evaluación a Desempeño Docente: Cuestionario Fina*. Ciudad de México: Gobierno Federal México.

Macaro, E., Handley, Z., & Walter, C. (2011). A systematic review of Call in English as a second language: Focus on primary and secondary education. (state-of-the-art article). *Language Teaching*, 45(1), 1-43.
<https://doi.org/10.1017/s0261444811000395>

Manrique, K. et Sánchez, M. (2018). Satisfacción estudiantil universitaria: un referente para elevar los indicadores de los cursos en línea impulsados por la Coordinación General de Educación Virtual de la UAGro. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 16(31), 17-30.

Marcelo, C. (2009). Desenvolvimento profissional docente: passado e futuro. *Sísifo. Revista de ciencias da educacao*, 8, 9–22.

Marqués, P., (1999). *Diseño Y Educación De Programas Educativos*. Disponible
Recuperado de: <http://www.xtec.es/pmarques/edusoft.htm>.

Martin, A. & Madigan, D. (2006). *Digital Literacies for Learning*. London: Facet Publishing

Martinez, I. (2005). *Nuevas Perspectivas en la enseñanza aprendizaje de ELE para japoneses: La concienciación formal*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://site.ebrary.com/lib/unortesp/Doc?id=10090314&ppg=252>.

Meneses, N. (16 de octubre de 2020). El informe PISA incluirá la evaluación del nivel de inglés de los alumnos a partir de 2025. *El País*. <https://elpais.com/educacion/2020-10-16/el-informe-pisa-incluire-la-evaluacion-del-nivel-de-ingles-de-los-alumnos-a-partir-de-2025.html>.

Mejía, M. & Bernal, P. (2003). *Computadores para Educar: Enriqueciendo la Formación de las Nuevas Generaciones de colombianos*. Ottawa: Instituto para la Conectividad en las Américas.

Millis, B. (2010). *Cooperative learning in higher education*. Virginia: Stylus Publishing.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: inglés*. Formar en lenguas extranjeras: inglés. Santafé de Bogota: Imprenta Nacional.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional Docente*. Colombia Aprende. Recuperado de <https://goo.gl/QJ6KEt>.

Molina, T., Lizcano, C., Álvarez, S. et Camargo, T. (2021). Crisis estudiantil en pandemia. ¿Cómo valoran los estudiantes universitarios la educación virtual? *Revista Conrado*, 17(80), 283-294.

Monereo, C., (2004) *El Aprendizaje Estratégico en La Sociedad del Conocimiento*. Conferencia presentada en el evento I encuentro sobre aprendizaje estratégico. UPEL-IPC, Caracas Venezuela 26- 30 de Julio de 2004

Moya, M. (2013). De las TICs a las TACs: La importancia de crear contenidos educativos digitales. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* (27).

Moshman, D. (1982). Exogenous, endogenous and dialectical constructivism, *Developmental Review*, (2), pp. 371–384

Nunan, D. (1989). *Designing task for the communicative classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Oficina Regional de Educación para América Latina / Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). *Antecedentes y criterios para la elaboración de políticas docentes en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: Autor.

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2010). *Las metas educativas 2021: Un proyecto iberoamericano para*

transformar la educación en la década de los bicentenarios. *Revista Iberoamericana de ciencia y tecnología*. Madrid: Autor.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2001). *Learning to change-ICT in schools. Les nouvelles technologies a l'école Paris : Apprendre a changer*. París: Autor.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2020). *Making the Most of Technology for Learning and Training in Latin America*. doi.org/10.1787/ce2b1a62.

Pennycook, A. (1997). *Cultural alternatives and autonomy, in Benson, P. & Voller, P.(ed.) Autonomy and independence in language learning*. Harlow: Addison Wesley Longman.

Pérez, María Amor (2004). La integración curricular de los medios y tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza de la lengua y la literatura, *Quaderns Digitals*, núm. 35, pp. 23-11. Recuperado de: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7910 [Links]

Pérez, G., González, D., Martos, M., Navarro, E., Sánchez-Cañete, F., Ortega, A. & Pérez, M. (2017). Mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés: errores comunes (F). *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 1, 57-73.

- Pincay, V. (2016). *Implementación de la plataforma Google Classroom como herramienta de productividad bajo el modelo SAAS y su aplicación en entornos virtuales de E-A para la autogestión docente como complemento a la modalidad presencial*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/17722>, 2016
- Piscitelli, A. (2008). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. (Primera ed.). Buenos Aires, Argentina: Santillana.
- Pinilla, J. (2018). *Generación de Aprendizajes significativos de la física mediante el uso de una plataforma virtual*. (Tesis de maestría). Universidad Cuauhtémoc, Aguascalientes, México.
- Prasetya, R. (2021). Effectiveness of Teaching English for Specific Purposes in LMS Moodle: Lecturers' Perspective. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 6(1), 93-109.
- Pulido, A., 2005. *Propuesta de estrategia didáctica desarrolladora, para concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia comunicativa integral de la lengua inglesa, en alumnos de 6 grado de la escuela primaria en Pinar del Río*. (Tesis Doctoral). Universidad del Pinar del Río, Cuba.
- Quijada, V. (2014). *Aprendizaje virtual*. México, D.F, México: Editorial Digital UNID.
Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/ucuauhtemoc/41157?page=2>

- Ramírez, Avalos, M., Montes, R. & Verdugo, J. (2020). Satisfacción Académica ante las prácticas profesionales universitarias. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 23 (3), 1072-1082.
- Rivera, M. (2020). *Fomento de las habilidades oral y escrita en L2 de estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa pública desde la plataforma Google Classroom*. Universidad del Norte. (Tesis de Postgrado). Barranquilla, Colombia.
- Roig-Vila, R. (Ed.). (2019). *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*. Barcelona, España: Ediciones Octaedro, S.L.
- Said, E., Iriarte, F., Valencia, J., Borjas, M., Ordoñez, M., Arellano, W., Román, G., Mestre, G., Payares, M., Lara, J., Jabba, D., Brändie, G., González, E. y Mejía, L. (2015). *Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia*. Colombia: Editorial Uninorte.
- Sánchez, J. (2000). *Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Construcción del Aprender*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Sánchez, M. & Espada, M. (2018). Evaluación de un programa de intervención basado en el uso de las TIC para mejorar la satisfacción del alumnado hacia la Educación Física. *Revista Fuentes*, 20(1), 77-86

Santiago, J. (2020). *Objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de sexto grado*. (Tesis de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Schmidt, J. (2010). *Peer 2 Peer University 2010*. Disponible en <https://vimeo.com/11158136>.

Scott, C. (2015). *El futuro del aprendizaje 3 ¿Qué tipo de pedagogías se necesitan para el siglo XXI?* Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO, París.

Scrivener, J. (2005). *Learning Teaching: A Guidebook for English Language Teachers*. Oxford: Macmillan.

Serrano, A. & Martínez, E. (2003). *La Brecha Digital mitos y realidades*. Nueva Mexicali, Baja California, México: Editorial Universitaria de la Universidad Autónoma de Baja California, pág. 8.

Sipila, K. (2013). Educational Use of information and communication for technology: Teacher's perspective. *Technology, Pedagogy and Education*, 23(2), 225-241. doi:10.1080/1475939X.2013.813407.

Soto, K. (2020). *Educación virtual y satisfacción de las estudiantes de quinto año de la Institución Educativa Nacional Santa Rosa*. (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Steffanell, E. y Acevedo, M. (2019). *Mediación TIC y su influencia en la satisfacción y desempeño académico de los estudiantes de pregrado*. (Tesis de Maestría). Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia

Sousa, V., Driessnack, M., y Costa, I. (2007). Revisión de diseños de investigación resaltantes para enfermería parte 1: Diseños de investigación cuantitativa. *Revista Latinoamericana Enfermagem*, 15(3).

Sukmawati, S. & Nensia, N. (2019). The Role of Google classroom in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 142-145.

Suresh, M. y Lakshmi, V. (2020). A study on fostering Undergraduate Learners' oral skills in ELT through E-Learning. *European Journal of Molecular and Clinical Medicine*, 07, (08), 2275-2279

Swapna, K. y Tammelin, N. (2008). *Integrar las TICS para la enseñanza/aprendizaje de segundas lenguas. Una guía para instituciones educativas europeas de Secundaria, Universidad y Educación para adultos*. Austria: Johannes Kepler

Universität Linz. Recuperado de
https://ensinodelinguascomtic.files.wordpress.com/2010/03/livro_integrar_las_tic_en_ensenanza-aprendizaje_de_lenguas_2008.pdf

Tedesco, J. (Ed.). (2015). *Las TIC: Del aula a la agenda política*. Buenos Aires, Argentina: Unicef.

Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, Diseño curricular y didáctica*. Bogotá, Colombia: ECOE Ediciones Ltda.

Trappex-Lomax, H. & Ferguson, G. (2002). *Language in Language Teacher Education*. USA: John Benjamins Publishing Company.

Torres, M. y Yépez, D. (2018). Aprendizaje Cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), p.861-882.

Turpo, O., Guillén, E., Núñez, R., Limaymanta, C. y García, F. (2019). Percepciones de satisfacción estudiantil en la asignatura de inglés con blended-learning en una universidad peruana. *Risti*, E21(07), 135-151.

Lerma, R., Murcia, J. et Mifsud, E. (2013). *Aplicaciones Web*. España: McGraw-Hill.

Trujillo, F. (2007). Enseñar nuevas lenguas en la escuela. *Revista de Educación*. 343.

Gobierno de España. Consultado el 26 de enero de 2014, de:
http://www.revistaeducacion.mec.es/re343_04.htm

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1998).

Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: visión y acción.

Recuperado de

http://www.Unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1999).

Conferencia Mundial para la Ciencia para el siglo XXI: Un nuevo compromiso.

Declaración de Budapest

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2000).

Educación para todos: Cumplir nuestros compromisos comunes. Foro Mundial sobre la Educación. Dakar, Senegal, 26-28 de abril de 2000. Disponible en

<http://www.unesco.org/education/wef/en-conf/dakframspa.shtm>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013).

37th Ordinary Sessions of the World Heritage Committee. Kingdom of Cambodia in Phnom Penh and Siem Reap-Angkor from 16th to 27th June 2013.

Bielschowsky. Disponible en: <https://whc.unesco.org/en/sessions/37com/>.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO, (1999).
«Records of the General Conference, en <http://unesdoc.UNESCO.org/Images/0011/001145/114582E.pdf>.

Vavoula, G., Sharples, M. (2009) Meeting the Challenges in Evaluating Mobile Learning: A 3- level Evaluation Framework. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 1 (2), pp. 54

Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. (2012). Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study. *British Journal of Educational Technology*, 43(3), 428-438.

World Bank (2007). *Ampliar oportunidades y construir competencias para los jóvenes. Una agenda para la educación secundaria*. Bogotá: Banco Mundial y Mayol ediciones.

Zambrano, J. (2016). Factores predictores de la satisfacción de estudiantes de cursos virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 217-235.

Zambrano, J., Carrera, G., Williams, M., Venegas, G. y Bazurto, G. (2017). *Revista Didáctica y Educación*, 9 (1), p.61.

Zarama, J. (2019). *Efecto de la implementación de una unidad didáctica digital sobre la competencia comunicativa del inglés en la prueba Saber Pro de los estudiantes del programa de Enfermería*. Tesis de Maestría. Universidad del Norte.

Zhang, M. (2016). *Teaching with Google Classroom*. Birmingham: Pack Publishing.
pag.6

Apéndices

Apéndice A. Consentimiento Informado

PROYECTO DE MAESTRIA EN EDUCACION Y ENTORNOS VIRTUALES CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por **LUZ MARINA ALTAMAR COLON**, de la **Universidad Cuauhtémoc de México**. El objetivo principal de este estudio es: **Estimar el nivel de satisfacción de los estudiantes de sexto grado de básica secundaria al utilizar ambientes virtuales basados en la Plataforma Google Classroom en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Distrital La Concepción.**

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una encuesta. Esto tomará aproximadamente 20 minutos de su tiempo. La participación en este estudio es **estrictamente voluntaria**. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la encuesta serán codificadas y anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la encuesta le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por LUZ MARINA ALTAMAR COLON. He sido informado (a) sobre el objetivo del estudio.

Me han indicado también que tendré que responder preguntas en encuesta, lo cual tomará aproximadamente **20 minutos**.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al investigador al teléfono 301 6430268 o al director de la investigación GABRIEL MARTIN VILLEDA VILLAFAÑA de la Universidad Cuauhtémoc.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar al investigador a los teléfonos antes mencionados.

Nombre del Participante
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha

Apéndice B. Cuestionario CUSAUF

Este cuestionario ha sido elaborado para medir el nivel de satisfacción del curso de inglés. Debe leer detenidamente cada pregunta y contestar las respuestas de acuerdo a lo siguiente, teniendo en cuenta que cada respuesta tiene una valoración donde equivale:

- 1 – Totalmente en desacuerdo
- 2 – En Desacuerdo
- 3 – Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- 4 – De acuerdo
- 5 – Totalmente de acuerdo

ASPECTOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

1. La estructura del curso, los contenidos y objetivos de formación son acordes a su programa académico.
2. Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual han contribuido en la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos.
3. El diseño del curso, los hipervínculos, y las fechas de entrega de las actividades estaban configurados correctamente.

ASPECTOS RELACIONADOS CON EL DOCENTE - TUTOR

4. El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad y profundidad. Además, los explicó cuando fue necesario.
5. El docente-tutor brindó orientaciones claras respecto a las normas de funcionamiento de la plataforma virtual de aprendizaje, antes y durante el desarrollo del curso.
6. Los recursos educativos digitales y herramientas en línea fueron utilizados adecuadamente por el docente-tutor.
7. El docente-tutor demostró dominio de las temáticas trabajadas en el curso.
8. El docente-tutor respondió oportunamente sus inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual.
9. Las actividades entregadas por el estudiante fueron calificadas y realimentadas oportunamente.

10. La valoración o calificación de las actividades del curso fue objetiva y basada en criterios previamente establecidos por el docente-tutor.
11. Las realimentaciones o comentarios hechos por el docente-tutor a las actividades desarrolladas por el estudiante son respetuosas, coherentes y fundamentadas en los criterios de evaluación previamente establecidos.
12. El docente-tutor estimuló la participación de los estudiantes y el trabajo colaborativo durante el desarrollo del curso.

ASPECTOS RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS DEL CURSO

13. Hay actualidad en los contenidos del curso y los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones)
14. Los recursos educativos empleados (documentos, videos, ilustraciones, etc.) fueron suficientes para abordar con profundidad las temáticas propuestas el curso.
15. Los contenidos presentados en el curso han sido fáciles de comprender.
16. La originalidad de los contenidos ofrecidos creo que era adecuada.
17. Considera que el interés de los contenidos desde un punto de vista práctico era adecuado.
18. Considera que los contenidos son agradables.
19. La relación entre los objetivos y los contenidos ofrecidos era adecuada.
20. La relación entre la temporalización y los contenidos ofrecidos fue apropiada.
21. Considera adecuada la calidad tanto científica como didáctica - educativa de los contenidos abordados.

ASPECTOS RELACIONADOS CON LA COMUNICACIÓN

22. La comunicación con los profesores-tutores me ha resultado fácil mediante las herramientas de comunicación: correo, foro, chat.
23. Me ha resultado sencilla la comunicación on-line con el resto de mis compañeros del entorno.

ASPECTOS RELACIONADOS CON EL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

24. El funcionamiento técnico del entorno es fácil de comprender.
25. Considero adecuada la plataforma porque me ha resultado sencilla la navegación por ella.
26. La calidad estética del entorno (tamaño y tipo de letras, colores...) considero es adecuada.
27. Existe adecuación entre los diferentes elementos estéticos de la plataforma (textos, imágenes, gráficos...)
28. Los tiempos de respuesta de la plataforma (espera para acceder a un vínculo, acceso a diferentes herramientas, etc.) han sido adecuados.

Apéndice C. Actividades de los estudiantes en la Plataforma Google Classroom



Próximas entregas
¡Yuju! ¡No tienes que entregar nada pronto!
[Ver todo](#)

JD Anuncia algo a tu clase

Laura valeria Meneses Caceres
9 nov
PODCAST ABOUT THE MONUMENT OF A CITY Laura Valeria Meneses Cáceres grade 7 th

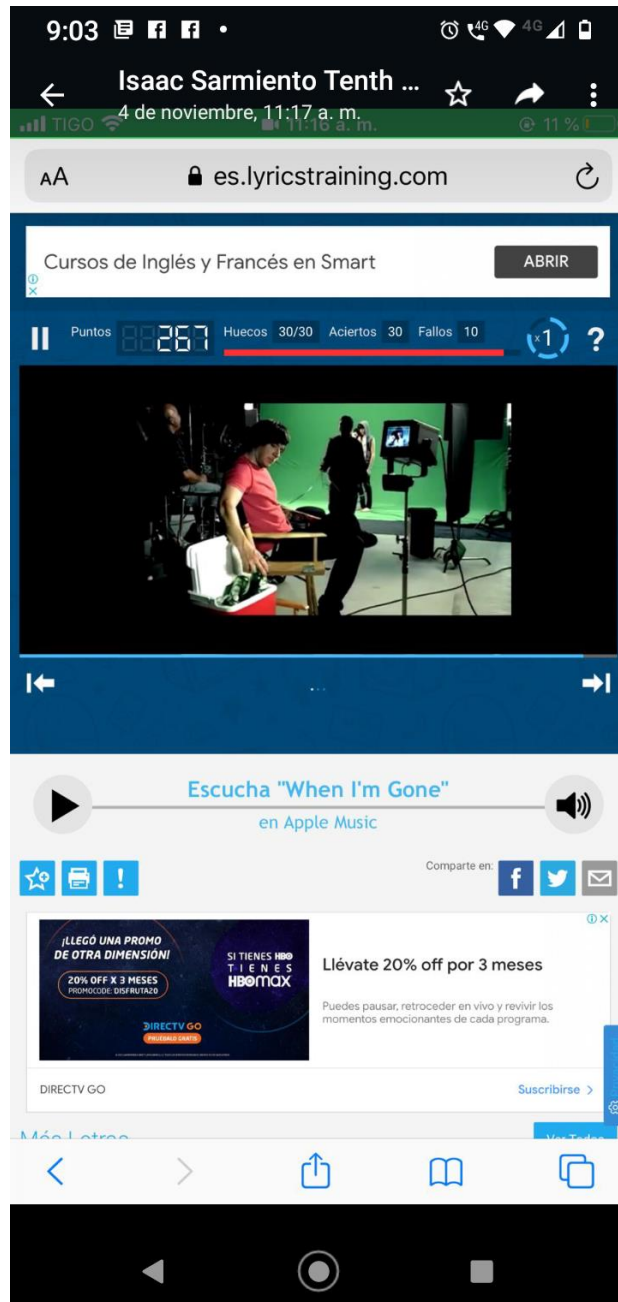
WhatsApp Ptt 2021-11-09 ...
Audio

JD Añade un comentario de clase...

Luz Marina Altamar ha publicado una nueva pregunta: How do you like the activity of speaki...
9 nov (Última modificación: 9 nov)

Luz Marina Altamar
9 nov





MY COUNTRY: COLOMBIA

An interesting place in my country: monserate in bogota d.c, san andres

People are: Good people

Complete celebrations in the following cities:

in barranquilla: carnival

in cali: cali fair

in medellin: fashion colombia

Group No.2

The architecture in Colombia is

Traditional and conservative

laure valeria manasso caceres

Group No.3
Manuela Osorio,
Nick Oñoro

colombia



An interesting place in my country: San Andres and Santa Marta

People are: Frenly and respectful

celebrations in the following cities:

In barranquilla: carnival

In Cali: Cali fair

In Medellin: Flowers fair



the architecture in colombia is: awesome

Other things you can find in Colombia: beaches, mountains, biodiversity



GROUP NO.4



**Isaac Sarmiento:
MY COUNTRY:
Colombia**

**An interesting place
in my country: The
mountains of this
country**

**People are: the nicest pe
Complete celebrations in
In Barranquilla: The C**

**People are: the nicest
people I met
Complete
celebrations in the
following cities:
In Barranquilla: The
Carnival of
Barranquilla
In Cali: The Cali Fair**

**In Medellin: The
Flower Fair
The architecture in
Colombia is amazing
Other things you can
find in Colombia: the
food, the beautiful
places and the
awesome animals you ca**

**The architecture in
Colombia is: fantastic
Other things you can
find in Colombia:
Coffee, farming and
cattle raising**

**Ana Sarmiento
MY COUNTRY:
Colombia
An interesting place in
my country: The Sierra
Nevada
People are: lovely and
funny
Complete celebrations in
In Barranquilla: The Barra
In Cali: The Cali Fair**

**Complete
celebrations in the
following cities:
In Barranquilla: The
Barranquilla Carnival
In Cali: The Cali Fair
In Medellin: The Book
Fair
The architecture in Color
Other things you can find**

GROUP NO.5

**An interesting
place in my
country:
People are:
Complete**

**3.2. CULTURE Watch
the following video
about Colombia and
complete: MY
COUNTRY: _____
_____ An interesting
place in my
country: _____ Pe
ople are: _____
_____ Complete**

e following cities

Apéndice D. Portal de página web



The header features two cartoon avatars of a boy and a girl on the left. To their right, the title "DISCOVERING MY SKILLS" is displayed in large, bold, orange letters. Below the title is a navigation bar with five items: "HOME" (highlighted in teal), "ABOUT ME", "CONTENT", "PRACTICE", and "REGISTER". The main background image shows a smiling teacher in a blue shirt interacting with a young girl in a blue shirt in a classroom setting. Other students are visible in the background.

HOME ABOUT ME CONTENT PRACTICE REGISTER

¡Welcome Students! This page was created with the purpose to develop reading and writing skills

¡Vamos a chatear!



This section contains three large buttons on the left: "Reading Texts" (orange), "Writing" (teal), and "Practice" (orange). Each button has a small white plus sign in the bottom right corner. To the right of these buttons is a 2x3 grid of six photographs showing various students in classroom settings: a girl writing, a boy with glasses holding books, two girls smiling, a stack of books, two girls reading together, and a girl using a laptop with headphones.

Reading Texts +

Writing +

Practice +

¡Vamos a chatear!

hello , my name is Andres
I am from colombia , I am a boy
with the hair is longer and brown ,
I go to spain with 6 years old.



Hi! My name is Zharick Camargo.
I'm from Colombia.
I live in Barranquilla.
I'm a student, I'm in elevent grade.
I like to dance.

My name Is Nobel Jesús
Gómez Ruíz. 14 years old.
In am student Concepción.
I al Venezuela. From
Venezuela.

Hello



My name is Andrea Vega I am 17
years old , I am from Colombia ,
nationality is colombian ,I am 11
grade student at la concepción
school.

My name is Vanesa Bilbao
sacchi



I'm a student, I'm from Colombia,
I really like music and everything
that has to do with it, I don't like
pear, I love animals and helping
the environment, and when I

My name is Melany
Zuluaga I am from
Colombia of Colombian
nationality I am a student
of La concepcion and I love
to cook



My name is Katelianny
Gutierrez, I like to wach
movies, I am from
Venezuela



Hi my name Is Danna
torres , i am from Colombia,
My nationality Is
Colombian, I am an
eleventh grade student at
La concepción school

hello my name is manuela
osorio, i am 13 years old, i
am a 7th grade of the I.D.E
la concepcion, I like
practice taekwondo



My name is Melany Zuluaga. I am
from Colombia. I am a Student. I



Hi my name Is Danna
torres , i am from Colombia,
My nationality Is
Colombian, I am an
eleventh grade student at
La concepción school



Hello my name is Kendri
Padilla T live in Colombia T

Hi my name Is Danna
torres , i am from Colombia,
My nationality Is
Colombian, I am an
eleventh grade student at
La concepción school



My name is Valeri morillo,
I come from Venezuela, I
live in Barranquilla .



I am Nick mattias oñoro
Guerra, I'm from colombia,
I'm a student, I'm 13 years
old, I like playing soccer, I
like going to visit my
friends



Colombia

my name is Laura I live in
Colombia I am 13 years old
and I study in conception

my name is Belen I am from
Venezuela I live in Barranquilla I
am 13 years old I am a student

My name is Wilmar
Andrés Flores. I'm from
Barranquilla, Colombia. I
am student



Muy name y is Nobel
Jesús Gómez Ruíz. I al
student. I from Venezuela.
I al Venezuela.

My name is Abrahan rojas
I am an student, I am from
Colombia I like vídeo Game

My name Is Laura Valeria
Meneses Caceres. I am student .I
am colombian. I like watching
movies and series



Colombia I like vídeo Game



My name is massiel Cotney Recio.
I am a studen. I am colombian. I
like to exercise and cook

My name Is Mariafernada
Altahona montes I am a student I
am from Colombia I like the

Presentation



Hi! My name is Isaac Sarmiento.
I'm a student in IED La
Concepcion. I'm in 10th grade. I'm
from Venezuela. I like english a
lot. I like to skate in the park

My name is hanniely
I am from Venezuela I live in
Barranquilla. I study in
conception

Meneses Caceres. I am student .I
am colombian. I like watching
movies and series



My name is sharith Dayana
Rodríguez Perales . I am an
student . I am from Colombia
.I like the beach

My name is Katelianny, I like
watch movies, im from venezuela



Hi!, My name Is Ana
Sarmiento, I'm a student,
I'm from Venezuela, I like
play cards, I like listen to
music




Apéndice E. Syllabus

NOMBRE DEL CURSO

AROUND THE WORLD

Introducción general del módulo

Este curso ha sido diseñado para estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Distrital La Concepción, quienes deben reforzar sus competencias tecnológicas y comunicativas. En este curso, el aprendiz desarrollará sus habilidades comunicativas en inglés por medio de actividades innovadoras y atractivas que despierten el interés del estudiante hacia el aprendizaje de una nueva lengua como foros, wikis colaborativas, presentaciones orales, lecturas en inglés, promoviendo una metodología de aprendizaje autónomo donde el estudiante sea capaz de indagar en otras fuentes de información para investigar él acerca de temas de interés, así mismo, se desarrollará una metodología de Aprendizaje Colaborativo, con el fin el estudiante interaccione en grupos de trabajo con sus compañeros y aclare sus inquietudes para construir un aprendizaje significativo. Este módulo está conformado por cuatro Unidades Didácticas, las cuales se desarrollarán en forma progresiva, proporcionando los recursos necesarios. En la primera Unidad los estudiantes se familiarizan con el tema a través de videos, lecturas y actividades que le permitan extraer conocimientos previos y relacionarlos con la nueva información. En la segunda Unidad los estudiantes trabajan en forma individual, escuchan un audio en inglés y completan un cuestionario. En la tercera Unidad el estudiante es capaz de producir su propio podcast, eligen un monumento de su ciudad de origen y realizan una descripción y comentarios

acerca de éste. En la cuarta Unidad se promueve la creatividad, donde el estudiante por medio de una presentación en PowerPoint expone acerca de una ciudad, sus costumbres, clima, actividades principales, etc. Así mismo, seleccionan un libro de una página web, escuchan el audio y realizan las actividades de comprensión.

Objetivos generales del módulo

El estudiante desarrollará sus habilidades comunicativas de lectura, escritura, escucha y habla en inglés a través de actividades y herramientas virtuales, que le permitan adquirir las competencias necesarias requeridas para enfrentar los nuevos retos y solución de problemas de la actualidad.

Temática de la unidad

Unidad 1: My country

Temas: Introducing myself, the culture of a country

Unidad 2: One World

Temas: Listening, Nationalities

Unidad 3: Encounter

Temas: Podcast, monuments, culture

Unidad 4: Cooperative work

Temas: culture of a country

Perfil del aprendiz

Se requiere que el aprendiz posea los siguientes conocimientos que le permitirán culminar con eficiencia esta asignatura:

a) Tener dominio de la lengua inglesa, estar ubicado en un nivel A1 según el marco común europeo.

b) Conocimiento en habilidades tecnológicas y digitales. TIC

c) Disciplina para desarrollar un Aprendizaje Autónomo y Aprendizaje Colaborativo

Los participantes de este módulo deberán:

- Tener habilidades en el manejo de plataforma virtual
- Tener disposición para trabajo virtual mínimo 12 horas a la semana para revisar los contenidos y desarrollar las actividades estipuladas en el curso.

Estructura del módulo de inglés

El curso está distribuido en cuatro unidades. Durante cada unidad, el aprendiz debe desarrollar en siete días las actividades programadas. Los días lunes se suben las actividades, las cuales debe entregar el domingo.

En cada unidad, encontrará los siguientes items como

- Actividades para realizar
- Materiales de aprendizaje
- Foro de debate
- Tareas

Estrategias en la metodología

Las actividades son interactivas, se utilizan las TIC. En cada unidad hay diversidad de actividades como juegos, tablero digital, canciones para trabajar en forma individual y grupal.

Interactividad y comunicación

Por medio de los foros se podrán intercambiar ideas para interactuar entre los compañeros y el profesor. También con las actividades de jamboard y padlet podrán trabajar en equipo y comunicarse entre sí.

Ejercicios

La mayoría de los ejercicios del módulo de inglés son on line, a través de páginas web, plataforma.

Calificación y evaluación

Este módulo se evalúa por medio de las actividades formativas que realizan los estudiantes en la plataforma. (juegos, página web de libros en inglés con actividades interactivas, etc. Asimismo, los trabajos en grupo por medio de jamboard, padlet, foros.

El aprendiz obtiene su nota aprobada como satisfactoria si cumple con los trabajos asignados eficazmente y entrega en el tiempo indicado. En caso de que el educando incumpla con sus deberes u obligaciones escolares se le reflejará en una nota baja, ocasionando falta de comprensión en los contenidos o temáticas estudiadas.

Requisitos para aprobar el módulo de inglés

El educando aprueba el módulo siempre y cuando cumpla con la puntuación asignada para cada actividad como se detalla a continuación:

	TAREA 1.1 Forum. Introducing myself	10
	TAREA 1.2 Warm-up. Game	5
1	TAREA 1.3 Cooperative work	10
	TAREA 2.1 Listening Task. World meeting	15
2	TAREA 2.2 Grammar part	10
	TAREA 3.1 Listening	10
	TAREA 3.2 Culture	5
3	TAREA 3.3 Podcast	10
	TAREA 4.1 PowerPoint Presentation	5
	TAREA 4.2 Reading	10
4	TAREA 4.3 My city	10
	TOTAL	100

Información para el acceso y navegación del curso en línea

El curso está colocado en una plataforma digital Google Classroom. Para ingresar a la Plataforma, debes crear un correo de Gmail, ingresar por medio de tu correo a Classroom. Al ingresar realiza los siguientes pasos:

- Entra en la clase con un código
- Entra en Trabajo en clase. Allí encuentras las actividades para realizar.

En el siguiente link encuentra las actividades a desarrollar en la plataforma Google Classroom: <https://classroom.google.com/c/NDIyMTQ5MDk5Nzk2?cjc=74wt5zd>

Estructura de cada unidad

UNIDAD “1”

My Country

Introducción

En esta unidad el estudiante tendrá la oportunidad de concientizarse acerca de los países y sus nacionalidades; ampliará su conocimiento acerca del cómo se escriben y pronuncian los países en inglés y sus correspondientes nacionalidades. El estudiante despertará el interés a través de un juego y las banderas de los diferentes países conocerán sus nacionalidades en inglés; participará en foros donde podrá interactuar con sus compañeros y Tutor para expresar sus pensamientos en este planteamiento.

Objetivos

- El estudiante será capaz de presentarse en inglés y decir de dónde es y su nacionalidad.

- El estudiante expondrá sus ideas, intereses, gustos a través de una actividad cooperativa en una herramienta virtual Padlet.

Temas

Introducing myself,

The culture of a country

Tareas y trabajos

1.1. Introducing myself. “Introduction”.

It is an interactive activity that you are going to fulfill with your classmates. You have to introduce yourself, upload pictures and share about yourself, nationality, likes and dislikes. These resources have been selected by the Tutor with the purpose of contributing with the managing of the time that the students dedicate to it. The students will work together and share in the same digital board using the tool padlet.

Enter to the following link:

<https://padlet.com/luzmarinaaltamar0/ww6c9n7ahkgb6p8z>

Do the task

1.2. Forum. “Countries and nationalities”.

It is very important to know about the ideas and opinions that students have about the nationality of a country in English. The students interchange opinions among the classmates and the teacher to improve the English language. They will answer the following questions:

How is the culture of a country formed? Is it important to have a nationality? Why?

Recommendations for the forum:

- Your comments have to be clear and respectful
- The participation in the forum has a grade. Participate since the beginning until the end.
- Accept comments and opinions different from your point of view.

It is necessary that you find out about the topic and read about other participants' ideas before writing your contributions to the forum. Express your ideas in a clear and organized way.

1.3. Cooperative Work. "My country".

Students will watch a video about "Colombia" then they will have to complete a task with answers about the video and work in groups to do the task. Enter to the link on line and work it with the tool padlet:

<https://padlet.com/luzmarinaaltamar0/mpvukmm55ljajz78>

<https://padlet.com/luzmarinaaltamar0/ww6c9n7ahkgb6p8z>

It is very important to express your ideas about a topic. For this activity you can find out the way to write and improve your listening comprehension.

Materiales de enseñanza

Videos obligatorios

- Countries of the World. Nations Vocabulary for kids.

ELF Kids videos (2017). *Countries of the World. Nations Vocabulary for kids*

– *Fun children’s videos*. Recuperado de <https://youtu.be/tk54tybepac>

Tiene una duración total de 2.10

CONCLUSIÓN UNIDAD 1

Es primordial que el ser humano se identifique como parte de un país, conozca acerca de la importancia y necesidad de contar con una nacionalidad para hacer valer sus deberes y derechos dentro de una comunidad; así mismo, poder reconocer las diferentes nacionalidades de cada país para hacer comparaciones culturales.

Evaluación de la unidad 1

A continuación, se presentan las tareas a evaluar durante la unidad.

TAREA 1.1 Forum	10
TAREA 1.2 Warm-Up Game	5
TAREA 1.3 Cooperative work	10
Total puntaje	25

UNIDAD “2”

One World

Introducción

Se requiere mejorar las habilidades de listening para poder adquirir o desarrollar las otras competencias en inglés. El aprendiz tendrá la oportunidad de escuchar unos audios en inglés acerca de un encuentro cultural de varios países. Luego completa información específica y general del texto.

Objetivos

- El estudiante ampliará su vocabulario relacionado la cultura de varios países.
- El estudiante desarrollará sus habilidades digitales y creatividad.
- El estudiante completará una encuesta en línea: estudio sociodemográfico para identificar su lugar de origen y otros datos personales.

Temas

- Encuentro cultural audio, Grammar part verb To Be, encuesta.

Tareas y trabajos

2.1. Listening. “Encounter”.

It is necessary to practice the listening exercise to improve the skill in English. The student is going to listen to an audio about a cultural encounter in a country in order to complete a task about specific and general information.

2.2. Grammar Part. "Nation".

In this section the students have to know about how to form the nationality of a country in english. In this part, the students classify the countries and complete the corresponding nationality. Then, the student uses the Venn Tool on line to classify the countries and nationalities.

<https://www.classtools.net/Venn/>

Materiales de enseñanza

Vídeos obligatorios

- Países y nacionalidades en inglés

Hello World Language Lessons. (2015). *Países y nacionalidades en inglés.*

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=P1tnxxhcY1I>

Tiene una duración total de 1:44

- Countries and nationalities.

Top English. (2016). *Countries and nationalities.* Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=NJVV1LDt2hE>

Tiene una duración total de 1:36

CONCLUSIÓN UNIDAD 2

Evaluación de la unidad 2

Es imprescindible afianzar la habilidad de listening, escuchar audios en inglés, ver videos, realizar ejercicios para completar información específica y general de un texto en inglés, con el fin de mejorar las competencias en la nueva lengua que aprende el

aprendiz. En el audio escucharán personas de diferentes países donde se podrá identificar las diferentes pronunciaciones que puedan encontrar en habla inglesa.

A continuación, se presentan las tareas a evaluar durante la unidad.

TAREA 2.1 Listening Task. World meeting	15
TAREA 2.2 Grammar part	10
Total puntaje	25

UNIDAD “3”

Caring for the Environment

Introducción

En esta unidad el aprendiz escuchará un audio acerca de un encuentro cultural en Colombia para completar ideas en una herramienta online Jamboard. Trabajarán en grupos donde expondrán sus ideas acerca del país y colocarán imágenes a su trabajo. Por otro lado, cada participante seleccionará un monumento o sitio de interés en donde viven o de su lugar de origen y realizará un podcast acerca del lugar, describe el sitio de interés y el por qué es de su agrado. Puede subir los audios de su podcast en la plataforma o enviarlo al whatsapp de English Project “Around the World”.

Así mismo, será participe de su propio aprendizaje al interactuar con sus compañeros en actividades colaborativas donde argumentará acerca de la temática.

Objetivos

- El estudiante expresará opiniones acerca de los sitios de interés en el lugar donde reside o sitio de origen.
- El estudiante creará un podcast acerca de un sitio o monumento turístico en su ciudad, averiguará información relacionada con el lugar.
- El estudiante intercambiará sus ideas con sus compañeros al trabajar en equipo en la actividad online Jamboard.

Temas

- Colombia is Passion

- Monuments or touristic Places

Tareas y trabajos

3.1. Listening task. Encounter part II.

In this section, you will listen to a Colombian Encounter, in which several participants of different countries are going to participate. Complete a questionnaire on line in google form:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSezxIMF8Pc9uzxINDfI5w4cLYYcdIPL9yyKyNYuoKcSqAj1-g/viewform?hr_submission=Chglv_qcy3YSEAi0iZzTpAwSBwiUorDQpAwQAA&authuser=0

3.2. Culture.

It is important to know the culture of each country, identify the people, customs, climate, food, so on. In this activity, the student will have the opportunity to watch a video about Colombia is passion. Then, the participants will share in groups of four students to complete ideas in a digital board about the country and all the culture they learn about Colombia. Enter to the following link to complete the task and watch the video.

<https://www.youtube.com/watch?v=Hn4hMEOpF8o>

<https://jamboard.google.com/d/1qQUtXLJucUmcxMYyhrarP0VNuy3abFo-sr4OtcahNSY/edit?authuser=0>

3.3. Podcast. Monument of a city.

In this section, the learner will have the opportunity to find out in internet about a monument or touristic place in the city where they live or place of birth; with that information, the student will create a podcast and include images about the site and comments about why it is an interesting place to visit. The learner can upload the task in the platform or send it by the whatsapp of the English project "Around the World". You can use any tool of your preference to do the podcast.

Materiales de enseñanza

Vídeos obligatorios

- **Colombia is passion.**

Suarez, R. (2008, Febrero 4). Colombia is passion. Video. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Hn4hMEOpF8o>

Tiene una duración total de 3:26

Evaluación de la unidad 3

A continuación, se presentan las tareas a evaluar durante la unidad.

TAREA 3.1	Listening task. Encounter	10
TAREA 3.2	Culture.	5
TAREA 3.3	Podcast.	10
	Monument of a city	
	Total puntaje	25

UNIDAD “4”

Cooperative work

Introducción

En esta unidad el estudiante desarrollará aprendizaje autónomo y colaborativo. Investigarán en internet acerca de un país, su cultura, gente, clima, comida, etc.; luego, realizarán una presentación en PowerPoint en grupos y grabarán sus voces en la presentación del país de su preferencia. Subirán la actividad en la plataforma o enviarán al WhatsApp del grupo de English Project “Around the World”. Por otro lado, en forma individual entran en una página web de libros en inglés “Discovering my skills”, donde seleccionan un capítulo de un libro en inglés con actividades interactivas para desarrollar relacionadas con el libro escogido. Se envía al correo del profesor. En el siguiente link se encuentra la página con las actividades:

<https://teacherluz2020.wixsite.com/my-site-5>

Así mismo tendrán la oportunidad de practicar la habilidad de listening a través de la página Lyrics Training, donde el estudiante podrá escoger una canción de su preferencia y practicar el audio con ejercicios de complete. A través del siguiente link tendrá acceso a la página, después de realizado el ejercicio debe enviar al Tutor el pantallazo del score obtenido al WhatsApp.

<https://es.lyricstraining.com/play/expedia/new-york-city-vacation-travel-guide/HHg21St5GH#b7c>

Objetivos

- Diseñar una presentación en PowerPoint acerca de un país y su cultura, colocar imágenes y voz para despertar la creatividad.

- Desarrollar la habilidad de Reading por medio de una página web y ejercicios interactivos on line.
- Fortalecer la habilidad de listening por medio de una página on line de música con actividades interactivas.

Temas

- An interesting country
Literature books
- Lyrics

Tareas y trabajos

4.1. Presentation of PowerPoint. An interesting country.

En esta sección, el aprendiz tendrá la oportunidad de investigar en internet acerca de la cultura de otros países. Seleccionar un país de su preferencia y diseñar una presentación acerca del país con su voz exponer acerca del clima, ubicación, comida, gente, cultura en general, etc.

4.2. Reading. Discovering my skills.

It is very important to develop the skill of reading in English. The learner enter in a web page, in which they are going to choose a book of their preference and do interactive activities of reading comprehension. Here the student will increase the vocabulary and develop grammar, reading and writing skills. To go to the reading page, enter to the following link:

<https://teacherluz2020.wixsite.com/my-site-5>

4.3. My city. Lyric Training.

In this task, the learner will look for a song of its interest to practice listening comprehension through interactive activities in the tool Lyrics Training. It is necessary to better to listening to comprehend the English Language. Go to the following link to practice the song. Send the score to the Tutor's WhatsApp.

<https://es.lyricstraining.com/play/expedia/new-york-city-vacation-travel-guide/HHg21St5GH#b7c>

CONCLUSIÓN UNIDAD 4

En la adquisición de una nueva lengua es indispensable dominar las cuatro habilidades comunicativas del idioma, en este caso inglés. En esta unidad, el aprendiz por medio de ejercicios interactivos ha tenido contacto con el idioma, desarrolla su aprendizaje autónomo al crear presentaciones de su interés, realizado lectura de textos en inglés y comprensión lectora; además, han practicado el listening a través de canciones en inglés.

Evaluación unidad 4

A continuación, se presentan las tareas a evaluar durante la unidad.

TAREA 4.1	Presentation of PowerPoint. An interesting country.	5
TAREA 4.2	Reading. Discovering my skills	10
TAREA 4.3.	My city. Lyrics Training	10
TAREA 4.3	Dynamic Presentation. Environmental Newsletter	10
Total puntaje		25