



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA
LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE
BASICA EN LA ESCUELA MODESTO PEÑAHERRERA, COTACACHI,
IMBABURA**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

ISABEL MARIELA SILVA ZAMBRANO

TUTOR: MSc. LEDYS HERNANDEZ CHACÓN

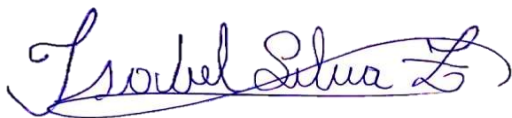
OTAVALO, JULIO 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESION DE DERECHOS

Yo, **ISABEL MARIELA SILVA ZAMBRANO**, declaro que este trabajo de titulación: Juegos didácticos como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés en estudiantes de tercer año de Básica en la Escuela Modesto Peñaherrera, Cotacachi, Imbabura es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente



Isabel Mariela Silva Zambrano
C.I. 0915458020

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado: “Juegos didácticos como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés en estudiantes de tercer año de Básica en la Escuela Modesto Peñaherrera, Cotacachi, Imbabura “ bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, en I Cohorte de la estudiante Isabel Mariela Silva Zambrano, cumplen con las condiciones requeridas por el programa de maestría.

En Otavalo a los 28 días del mes de marzo del 2022.



Tutor de Trabajo de Titulación

MSc. Ledys Hernández Chacón

CC. 1716053333

DEDICATORIA

A mi Salvador Jesucristo le dedico mis mejores logros, a mis padres Laura Zambrano Martínez, y Washington Silva Castillo, a mi cuñada Ana Torres Mora, quienes no escatimaron esfuerzo, si no que con amor me dieron el apoyo para mi preparación profesional y humana, a mi esposo José Torres Mora que brindo su apoyo siempre con mucho amor, a mis amigos, en gratitud por el amor y apoyo brindado para la realización del presente trabajo.

AGRADECIMIENTO

La autora deja constancia de su sincero agradecimiento a la Universidad de Otavalo y a las personas que me brindaron su valiosa colaboración en la elaboración y realización del presente artículo científico.

- Universidad de Otavalo, directivos, profesores y compañeros
- A la MSc. Ledys Hernández Chacón. Catedrática de la Universidad y directora de área Ciencia de la Educación.

1. Resumen

El presente proyecto está enfocado en el paradigma del constructivismo dentro de la modalidad virtual de enseñanza donde se pretende evaluar la aplicación de herramientas en línea para promover el aprendizaje de la lengua inglesa para despertar la motivación y el interés desarrollando una comunicación que les anime a hablar, cantar, recitar, realizar rimas y a participar entre compañeros y docentes, este aprendizaje se recrea a través de los juegos interactivos por lo que es una buena oportunidad para que los estudiantes puedan interactuar y competir, estimulando a todos los participantes ya que en este aprendizaje en línea no existe perdedores por el contrario todos son ganadores. Además, se desea conocer cuanta influencia puede llegar a tener el uso de los juegos didácticos para ser utilizados como herramientas en el aprendizaje del inglés. Para ello el proyecto se llevará a cabo en la escuela Modesto Peñaherrera del cantón Cotacachi de la provincia de Imbabura con una muestra de 32 estudiantes del tercer año de educación básica, donde se evaluará diariamente lo aprendido mediante el uso de videos y juegos interactivos. Al final del aprendizaje en línea se evaluó cualitativa y cuantitativamente, se tomó evaluaciones de selección múltiple y se conoció el grado de aprendizaje conseguido por los estudiantes, que a través de la plataforma se tomó en cuenta donde tuvieron el mayor grado de dificultad y de esta manera se pudo reforzar los conocimientos adquiridos donde se desarrollaron con mejores habilidades del idioma como el listening, writing, speaking y Reading.

Palabras Clave: Educación virtual, herramientas digitales, enseñanza -aprendizaje.

2. Abstract

This Project is focused on the paradigm of constructivism within the virtual modality of teaching where it is intended to evaluate the application on online tool to promote the learning of the second language English to awaken in interest and motivation by creating a communication that encourages them to speak, sing and perform rhymes and participates between partners and teachers, This learning through interactive games is a good opportunity for students to compete and the winner can be stimulate and flatter the looser in the same way, since it is made known how much influence the use of didactic games can have to be used as tool in the learning of the second language. For this the project will be carried out in the

Modesto Peñaherrera school in the Cotacachi canton with a sample of thirty-two students of the third year of basic education. Where what has been learned will be evaluated daily the use of interactive games and videos. At the end of the online learning will be evaluated qualitatively and quantitatively, small evaluation of multiple selection will be taken to known the degree of learning achieved by the students. Though the platform we will realized where it has the highest degree of difficulty in order to be able to reinforce the knowlege acquired where they can develop with the better language skills such as the listening, writing , reading and speaking.

Keywords: virtual education, digital tool, teaching-learning.

3. Introducción

Como consecuencia de la emergencia sanitaria provocada por el covid 19 las instituciones educativas se vieron en la obligación de continuar el proceso educativo a través de la educación en línea, situación que ha generado que los docentes y estudiantes deban adaptarse a las nuevas metodologías de aprendizaje, generando diversas dificultades como la falta de habilidades tecnológicas y disponibilidad de las mismas ocasionando una brecha en los avances académicos de los estudiantes. Este es el caso del grupo de niños que cursa el tercer año de básica a los cuales se les identifico la presencia de dificultades en todas las áreas de aprendizaje y en especial en el idioma inglés, lo que ha motivado a buscar nuevas estrategias metodológicas que contribuyan al desarrollo de las destrezas como listening, reading, speaking, writing. Es necesario aplicar diversos recursos tecnológicos como plataformas y aplicaciones para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, se requiere que los docentes verifiquen las características del recurso tecnológico a aplicar que debe estar de acuerdo a la edad, conocimientos interiorizados, lo que garantizará la eficiencia del recurso y a la vez se reflejará los logros adquiridos en el estudiante.

Existen muchas plataformas para dinamizar el proceso de enseñanza -aprendizaje del idioma inglés por lo que el presente artículo tiene por objetivo demostrar el grado eficacia de las plataformas de aprendizaje del idioma Inglés Duolingo y Mega munch como recurso didáctico para el desarrollo de las destrezas básica en niños de tercer año de educación básica de la escuela Modesto Peñaherrera de la ciudad de Cotacachi.

Las clases virtuales y el uso de la tecnología ayudan a los estudiantes a permanecer en el proceso de enseñanza aprendizaje; por lo que se tuvo que acostumbrar a una nueva realidad adaptando metodologías y recursos didácticos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, pues ahora se ha reemplazado la relación estudiante profesor que antes existía al impartir las clases de manera presencial.

Los actores principales o sea los protagonistas en la comunidad educativa son estudiantes docentes quienes tienen la tarea de expandir sus conocimientos, pedagógicos e informáticos que ayudaran a dinamizar el proceso a través utilización de las diferentes herramientas que nos brinda la tecnología de hoy. Sin embargo se ha hecho evidente la gran desigualdad en el acceso al internet y los recursos tecnológicos sobre todo en las áreas rurales y urbanas de escasos recursos económicos pues muchas veces en un hogar solo se tiene un dispositivo como es el celular para las clases y son varios integrantes de la familia que tiene que participar en las mismas, es entonces cuando se prioriza al estudiante que está en un grado superior, en otras ocasiones los estudiantes tienen que caminar varios kilómetros desde sus hogares exponiéndose a peligros para obtener conectividad y continuar con sus clases virtuales no debemos olvidar tampoco que hoy en día hay muchos hogares que no disponen de electricidad sobre todo en ciertos sectores rurales y en varias comunidades.

“Mientras que algunos docentes y alumnos han migrado con éxito a plataformas virtuales de aprendizaje, donde han continuado enseñando a través del uso de aplicaciones de videollamadas y diversos recursos virtuales, otros no han logrado poseer recursos ni espacios adecuados para el estudio, no se han buscado soluciones para quienes no tenían acceso a internet y/o a dispositivos digitales y el exceso de flexibilidad para la presentación de tareas también perjudicó la calidad de los aprendizajes”. (Aguilar, 2020, p. 221)

Se debe tener en cuenta también que mucha de las herramientas virtuales no fueron utilizadas adecuadamente por la falta de conocimiento en su uso por estudiantes y docentes, el mismo que debió buscar nuevas alternativas, cabe recalcar también que se ha aumentado las exigencias de los trabajos administrativos y académicos a los docentes ya que se han visto en la necesidad de adaptar sus clases planificadas de manera presencial a una virtual o a distancia, pues algunos les tomó por sorpresa, ya que la mayoría de los docentes no estaban familiarizados con las herramientas virtuales o modalidades a distancia. Otra de las dificultades con las que el docente tuvo que enfrentarse es el manejo de la tecnología puesto que no todos poseen internet fijo, o equipos tecnológicos dentro de sus hogares, teniendo que conseguir estos equipos con sus propios recursos para seguir laborando, otros docentes han contratado los servicios de los cyber para poder conectarse con sus estudiantes y así poder impartir sus clases on line.

“No debemos olvidar las limitaciones tecnológicas de los docentes, el conocimiento en el manejo de las tecnologías de información, plataformas digitales, redes sociales, etc. Es en este panorama donde han surgido muchas dificultades de los docentes porque recordemos que muchos de ellos no son tan jóvenes y no cuentan con las habilidades y destrezas que hoy en día la mayoría de los jóvenes y adolescentes tienen. Coloquialmente decimos nacieron con una computadora y celular, es decir en la era de la tecnología”. (Sánchez, 2020, p. 23)

A esta problemática se suma el número de alumnos por clase que normalmente fueron de 30 a 40 estudiantes por clase o más en otras instituciones, dando como resultado en la virtualidad la conectividad de pocos estudiantes ya que la gran mayoría de ellos tiene y no tiene acceso a internet por tener bajo nivel económico, vivir en zonas rurales y comunidades apartadas del de la escuela, a ello se le suma también el hecho de que la mayoría de instituciones en el sector urbano y rural no contaron con una plataforma digital propia que les facilite la tarea pedagógica a los docentes, puesto que el estado provee de internet limitado y no de una plataforma institucional para el buen desarrollo de las clases interactivas para los estudiantes, por esta razón gran parte de los docentes tuvieron que recurrir a plataformas como Google Meet, Zoom o Microsoft Teams, para poder realizar las clases en línea con los estudiantes.

Dentro del aula virtual se dificultó realizar actividades como juegos recreativos y lúdicos que beneficien el aprendizaje y además crear un ambiente de armonía, a muchos maestros se les limitó el cumplir con el programa curricular y poner en práctica metodologías de aprendizaje activas que puedan favorecer el desarrollo de los estudiantes, esta situación originó inestabilidad por la falta de interrelación entre compañeros, además la gran mayoría de los estudiantes necesitaban de una capacitación para un aprendizaje virtual de calidad y excelencia.

Se puede mencionar que para tener una enseñanza virtual en línea se requiere de un equipo de expertos en programación y una planificación previa, por lo que se requiere no solo seleccionar ciertos contenidos, sino también planificar el tipo de interacción que los estudiantes tendrán con otros y con el material propuesto; también está la capacidad de generar clases en línea pues aún el docente más experto en las TICS tendrá dificultades por los inconvenientes que ya hemos mencionado. Ya que lo que estamos viviendo a causa de la pandemia no es solo una enseñanza virtual sino una enseñanza de emergencia, pero a pesar de todas estas dificultades los docentes han demostrado ser capaces de adaptarse a los nuevos cambios del día a día y cumplir con sus funciones. Se debe analizar seriamente qué significa enseñar en tiempos de pandemia, contexto para el cual no se estaba preparado y que se ha tenido que acoplarse.

“El desafío mayor lo han tenido los docentes que se han visto en la necesidad de cambiar su forma de trabajo, pasando de la presencialidad a la modalidad a virtual.

“Sin embargo, muchos docentes se resisten al cambio y prefieren la enseñanza tradicional, pero las circunstancias han obligado a migrar al sistema digital. En este contexto, la práctica pedagógica ha tenido que dar un giro de la cual la mayoría no estaba preparado. Aun así, esto significó una oportunidad para la formación virtual de los mediadores del aprendizaje en poco tiempo”. (Azadeño y Alcántara, 2021, p. 848)

Podría decirse que la pandemia con la que actualmente estamos conviviendo tuvo graves efectos emocionales negativos en el ser humano como pánico y ansiedad tanto en estudiantes, padres de familia, como docentes, pues el confinamiento y las consecuencias generadas por la pandemia pudieron haber causado estrés y afectar la salud mental de los más jóvenes, especialmente en aquellas familias con menos recursos económicos, y si no se atendió este desarrollo emocional de forma apropiada, lo más probable es que en un futuro cercano haya un incremento de ansiedad, depresión, consumo de sustancias prohibidas y violencia en el hogar.

Existió presiones que ha enfrentado el docente como la duplicidad, las autoridades orientaron a que se llegue a la mayor cantidad de alumnos contactados, pero a la vez se reveló que existen diferentes dificultades en medio de este mega universo que se desenvuelven con bajo presupuesto y preparación de parte del ministerio de educación con capacitaciones aceleradas; es interesante observar que hoy en día el tener un buen docente en las aulas virtuales es una de las mejores formas de combatir la ignorancia y la desigualdad social, nuestras aulas tanto urbanas como rurales merecen a los mejores maestros que motiven a niños y jóvenes a ser mejores ciudadanos, comprometidos y capaces de mejorar en el entorno en que viven.

“Tampoco se ha considerado la salud mental de los docentes, quienes pueden llegar a presentar síndromes tales como el síndrome de burnout, además de manifestarse en muchos de los casos cambios en el estado de ánimo, desmotivación, falta de energía y agotamiento mental”. (Cevallos, 2021, p. 6)

La educación continuó teniendo desfases y limitaciones en la virtualidad y en las estrategias lúdicas que fortalecen el aprendizaje, de tal manera que se está desaprovechando la gran capacidad de aprendizaje de los niños y se está dando marcha atrás con lo que se había ganado en estos años. Enseñar una lengua extranjera implicó ir más allá de la transmisión de vocabulario o estructuras gramaticales por lo tanto es necesario que el docente recurra al uso de estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes a aprenderlo.

Los juegos didácticos que se utilizarán en las clases de inglés serán de gran ayuda para los estudiantes en su aprendizaje de un nuevo idioma, pues aún los niños con dificultades de aprendizaje podrán experimentar un sentido real del logro al participar en la plataforma. Aunque no ha sido posible que el gobierno invierta mayormente en la educación y en los medios para infraestructura y equipos digitales, se invierte este dinero en otros intereses que nada tiene que ver con la educación. Se puede otorgar al ministerio de educación un gran mérito que por muchos años mantiene obsequiar textos a todos estudiantes beneficiando mayormente a los de bajos recursos económicos.

La Escuela de Educación General Básica Modesto Aurelio Peñaherrera es una institución Pluridocente de educación regular fiscal con jurisdicción hispana de régimen escolar sierra, situada en la provincia de Imbabura cantón Cotacachi en la parroquia urbana de San Francisco, está ubicada en la calle Juan Montalvo N° 11-85 y González Suarez de la modalidad presencial con una jornada Matutina y cuenta con los niveles de Educación Inicial y Educación General Básica.

La institución lleva el nombre del Dr. Modesto Aurelio Peñaherrera quien fue un ilustre ciudadano Cotacacheño, abogado que desde su juventud se distinguió por tener un talento y deseo de superación en el estudio, demostrando esto en el campo político y de la jurisprudencia, desempeño varios cargos como profesor, ministro de la corte suprema, ministro de gobierno, senador y diputado de la República.

La escuela Modesto Aurelio Peñaherrera es una institución educativa que brinda educación de calidad y calidez sin distinción de etnia, cultura o religión, respetando y permitiendo mejorar las relaciones de los miembros de la comunidad educativa proporcionándoles un buen trato, el desarrollo personal y social, la resolución alternativa de conflictos y el mejoramiento de la calidad de los aprendizajes. La escuela Modesto Aurelio Peñaherrera se fundamenta en la práctica de valores, en la ética de su desempeño y su cumplimiento será evaluado en forma permanente. Los valores humanos en las que se basa el accionar de la escuela son los siguientes: veracidad, respeto, honor, disciplina, lealtad, libertad, criticidad y creatividad, espíritu cívico, justicia, equidad de género, y responsabilidad. La institución educativa basa en el fundamento pedagógico de constructivismo y destrezas con criterios de desempeño que fomentan el currículo nacional 2016, que, mediante el trabajo coordinado y cooperativo, brindar una permanente preparación científica, tecnológica y humanística que prepara formar hombres y mujeres competitivos.

El currículo de la enseñanza del idioma extranjero en la EEGB. Modesto A. Peñaherrera, corresponde a las necesidades de la realidad ecuatoriana y está diseñada para los alumnos de tercer año de Educación Básica visto que su lengua materna no es el inglés debido a que la población ecuatoriana se compone de diferentes grupos de etnias culturales y lingüísticas, este plan de estudios reconoce que no todos los estudiantes en el Ecuador son hispanohablantes y que existen diferentes grados de bilingüismos en las comunidades. En este currículo se facilita la inclusión educativa de los estudiantes independientemente de su lengua materna, esta propuesta curricular es bastante flexible ya que esta trabajada por subniveles.

El nivel Básica elemental de inglés, en la malla curricular se sigue una secuencia en ascenso y en espiral, que permite el desarrollo gradual y acorde con las edades cronológicas y mentales de los estudiantes, a la vez que propicia el seguimiento de un proceso.

Partiendo de lo anterior, el propósito general de la asignatura de Lengua Extranjera es que los estudiantes desarrollen habilidades, conocimientos, actitudes y estrategias de aprendizaje para participar e interactuar en prácticas sociales del lenguaje, orales y escritas, propias de diferentes contextos comunicativos y culturales rutinarios, habituales y conocidos, con hablantes nativos y no nativos del inglés, pues se pretende que el estudiante debe desarrollar las cuatro habilidades básicas que son: escuchar, hablar, leer y escribir, a través del cumplimiento de las metodologías y aprendizajes descritos.

Es obvio que esta pandemia afecto seriamente el sistema educativo no solo en nuestra escuela sino en todas las escuelas a nivel mundial, el impacto con resultado negativo en los niños provoco el cierre temporal y parcial de algunas instituciones educativas dando como resultado que muchos estudiantes tuvieron que abandonar las clases a causa del impacto económico de la crisis sanitaria ya que muchos padres desconocían el manejo de la tecnología y no pudieron costear el internet y peor aún equipos tecnológicos, los equipos sencillos presentaron dificultad en su funcionamiento, por plataformas muy pesadas y equipos que no funcionaron adecuadamente, en tal virtud creo que los estudiantes son los profesionales del futuro y un país se construye en base a la educación de profesionales bien preparados.

“Además, la carencia de recursos económicos en la familia constituye una de las posibles razones de la deserción escolar, empujando a los jóvenes a incorporarse de manera temprana al mercado laboral o a permanecer inactivos en casa”. (Hernández, 2017, p.95)

Sin embargo, las consecuencias asociadas a esta repentina incorporación laboral se manifiestan a largo plazo, ya que la temporalidad de los trabajos en los jóvenes les convierte en poco tiempo en “ninis”, expresión popularizada por varios autores para referirse a los jóvenes que ni estudian ni trabajan.

La pregunta que surge es: ¿Qué tenemos que hacer para mejorar el nivel educativo de nuestros

estudiantes en el idioma inglés?

Proponer una herramienta tecnológica que nos ayude de la mejor manera en el aprendizaje del idioma extranjero. Uno de los grandes retos en la planificación escolar de tercero de básica que propongo es incorporar “El aprendizaje a través de juegos virtuales” esto se convertiría en un fortalecimiento para el área de inglés, el objetivo de este proyecto sería compartir las practicas entre los compañeros docentes de como introducir los juegos y la pedagogía a las clases de inglés ya que al elegir jugar con una de estas herramientas digitales que más le gusta a los niños, nuestros estudiantes desarrollaran competencias en todas las áreas, el juego es una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, los niños emplean el juego de manera innata, inconsciente sin esfuerzo alguno, divirtiéndose, aprendiendo y disfrutando para toda la vida, el juego también tiene un rol crucial en el aprendizaje y en preparar a los niños para los retos de la infancia y a lo largo de la vida adulta.

Es muy importante que los maestros entendamos la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño desde el aprendizaje en la etapa escolar, así como también deben estar dotados de las competencias y de la predisposición necesarias para ponerlas en práctica. En este periodo los enfoques de aprendizaje activo se basarían en el juego, transformándolos en experiencias educativas para los niños en los primeros cursos de primaria.

El juego brinda a los niños oportunidades auténticas para poner en práctica sus habilidades sociales, además motiva a los niños a experimentar el aprendizaje sin miedo al fracaso y sin la presión de los adultos en que cumplan con sus expectativas.

A través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo por ejemplo las motoras, la social, la cognitiva, y las emocionales. La enseñanza a través del juego en línea resultaría en los niños una experiencia de aprendizaje continua ya que podría ayudarlos a mejorar su capacidad para cooperar, a socializar, manejar sus emociones y aprender de sus propios errores. Es evidente que a causa de esta pandemia muchos de nuestros estudiantes están enfrentando diversos retos como el estrés, pobreza y conflictos familiares por lo que necesitaran experiencias positivas y habilidades para poder afrontar estas situaciones negativas en sus vidas y apoyo para desarrollar confianza y oportunidades para marcar la diferencia.

Por medio de estos juegos interactivos estaremos implementando su capacidad para generar nuevas ideas y así poder conectarse con lo que los rodea en maneras positivas, a través de este involucramiento activo con ideas, conocimiento y con el mundo, nuestros niños estarán mejor preparados para enfrentar los retos del mañana.

En resumen, el aprendizaje a través de los juegos interactivos resultaría crucial para el desarrollo positivo de los niños, sin importar su situación aplicando metodologías que se incluyan como elemento didáctico, ya que el objetivo principal es que los estudiantes necesiten usar el inglés, practicarlo como lengua materna de una manera natural.

El presente proyecto está enfocado en el paradigma del constructivismo dentro de la modalidad virtual de enseñanza donde se pretende evaluar la aplicación de herramientas en línea para promover el aprendizaje significativo de la segunda lengua en los estudiantes, por lo que se desea conocer cuanta influencia puede llegar a tener el uso de juegos didácticos para ser utilizados como herramientas en el aprendizaje de la segunda lengua, alejándolos de ejercicios repetitivos y cotidianos como se ha venido realizando a través de los años, el objetivo principal es que los estudiantes puedan practicar esta segunda lengua de manera fácil y sencilla y así conseguir un aprendizaje relevante.

Para ello el proyecto se llevará a cabo en la escuela Modesto Peñaherrera con una muestra de 30 estudiantes del tercer año de educación básica, mediante el uso de videos interactivos y pequeñas evaluaciones que serán de selección múltiple y así poder conocer el grado de aprendizaje conseguido por los estudiantes.

Pedagogía Constructivista como modelo de enseñanza

El constructivismo es un paradigma ligado al desarrollo cognitivo y tiene sus raíces en la teoría de Jean Piaget, psicólogo suizo, quien es pionero en el estudio del desarrollo cognitivo en etapas iniciales. El constructivismo en su dimensión pedagógica, concibe el aprendizaje como el resultado de un proceso de construcción personal y colectivo de nuevos conocimientos.

Desde el punto de vista de Piaget, el conocimiento está unido a las operaciones que el sujeto realiza sobre el mundo que le rodea. Es decir, la evolución de la inteligencia resulta de la interacción entre sujeto y objeto y la realidad que conciben a raíz de dicha interacción, de acuerdo con Piaget, el desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras, desde las más simples a las más complejas.

Rivera Michelena, (2016) en su estudio recalca que Piaget partió del hecho de que el desarrollo que logra el ser humano es producto de una construcción perpetua, es decir nos acercamos cada vez más a la realidad, pero nunca la alcanzamos y por ello algunos autores lo han denominado como constructivista crítico. (p. 611)

Según el constructivismo la ciencia no descubre realidades ya hechas si no que construye, crea e inventa realidades. Por ello es que todo proceso de aprendizaje consiste en la asimilación de nuevos elementos, y posteriormente la acomodación de estos elementos a un entorno que ya es distinto al que se concebía, el constructivismo nació con la decisión de explicar la formación del conocimiento de la naturaleza sin entrar en la cuestión de su verdad o validez.

Debido a ello se considera que el conocimiento es un proceso de construcción genuina del sujeto y no un despliegue de conocimientos innatos ni una copia de conocimientos existentes en el mundo externo, difiriendo en cuestiones epistemológicas esenciales como pueden ser el carácter más o menos externo de la construcción del conocimiento, el carácter social o solitario de dicha construcción, o el grado de disociación entre el sujeto y el mundo. (Serrano, 2011, p. 3)

Aplicar el constructivismo en las escuelas significa un cambio conceptual en comparación con la forma tradicional de enseñanza, ya que se deben unir las acciones de alumnos, profesores, contenido y contexto. Todo conocimiento se construye en estrecha relación con los contextos en los que se usa y por ello no es posible separar los aspectos cognitivos, emocionales y sociales en el contexto en que se actúa. el sujeto que construye el conocimiento es un sujeto activo que interactúa con el entorno y que, aunque no se encuentra completamente constreñido por las características del medio o por sus determinantes biológicos, va modificando sus conocimientos de acuerdo con ese conjunto de restricciones internas y externas.

Cada uno de los integrantes involucrados en el proceso de aprendizaje tiene un rol específico y en el caso del profesor, también significa un cambio en la visión tradicional.

Si bien es cierto que antiguamente nuestros ancestros habían sido educados con el método conductista, la educación en estos tiempos era muy exigente el profesor era el poseedor de la razón y todos debían de obedecerle o se les castigaría si no obedecían, los estudiantes no pensaban en revelarse y decir lo que pensaban, no tenían ni voz ni voto solo obedecían, eran sumisos. Pero a finales del siglo XX todo cambio dando paso al método constructivista no existe el profesor que tenga la absoluta razón el maestro les enseña a los estudiantes que con el error se aprende y cada vez son más los padres que quieren que sus hijos sean educados bajo este método que tiene al alumno como prioridad tratándolos de una manera abierta no utilizando ya el castigo físico y mucho son los padres que acuden a estas instituciones.

La corriente constructivista se está imponiendo frente a la conductista. Sin embargo, las instituciones educativas conservan la mayor parte de los aspectos de esta última y actúan bajo sus reglas. También la sociedad tarda en adaptarse a estos nuevos métodos educativos, a que la nota no importa, que equivocarse está bien dentro del aprendizaje, que lo importante es

construir cada uno su camino a su tiempo. Poco a poco, el constructivismo dominará todos los aspectos de la educación.

A raíz de la pandemia estudiantes y docentes se vieron inmersos en un nuevo mundo, la educación digital, que no es más que una modalidad de la educación a distancia, que utiliza internet con todas sus herramientas tecnológicas de la información y la comunicación para realizar el proceso de enseñanza- aprendizaje. El alumno ya no se encuentra presencialmente con su profesor, sino que busca su propio lugar para conectarse. A través del computador el profesor interactúa personalmente con los estudiantes para orientar los procesos de aprendizaje y resolver en cualquier momento y de forma rápida las inquietudes de estos.

“La educación en línea elimina la necesidad de la interacción física y en su lugar crea ambientes de aprendizaje virtual, convirtiéndose en una estrategia educativa que permite que los factores de espacio y tiempo, ocupación o nivel de los participantes no condicionen el proceso enseñanza-aprendizaje.” (Heedy y Uribe, 2008, p. 9)

Es importante destacar que la irrupción de las TIC en los contextos escolares pone en evidencia lo importante de una nueva definición de roles, especialmente, para los estudiantes y educadores. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al educador a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento. Y es que la educación on line se implantó en los hogares de un día para otro poniendo en desventaja a la comunidad educativa sin imaginárselo siquiera los estudiantes que se encontraban en sus casas tuvieron que adaptarse a este nuevo modelo educativo a distancia. Otros en cambio no tienen acceso a la tecnología y han tenido dificultades para participar en el aprendizaje digital.

Los docentes han tenido que adaptar los contenidos de manera acelerada haciendo uso de esta herramienta tecnológica y también para poder comunicarse con los estudiantes y realizar tareas en línea cosa que nunca antes se había hecho cometiendo varios errores provenientes de los hábitos que se había obtenido cuando se estaba en la educación presencial. Puesto que ni los profesores ni los estudiantes estaban preparados para la educación virtual.

Lo más viable sería que se rediseñen los cursos, elaborando recursos didácticos con actividades recreativas que ayuden a los estudiantes a querer resolverlas y un aspecto positivo en este aprendizaje en línea es la utilización de los videos interactivos. Frente a los resultados que se obtienen con un currículo realmente centrado en la obtención de capacidades y actitudes, esta última no solo es viable, sino que irrenunciable mucho más eficiente y efectivo será al cambio si combinamos actividades en aula presencial con actividades virtuales de aprendizaje mediado, colaborativo, sincrónicas y asincrónicas. Esta potente herramienta tecnológica puede ayudar a reducir la distancia geográfica y temporal de las personas y ofrecer un acceso a oportunidades de aprendizaje de gran relevancia para los estudiantes, la educación a distancia “en línea” la evaluación continua del aprendizaje es esencial y por ende resulta conveniente que se busque diferentes instrumentos que permitan apreciar el avance de cada alumno en los distintos niveles y tópicos de conocimiento.

La tecnología en la educación va más allá de los artefactos electrónicos que al tener acceso a distintas fuentes de información on line ha transformado la manera en que los estudiantes disponen de recursos de información como por ejemplo la información que ellos disponen al preparar un proyecto o un examen ya no se limitan solo en los materiales que ofrecen los docentes o en las tradicionales bibliotecas, ahora el límite lo ponen los estudiantes pues ellos son los que pasan el tiempo navegando en busca de respuestas para sus diferentes tareas.

Ventajas de la educación on line a considerar

Entre las ventajas que ofrece la educación on line para los estudiantes tenemos las siguientes:

- Se puede estudiar en cualquier momento y lugar basta tener conexión a internet.
- Se tiene acceso al contenido durante las 24 horas al día.
- Se hace buen uso de las ayudas didácticas y audiovisuales.
- Ahorramos tiempo y dinero, puesto que no se requiere desplazamientos.
- Se puede ampliar el margen de cobertura, eliminando barreras de lugar y tiempo permitiendo que el estudiante pueda estudiar en otro país.
- La educación virtual nos facilita el trabajo colaborativo, y el acceso a chats, debates y prácticas en plataformas enriqueciendo conocimientos.

Desventajas que posee la educación on line

Entre las desventajas que tiene la educación on line tenemos en cuenta que:

- La inexistencia de una estructura pedagógica completa con procesos cognitivos y técnica de aprendizaje.
- Crea una brecha de relación entre alumno y el maestro rompiendo los lazos humanos que se puedan generar.
- Puede existir mala conexión de internet, falencias en el equipo o material de trabajo puede generar retrasos e interrupciones
- Sin una rutina de estudios programados (para algunos estudiantes) puede descontrolar tus horarios para realizar otras actividades.
- Para las personas que aprecien el contacto personal y que se vean beneficiados de las relaciones afectivas puede resultar afectante.

Los docentes que imparten clases en la educación primaria serían los más preocupados ya que este nivel educativo resulta más complicado pues requiere de mayor concentración de parte de los niños y de que el docente los mantenga entretenidos con el tema. Existen diferentes estrategias didácticas que ayudarían al docente a realizar de manera didáctica las clases de las cuales están podrían ser las siguientes:

- Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.
- Estrategias centrada enseñanza en grupo.
- Estrategias centradas en el trabajo.

Resultados investigativos que promueven el uso de la enseñanza digital en niños

Los estudiantes de básica elemental son los que más se han acoplado a esta tecnología digital pues la mayoría de ellos tiene contacto con los dispositivos electrónicos todos los días ya sea porque sus padres les den el teléfono para que estén comunicados o por alguna emergencia y ellos así aprenden a manipularlos teniendo acceso a diferentes plataformas. El educar a los niños en esta era digital resulta bastante desfavorable sobre todo para los que no tienen internet y se les dificulta a los docentes el poder interactuar directamente con ellos para conocer sus emociones sus necesidades y sus intereses ya que muchas veces sus padres lo cohiben porque

el niño expresa lo que piensa y sus padres no le permiten que conversen con ellos.

“Sin embargo, hay desafíos que superar debido a que algunos estudiantes que no tienen acceso fiable a Internet y/o a la tecnología tienen dificultades para participar en el aprendizaje digital; esta brecha se observa entre los países y entre los distintos niveles de ingresos dentro de los países, por otro lado, hasta finales de abril del año 2021, se habían cerrado establecimientos escolares en 180 países y el 85 % de los estudiantes de todo el mundo no estaban asistiendo a la escuela, por lo que en su gran mayoría, los estudiantes han dejado de aprender las materias académicas y la reducción del aprendizaje ha sido mayor en el caso de los niños en edad preescolar”. (Banco Mundial, 2021, p. 6)

Desde esta perspectiva otra de las ventajas de la enseñanza en línea es la personificación del aprendizaje ya que se antepone en primer lugar al estudiante y el aprendizaje se vuelve más personalizado de acuerdo con las aptitudes de cada uno de ellos, aquellos estudiantes que poseen un equipo tecnológico en sus hogares tendrán mayor oportunidad de aprender en línea que aquellos que trabajan solo por guías.

No debemos olvidar que el aprendizaje a base de juegos va a variar según la edad de los estudiantes puesto que los niños más pequeños son los más retraídos y la hiperactividad puede llegar a aparecer en cualquier momento al permanecer sentados por mucho tiempo frente a la pantalla del computador, es necesario entonces que el maestro realice un gran esfuerzo para tenerlos activos durante todo el periodo de clase proporcionándoles un aprendizaje divertido y eficaz.

Es triste decirlo, pero aun en nuestro país existe un escaso uso de la tecnología no solo en el área del idioma extranjero sino en las otras materias de cultura general pues los maestros de computación escasean y además esta decir que el ministerio de educación ha abolido dicha materia dando como resultado estudiantes que no saben o no tiene conocimiento de cómo se prende una computadora o cómo manejar programas, este problema no solo lo afrontan los estudiantes sino también los profesores, lamentablemente es escasa la ayuda que reciben los docentes de parte del ministerio de educación, a partir de este punto de vista debería existir una iniciativa o un plan de estudio para que el estudiante y el profesor se familiarice con el uso de estas plataformas digitales que tienen una amplia gama de actividades y diversas aplicaciones de manera automatizada y por niveles.

“Entre otros factores, el liderazgo del director del centro educativo es esencial para promover el uso pedagógico efectivo de las tecnologías por parte de los profesores, también influyen los procesos y los planes curriculares en la formación de los profesores” (Vaillant, 2020, pág. 28).

En ese sentido, la realidad es preocupante ya que solo el 40% de los formadores incorporan la enseñanza del uso de plataformas digitales en los cursos de formación inicial docente. El juego es la parte fundamental en la formación del niño desde su nacimiento y por esta razón, el adulto debe promover espacios de juego y exploración desde los primeros meses de vida de un infante. El adulto debe involucrarse con el infante para desarrollar sus actividades de juegos, ya que irremediamente los primeros compañeros de juego de un infante son sus padres, con estas interacciones tempranas el adulto y el infante comienzan a sentirse más conectados y más unidos.

De ese modo los bebés y niños pequeños desarrollan aptitudes para el juego desde el nacimiento hasta los tres años de edad, por lo que implica qué juguetes y actividades son apropiados para su edad, por tal motivo los padres tienen un rol importante en el juego y pueden alentar a sus niños proporcionándoles materiales interesantes que promuevan la exploración y el aprendizaje, es evidente entonces que los niños aumentan sus habilidades de resolución de problemas a través de juegos como los rompecabezas y las adivinanzas. Puesto que al disfrazarse e imitar a otros niños o adultos, los niños estimulan varios tipos de aprendizaje, pueden fortalecer sus habilidades lingüísticas y cognitivas.

“Jugar a la casa ayuda a los niños a crear historias sobre sus roles, como: Yo soy la mamá, también imitan sus propias experiencias familiares, esto ayuda a los niños a comprender los diferentes roles de los miembros de la familia”. (Díaz, 2007, pág. 4; Pecci, 2010, pag.30)

La aplicación de la lúdica en el proceso educativo resultaría muy útil para que el docente pueda diseñar juegos innovadores ya que contribuye a la creatividad y genera motivación en el aprendizaje de niños y jóvenes, es por eso que la lúdica resulta ser muy importante porque a través de ella los estudiantes podrían acercarse con confianza en actitud positiva. El objetivo de la lúdica en el aprendizaje es promover más allá de un cambio pasivo a uno activo.

En este artículo se demuestra que los juegos son necesarios y constituyen una parte fundamental para la salud mental y desarrollo de los niños ya que resultan muy cautivadores para introducirse en el maravilloso mundo del saber, muchos de los niños no se interrelacionan entre sí o presentan falta de concentración en la clase y con la implementación de los juegos se pretende mejorar su falta de aglutinación. A consecuencia del trabajo y de querer mejorar la situación económica muchos padres se han olvidado de jugar con sus hijos creando así un desbalance, es necesario que los padres se tomen un tiempo para relajarse y jugar con sus hijos puesto que esto formara lazos afectivos entre ambos. El juego también es un gran aliado contra la desmotivación y al interactuar los padres con sus hijos estos se motivarán inmediatamente.

Es interesante observar que los juegos pueden transformar el ambiente en un lugar para el aprendizaje permitiendo que el profesor y el estudiante interactúen en clase ya sea riendo, corriendo, leyendo, o cantando. Los juegos también permiten que los niños piensen y desarrollen su concentración y la escucha activa el seguir instrucciones y el que cumplan reglas.

“El juego tiene un rol fundamental en el desarrollo de distintas destrezas y habilidades para la vida futura del niño. Durante “este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivado de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad”. (UNICEF, 2018, p. 6)

Desde esta perspectiva existen diferentes tipos de juegos tales como: los juegos de construcción, los juegos simbólicos, los juegos con cosas, los juegos con reglas, los juegos de manipulación, el juego guiado, el juego libre, el juego de roles, los juegos de mesa y otros más. Es muy importante conocer como docentes que se trabaja con niños el uso y las maneras de aplicar las distintas formas de estos juegos ya que esto constituiría en un reto para la escuela. El trabajar dentro del aula con elementos lúdicos como los juegos interactivos permiten que el niño desarrolle su habilidad mental y la sicomotricidad, también es posible que se comuniquen entre participantes rompiendo estereotipos de comunicación lo que favorece que los pequeños puedan hablar entre si sin ningún miedo o temor expresando sus sentimientos.

El incorporar los juegos en el entorno escolar resultaría una experiencia enriquecedora tanto para docentes como para estudiantes pues este encontrara muchas ventajas con sus estudiantes ya que se explotará la creatividad y la competición reavivando la curiosidad de estos al aprender y a partir de este punto de vista esta práctica podría ser aplicada para cualquiera de las áreas complementarias.

4. Materiales y Métodos

Para llevar a cabo la investigación y debido a la diversidad de sitios web y aplicaciones móviles disponibles que ofrecen juegos para el aprendizaje de idiomas, se ha analizado únicamente la aplicación de dos de ellos enfocados en la enseñanza del idioma inglés, siendo estos : el juego Mega-Munch proporcionado por el sitio web Lingo university, cuyo juego está enfocado en la

enseñanza de vocabulario mediante juegos de palabras, y la segunda es la aplicación móvil Duolingo que enseña contenido variado mediante cortos estudios diarios donde se abordan temáticas claves como la práctica de la escritura, lectura, el escuchar nuevas palabras y poder hablar cierto número de palabras en inglés y la ventaja es que los estudiantes pueden acceder fácilmente desde un ordenador, un portátil una tablet. A través de estas plataformas virtuales los niños se sienten muy animados a participar y querer hablar el idioma de inglés y a la vez comprenderán la importancia de poder comunicarse con otras personas de distinto país. Es evidente que vivimos en una era digital y nuestros estudiantes están usando la tecnología todo el tiempo por lo que es importante saber utilizar este interés de ellos para obtener un mejor resultado en el aprendizaje de un nuevo idioma.

El análisis se basa en el estudio cualitativo y cuantitativo de la aplicación de estos dos juegos utilizados como herramientas para el aprendizaje de un nuevo idioma, por tal motivo se eligió este tipo de juegos ya que se considera abordan los cuatro habilidades fundamentales que condicionan el aprendizaje de un idioma extranjero que son : el listening, el speaking, el reading y el writing, estos aspectos a analizar son la comprensión que los estudiantes lograron obtener, para ello se creó una pequeña aula virtual con la ayuda de la herramienta “google classroom” donde se asignó las actividades diarias que los evaluados cumplieron durante un periodo de cuatro semanas por lo que pudieron acceder a libros digitales con juegos y canciones en inglés.

Para acceder a esta plataforma tenían que tomar en cuenta las siguientes indicaciones:

1.- Ingresar a la actividad una hora al día en el juego Mega- Munch donde los estudiantes podrán elegir el nivel easy, médium o hard o sea fácil medio y difícil para poder realizar la actividad. La actividad consistía en el juego del hangman el ahorcado en español en la plataforma se indicaba como jugar y se mostraba también la puntuación que el estudiante iba obteniendo. Al darle clic tenía que seleccionar con que personaje se decidía jugar ya que salía en la pantalla dos piratas un hombre y una mujer. Después de darle play salían los casilleros en las que tenía que adivinar la letra que correspondía. Y más abajo se mostraban todas las letras del abecedario, pues debía de elegir la que corresponde según el dibujo que mostraba la pantalla. A lado de cada dibujo también había un icono donde los estudiantes podían escuchar y repetir la pronunciación del objeto que tenían que adivinar. Si acertaban con la palabra correcta obtenían un puntaje, pero si se equivocaban el pirata caía al mar y era perseguido por el enorme tiburón.

2.- Luego tenían que ingresar a Duolingo donde aplicarían otro juego en un solo nivel del temario seleccionado que en este caso se trataba de temas sencillos como saludos y familia respectivamente uno para cada semana. El juego consistía en que se seccionaba una imagen, en este caso como el tema era de la familia los estudiantes tenían que escoger de entre los nombres que veían en la pantalla cual era el nombre correcto que mostraba el dibujo en este caso si el dibujo pertenecía a una mama el estudiante tenía que elegir la palabra mother.

3.- Al termino de este proyecto interactivo se solicitó a los estudiantes escribir el nombre de quien cumplió con la actividad y responder a una pequeña encuesta relacionada con la clase del día. La encuesta consistía en responder dos simples preguntas, por ejemplo. ¿Qué te parecieron las actividades de hoy? ¿Te resulto fácil o complicado el vocabulario? Y los estudiantes tenían que responder, así se podía saber si ellos habían elaborado la actividad programada.

Para finalizar esta investigación se realizaron dos evaluaciones con las que se pudo conocer cuál es el grado de comprensión que los estudiantes lograron tener durante el periodo de estudio, para ello se hizo uso de dos plataformas, la primera llamada Quizalize que se utilizó para crear una evaluación al estilo de un juego y determinar el grado de conocimiento que los estudiantes

habían obtenido mediante una calificación puntuada del 1 al 9, donde 9 se califica como la máxima nota, y la segunda plataforma que se utilizó fue, Google Forms donde se realizó una evaluación de comprensión lectora solicitando al alumno que conteste preguntas.

Población y muestra

El universo poblacional de la presente investigación tomada de la unidad educativa Modesto Peñaherrera son los 32 estudiantes que participaron muy animados en esta investigación. La muestra seleccionada bajo muestreo criterial, son los estudiantes de tercer año de educación básica, paralelo B comprendiendo un total de 32 participantes. Quienes se conectaban a la hora que más les convenía para realizar la actividad.

Técnicas e instrumentos

La técnica utilizada fue una evaluación cuantitativa de conocimientos de carácter diagnóstico sobre las competencias lingüísticas de la segunda lengua en este caso la lengua inglesa. Para la estructura del artículo se seguirá la metodología: Introducción, Métodos, Resultados y Discusión (IMRD).

5. Resultados y discusión

Para el presente estudio de investigación se ha pretendido mostrar de una manera fácil y dinámica el uso de los juegos en línea en el área de inglés, para esto se realizó una prueba de diagnóstico de 8 preguntas a los niños del tercer año de educación general básica paralelo B, en las destrezas básicas. A partir de esta prueba se pudo evidenciar que el 70% de los estudiantes tiene poca destreza en el writing, listening y reading donde se pudo comprobar un escaso conocimiento tanto en el tema de la familia como en los saludos y los colores y en base a estos temas se elaboró los juegos didácticos en la aplicación de Duolingo.

Se socializó en primer lugar con sus padres comunicándoles los temas a tratar y los pasos a seguir de la Plataforma para el presente estudio, pues en esta etapa lo más importante para el aprendizaje del idioma inglés es el desarrollo de las destrezas.



Escuela de Educación
General Básica
“MODESTO
PEÑAHERRERA”



Cotacachi: Juan Montalvo N° 11-85 y González Suárez. Teléfono: 29136 Email:
escuelamodestoa.penaherrera@gmail.com

PRUEBA DE DIAGNOSTICO DE INGLES PARA TERCER GRADO

Teacher: Lcda. Isabel Silva Z.

Name: ----- Grade: tercero B

1.- Look at the picture and choose the correct option (Observa la imagen y encierra la opción que corresponde a la familia).



- a. mother, sister, baby and father
- b. sister, father, grandma, mother.
- c. mother, brother, sister, father

2.- Complete the colors. (Completar en ingles el color de cada globo)



B—u --

R – d

G—e – n

Y— l—o –

3.- Draw a line the correct personal pronoun for complete the sentence (Subrayar la opción correcta de los pronombres personales para completar la oración)

- Ana is my friend, ----- is a secretary



- a. they
- b. he
- c. she

4.- Match the correct Greetings. (Unir con líneas el significado de los siguientes saludos y despedida en inglés)

Hello	adiós
Good morning	hasta luego
Bye	hola
Good bye	buenos días.

5.- look at the family and match the correct names. (Observar y unir con líneas los miembros de la familia)



Mother **grandfather** **sister** **gradmother** **brother**
father

6.- Match the greeting with the picture (Unir los saludos que corresponden a cada imagen)



Hello
afternoon

Good evening

good morning

Good

7.- Read and choose the best option (Leer y encerrar el color que corresponde)



blue
red
yellow



pink
purple
yellow



orange
green
blue



purple
blue
red

8.- Fill in the missing letters in family words (Completar la letra que falta a los miembros de la familia)



m - t h e r



s i s t - r



f a - h e r



b r - t h e r



b a b -

De las actividades diarias asignadas y con el desarrollo de la metodología de la Plataforma anteriormente explicada se pudieron obtener los siguientes resultados:

que de los 32 estudiantes evaluados que entraban diariamente a realizar las actividades 30 de ellos decidieron cumplir con la actividad y dos desertaron, teniendo constancia en el cumplimiento diario de cada uno de los juegos. Por lo que se obtuvo la siguiente conclusión por cada actividad, que se muestran en la Tabla 1:

1. **Tabla 1**

Preguntas y resultados de las actividades diarias realizadas.

ACTIVIDAD	PREGUNTA	RESULTADOS
1	¿Te gusto la actividad de hoy?	El 88,2% de los estudiantes coincidió en que les gusto la actividad. El 11,8% le gusto solo un poco las actividades del día.
	Escribe una palabra nueva que hayas aprendido el día de hoy	El 100% de los estudiantes logro escribir una palabra correcta del tema de ese día.
2	¿Aprendiste algo nuevo hoy?	El 83,3% de los estudiantes aprendieron algo nuevo en la actividad dos.
	Escribe una palabra nueva que hayas aprendido el día de hoy	El 16,7% concluyeron en que solo repasaron lo ya aprendido. El 93,33% de los estudiantes logro escribir una palabra correcta del tema de ese día. El 6,67% de los estudiantes cometieron un error al escribir la palabra aprendida.
3	¿La siguiente palabra está bien escrita? Coffee	El 88,9% de los estudiantes determinaron que la palabra indicada esta correctamente escrita. El 11,1% de los estudiantes decidieron que la palabra estaba mal escrita.
	¿La siguiente palabra está mal escrita? famili	El 93,33% de los estudiantes logro identificar la palabra mal escrita. El 6,67% de los estudiantes no logró identificar la palabra mal escrita.
4	¿Puedes escribir una pequeña oración aprendida?	Para esta actividad participaron el 76,6% del total de los estudiantes de los cuales el 91,3% logro escribir una oración de manera correcta relacionada al tema de ese día.

5	¿Sientes que estas mejorando en tu vocabulario?	El 70% de los estudiantes siente que tiene una mejora en el vocabulario aprendido. El 30% creen que solo han avanzado un poco en su vocabulario.
6	Se realizo la siguiente pregunta (¿cómo te va con tus clases?) con las opciones de: -estoy aprendiendo -está muy difícil -me gustan las aplicaciones	El 66,7% de los estudiantes coincidieron en que están aprendiendo con las actividades asignadas. El 33,3% coincidió en que les gusta las aplicaciones o los juegos que se han dispuesto para el estudio.
7	¿Qué aprendiste de nuevo este día?	El 100% de los estudiantes escribió una palabra referente al tema de estudio para el día de manera correcta.
8	¿cómo te han parecido las clases?	Al 90% de los estudiantes al analizar con las 8 clases le ha parecido que estas fueron divertidas, y el 20% restante piensa que fueron fáciles.
	Escribe una palabra que más te guste de las que aprendiste	El 100% de los estudiantes escribió una palabra referente al tema de estudio para el día de manera correcta.
9	Consideras que: -estas aprendiendo cosas nuevas. -estas repasando lo que ya sabias.	El 83,4% de los estudiantes coincidieron en que están aprendiendo con las actividades asignadas. El 16,6% coincidió en que les gusta las aplicaciones o los juegos que se han dispuesto para el estudio.
10	Consideras que: ¿es divertido trabajar en línea trabajar en línea? ¿te resultó complicado esta aplicación?	Al 90% de los estudiantes al analizar con las 8 clases le ha parecido que estas fueron divertidas, y el 20% restante piensa que fueron fáciles.
11	¿Te gustan las actividades?	El 92,7% de los estudiantes coincidió en que les gusto la actividad. El 7,3% le gusto solo un poco las actividades del día.

	Escribe una palabra nueva que	
12	¿Puedes escribir una pequeña oración aprendida?	El 94,3% de los estudiantes logro escribir una palabra correcta del tema de ese día. El 94,5% logro escribir una oración de tema del día. El 5,7% de los estudiantes cometió un error al escribir una palabra aprendida.
13	¿Sientes que estas mejorando en tu vocabulario?	El 80% de los estudiantes siente que tiene una mejora en el vocabulario aprendido. El 20% creen que solo han avanzado un poco en su vocabulario.
14	¿Qué aprendiste de nuevo este día?	El 100% de los estudiantes escribió una palabra referente al tema de estudio para el día de manera correcta.
	¿Como se escribe leche en inglés?	El 98,6% de los estudiantes logro escribir de manera correcta la palabra solicitada. El 1,4 % escribió de manera incorrecta la palabra solicitada.
15	Escribe dos palabras que hayas aprendido hasta el momento	El 95% de los estudiantes logro escribir una palabra correcta del tema de ese día. El 5% de los estudiantes cometieron un error al escribir la palabra aprendida.
16	¿Crees que estas preparado para tener una evaluación?	El 98% de los estudiantes siente que está preparado para dar una evaluación de lo aprendido. El 2% no cree estar preparado para rendir una evaluación.
17	¿Cómo te han parecido las actividades realizadas durante el tiempo del curso?	El 64% de los estudiantes coinciden en que les pareció divertidas cada actividad desarrollada El 36% creen que las aplicaciones fueron una buena herramienta para estudiar.

Fuente: Elaborado por (Silva, 2021)

2. Análisis del examen

realizado en Quizalize

Tabla 2

Tabla de calificaciones del examen realizado con la herramienta online Quizalize

Calificaciones							
8	9	8	9	8	7	8	8
8	7	8	6	9	7	8	8
7	7	7	6	9	7	8	
8	7	8	7	7	8	9	

Nota. Se muestran las calificaciones obtenidas de manera individual por cada uno de los estudiantes (Silva, 2021).

1. Interpretación de calificaciones

Tabla 3

Tabla valor promedio de notas obtenidas

MEDIA	
Suma de valores	231
Total, de valores	30
MEDIA	7,7

EL promedio de las notas obtenidas por el grupo de estudiantes, durante las clases realizadas en el periodo de cuatro semanas fue de 7,7.

Tabla 4

Valor central de las notas obtenidas

MEDIANA	$(X(n/2+X(n/2+1)))/2$
$X(n/2)$	15
$X(n/2+1)$	16
$X(15)$	8
$X(16)$	8
MEDIANA	8

El 50% de los estudiantes al culminar con las clases obtuvieron una nota de examen menor a 8 y el 50% restante obtuvo una nota superior a 8.

Tabla 5

Resultados del examen realizado en Google Forms

Pregunta	Comprensión		
	Buena	Regular	Mala
What is your name?	30	0	0
how old are you?	28	2	0
where do you live?	30	0	0
what is your favorite subject?	24	6	
Escribe la siguiente palabra en español: (• milk)	30	0	0
Escribe la siguiente palabra en español: (• restaurant)	30	0	0
Escribe la siguiente palabra en español: (• wáter)	30	0	0
Escribe la siguiente palabra en español: (• yellow)	30	0	0

A partir de esta evaluación de la plataforma de Google forms se pudo conocer que el 96,67% del total de los estudiantes que ingresaron a realizar la actividad llegó a tener un grado de comprensión bueno frente a las preguntas del cuadro anteriormente descrito, y únicamente el 3,33% de los estudiantes que también realizaron la actividad no llegó a tener una comprensión satisfactoria como se esperaba ya que se pudo constatar que tuvieron una comprensión regular esto fue debido a que al escribir en la plataforma sus respuestas no fueron del todo correctas y otros estudiantes respondían en español cuando lo solicitado era en el idioma inglés por eso fue su bajo rendimiento.

En el análisis cuantitativo el 50 % de los estudiantes obtuvieron una nota mayor a 8,9 en una base de 10 y el otro 50% una nota menor a 8,9 siendo el límite inferior de las calificaciones obtenidas 6,9 lo que es muy aceptable, y en cuanto al análisis cualitativo el 96,67% del total de estudiantes logro tener una comprensión buena del contenido que se ofreció en el curso.

Conclusiones

Con este artículo investigativo se ha logrado determinar que el uso de las herramientas digitales en la asignatura de inglés fue de gran utilidad en el desarrollo de las destrezas de los estudiantes de la unidad educativa Modesto Peñaherrera frente a los problemas de aprendizaje de los educandos y la falta de atención. Mediante los juegos en línea se mostraron motivados y atentos al proceso de enseñanza y aprendizaje por ello se ha implementado el uso de esta plataforma de juegos interactivos despertando el interés y la curiosidad de los estudiantes al momento de aprender una segunda lengua de una manera más divertida, pues este es un elemento clave para lograr el desarrollo de las destrezas del aprendizaje y se considera que el uso de aplicaciones y juegos enfocados específicamente en el estudio de diferentes habilidades de la lengua extranjera.

El uso de estas plataformas de herramientas digitales tuvo gran acogida por parte de los estudiantes evaluados pues mostraron una aceptación a los nuevos dispositivos virtuales. En el presente proyecto se pudo conocer que estas herramientas les facilita el acceso para el estudio del idioma extranjero. La mayoría de estudiantes tuvieron un gran interés por jugar y usar cada una de las aplicaciones de la plataforma llegando a tener niveles de aceptación muy favorables y a la vez los resultados que se obtuvieron fueron bastante altos pues se pretendía que los estudiantes disfrutaran aprendiendo.

Los resultados de esta investigación indicaron que las aplicaciones utilizadas para este estudio son un gran recurso para el aprendizaje del idioma inglés ya que abordan las áreas claves del estudio de esta lengua, y los resultados obtenidos mediante las evaluaciones cuantitativas y cualitativas realizadas a los 30 estudiantes generaron resultados reales, por lo que es una satisfacción haber obtenido la aceptación esperada y como maestros de inglés nos motiva a seguir aprendiendo más tecnologías para compartirla con los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Azañedo y Alcántara, V. (2021). El desempeño docente antes y durante la pandemia. *Polo del Conocimiento*, (4), 841-860. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i4.2614>
- Aguilar Gordón, F. del R. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 213–223. doi: <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Banco Mundial (2020). COVID-19: Impacto en la educación y respuesta de política pública. *Banco Mundial-Informe*, Washington, DC. Recuperado 18 de octubre de 2021, de <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/33696?locale-attribute=es>
- Cevallos, A., Mena, P., & Reyes, E. (2021). Salud mental docente en tiempos de pandemia por covid-19 teacher mental health in times of covid-19 pandemic. *Investigación & Desarrollo*, 14(1),182-200. doi: <http://dx.doi.org/10.31243/id.v14.2021.1334>
- Chávez-Sánchez, G., Hernández-García, J., & González-Basilio, S. de J. (2020). Principales retos educativos de los profesores de la Unidad Académica del Norte del Estado de Nayarit durante la pandemia de COVID-19. *Revista de Educación Superior*, 4(12), 23. <https://doi.org/10.35429/jhs.2020.12.4.20.30>
- Uribe, C. H. M. (2008, 28 marzo). *La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual* | Educación. PUCP. Recuperado de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1532>
- Méndez Escobar, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia (covid-19). *Revista Universidad de La Salle*, 1(85), 51–59. <https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>
- Pecci, M. G., Horrero, T., López, M., & Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. McGraw-Hill, 1, 29–50. ISBN: 8448171519 · 9788448171513. Recuperado de <https://www.mheducation.es/el-juego-infantil-y-su-metodologia-grado-superior-9788448171513-spain-group>
- Rivera Michelena, N. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 30(3), 611. ISSN 1561-2902. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300014
- Serrano González-Tejero, José Manuel, & Pons Parra, Rosa María (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1),1-27. ISSN 1607-4041: Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15519374001>
- UNICEF.(2018).Aprendizaje a través del juego. *Sección de Educación, División de Programas* 3 United Nations Plaza New York, NY 10017. Recuperado de <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-de-ambato/psicologia/informe/unicef-lego-foundation-aprendizaje-a-traves-del-juego/10433845/view>
- Vaillant, D., Rodriguez Zidan, E., & Bentancor Biagas, G. (2020). Uso de Plataformas y Herramientas Digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio Avaliação e Políticas Públicas Em Educação*, 28. <https://doi.org/10.1590/S0104-4036202000280224>