



Título de la tesis

Nivel de satisfacción de la metodología virtual en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grados noveno de la institución departamental Urbana de Caqueza

Blanca Yulieth Sabogal Sabogal
ID: 775897

Maestría en Educación, Facultad de Educación, Corporación Universitaria Minuto de Dios

Eje de Investigación

Profundización en Procesos de Enseñanza-Aprendizaje

Uso de las Tecnologías en Ambientes de Aprendizaje

NRC 628: Opción de grado

Profesor líder

Adriana Castro Camelo

Profesor Tutor

Yolanda López Herrera

Diciembre 12, 2021

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primera medida a Dios, porque pese a las dificultades que se presentaron en el camino, me ha dado la sabiduría y fortaleza para nunca rendirme y cumplir con este proyecto. A mis padres quienes me han apoyado durante toda mi vida, a mis hermanos porque han sido una inspiración para salir adelante, a mi compañero de vida, quien, con su apoyo incondicional, ha estado siempre conmigo brindándome su apoyo durante este proceso y a mis amigos por su cariño y amistad.

Agradecimientos

A la corporación universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación, por permitirme realizar mi segunda maestría, ya que he aprendido bastante durante el proceso.

A los directivos y estudiantes del Colegio Departamental Urbana De Cáqueza por permitirme llevar a cabo este proyecto.

Un agradecimiento especial a mi tutora Yolanda López Herrera por su apoyo durante todo el desarrollo del trabajo, quien siempre estuvo con la mejor actitud para orientarme y guiarme y gracias a sus enseñanzas y dedicación he logrado culminar la investigación.

Ficha bibliográfica

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS -UNIMINUTO- MAESTRÍA EN EDUCACIÓN	
RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO -RAE-	
1. Información General	
Tipo de documento	Tesis
Programa académico	Maestría en Educación, metodología a distancia, modalidad virtual.
Acceso al documento	Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO
Título del documento	Nivel de satisfacción de la metodología virtual en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grados noveno de la institución departamental Urbana de Caqueza
Autor(es)	Blanca Yulieth Sabogal Sabogal
Director de tesis	Adriana Castro Camelo
Asesor de tesis	Yolanda López Herrera
Publicación	Artículo: Uso de las metodologías virtuales para el aprendizaje del inglés en el marco de la pandemia.
Palabras Claves	Herramientas virtuales; Aprendizaje; Encuesta de satisfacción, Metodologías; TIC; Enseñanza; virtualidad; Motivación; Metodología virtual
2. Descripción	
<p>El proyecto se desarrolló en el Colegio Departamental Urbana del municipio de Cáqueza, Cundinamarca. La muestra intervenida corresponde a una población de estudiantes cuyos grados eran novenos, con edades entre 12 y 17 años de edad, y pertenecientes a los estratos 1,2 y 3. La problemática radica en el marco de la pandemia, debido a que la mayor parte de población fue a cuarentena¹ por tanto las clases debían ser tomadas de manera virtual. Dado que se pretendía encontrar una manera para desarrollar las clases de inglés intentando que los estudiantes tuvieran una metodología de aprendizaje similar a la presencialidad, se decide entonces, usar las herramientas virtuales que hay en la red de libre uso para impartir las clases de esta asignatura. Partiendo de esta situación, surge la necesidad entonces de verificar si los estudiantes estaban o no satisfechos con la metodología virtual aplicada para la enseñanza del inglés y se planteó la siguiente pregunta. ¿Cuál es el nivel de satisfacción frente a la enseñanza a través de las metodologías virtuales para el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grados noveno de la institución Distrital Urbana de Caqueza? Lo que permitió plantear como objetivo principal, analizar el grado de satisfacción de los estudiantes frente a la metodología del inglés y</p>	

¹ Tiempo propuesto por el Presidente de la República en el que se realiza el aislamiento de personas para evitar o limitar el riesgo de contagio por la pandemia del Covid-19

el uso de herramientas virtuales en la institución educativa departamental de Caqueza. A su vez, se plantearon los objetivos específicos tales como; establecer el acceso a las diferentes herramientas con las cuales los estudiantes trabajan en casa, valorar la metodología aplicada a la enseñanza del inglés, identificar la percepción de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés en un ambiente virtual y determinar el grado de satisfacción con respecto al uso de las herramientas virtuales en el aprendizaje del inglés. La metodología implementada para este proyecto es mixta dada sus condiciones: Por una parte, cuantitativa ya que se tomaron resultados estadísticos para poder ser analizados. Por otro lado, cualitativa, dado que se describe los fenómenos encontrados contrastándolos con la teoría. Para el desarrollo del instrumento, se contó con una validación de expertos de una encuesta con preguntas cerradas y de tipo Likert. Para el análisis de resultados se utilizó una matriz, la cual permitía organizar la información correspondiente a las respuestas de los estudiantes a la luz de las cuatro categorías que apoyaban el objetivo principal. Las conclusiones muestran que la mayoría de estudiantes presentan satisfacción por el uso de la metodología virtual en el desarrollo de las clases de inglés.

3. Fuentes

- Bedoya Laguna , C. A. (2017). Diseño de un instrumento tipo escala Likert para la descripción de las actitudes hacia la. Bogotá , Colombia .
- Buitrago Sanabria , A., & Perez Sambrano , M. (2011). *Colecciones digitales. Uniminuto*. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/2750>
- Caro Bautista, , L. A., & Flores Rodríguez, , N. S. (2018). Programas educativos con uso de TIC en la región Bogotá Bundinamarca – Colombia- un modelo de evaluación. *Revista de Educación Mediática y TIC. , 24*.
- Cuasialpud Canchala, R. E. (2015). Indígenas bilingües : implicaciones del inglés como programa de segunda lengua en la Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Bogotá , Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Díaz Larenas, C. H., Jansson Bruce, L. E., & Neira Martínez, A. C. (2011). Percepciones de profesores y estudiantes chilenos de educación media acerca del papel de la tecnología en la clase de inglés como lengua extranjera. *Revista Lasallista de Investigación, 9*.
- Ferila-Marrugo, I. M., & Zuñiga López, K. S. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis 12(1)*, 63-77.
- Fuentes Betancourt , J. E., & Pinargote Jimenez , J. A. (2010). Empleo de la modalidad mixta en la asignatura de física vectorial 1 . *Educatio physicorum, 5*.
- Garcés Prettel, M. E. (2009). Analisis comparativo del uso de las tic en la educacion primaria y secundaria de españa con relación a otros paises. *Revista Educación Comunicación Tecnología, 4 (7)*, 10.
- Hernandez , R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Retos y Perspectivas. Propósitos y representaciones , 12*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2017). *Metodología de la investigación* . México : Mc Graw Hill Education.
- Hurtado de Barrera , J. (2000). *Metodología de la investigación holística* . Caracas: Servicios y proyecciones para América Latina.
- Izquierdo , J., De la Cruz Villegas, V., Aquino Zuñiga , S. P., Sandoval Caraveo , M., & Garcia Martinez , V. (2017). La enseñanza de lenguas extranjeras y el empleo de las TIC en las escuelas secundarias públicas. *Comunicar, 9*. doi:<https://doi.org/10.3916/C50-2017-03>
- Lozano Fernández, L. M., García Cueto, E., & Gallo Álvaro, P. (2000). Relación entre motivación y aprendizaje. *Psicothema , 5*.
- Méndez Hinojosa, L. M. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala Likert. *Dialnet, 3*.
- Mínera Reyna, L. E. (2010). La motivación y las actitudes de aprendizaje del E/LE en los estudiantes de hispanistas de la Universidad LMU de Munich. *Revisa Nebrija de*

- linguística aplicada a la Enseñanza de las lenguas.* , 38.
- MinTIC. (10 de abril de 2021). *Ministerio de las TIC*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/126340:MinTIC-recomienda-las-siguientes-herramientas-virtuales-para-trabajar-en-casa>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 19.
- Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación. Diseño y ejecución* . Bogotá : Ediciones de la U.
- Ortega Barba, C. F. (julio-septiembre de 2015). Internet en Educación Superior. *Revista de la educación Superior*, XLIV (3)(175), 7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60445662009>
- Programas educativos con uso de TIC en la región Bogotá Cundinamarca –Colombia - un modelo de evaluación. (2019). *Revista de Educación Mediática y TIC*, 24.
- Riveros V, V. S., Mendoza Bernal, M. I., & Castro, R. (2011). Las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de instrucción de la matemática. *Quorum Académico*, 16.
- Sahagun Jimenez , C., Ramirez Garcia , S., & Monroy Iniguez , F. J. (2007). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura*, 8(2), 14.
- Sahagún Jiménez, C., Ramírez García, S., & Monroy Íñiguez, F. J. (2016). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura*, 15.
- Tamayo , M. (2002). *El proceso de la investigación científica* . México, D.F. : Editorial Limusa, S.A. de C.V.
- Víctor S, R. V., & Mendoza, M. I. (2005). Bases teóricas para el uso de las TIC. *Encuentro Educacional*, 22.
- Zambrano Mero , J. A., Carrera Moreno , G. W., Williams Zambrano , M. S., Vanegas Alvarez , G. S., & Bazurto Alcivar , G. J. (2018). BLENDED LEARNING COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, IX(1), 16. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595068>

4. Contenidos

El propósito de esta investigación es analizar el grado de satisfacción de los estudiantes de grado noveno con las metodologías virtuales. Los usos de estas en las clases han traído un gran cambio para la manera de enseñar y a su vez han sido útiles para el desarrollo de los procesos. La estrategia se adoptó debido a que los estudiantes estuvieron por más de un año confinados y la educación también debía adaptarse. Al utilizar herramientas virtuales en la enseñanza del inglés, era necesario evaluar la satisfacción frente a los procesos de aprendizaje en la asignatura de inglés por parte de los estudiantes.

Para desarrollar esta investigación, se plantearon cinco capítulos, los cuales giran en torno a resolver la pregunta de investigación ¿Cuál es el nivel de satisfacción frente a la enseñanza a través de las metodologías virtuales para el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grados noveno de la institución Distrital Urbana de Caqueza?

El capítulo I corresponde al planteamiento del problema de investigación, se encontrarán apartados que incluyen la razón por la cual se desea indagar en este tema, de donde surge la problemática de la satisfacción de los estudiantes frente a la metodología virtual, descripción de los diversos trabajos encontrados a nivel internacional y nacional sobre el tema central de la investigación, se plantean los objetivos y limitantes del estudio

El capítulo II corresponde al marco teórico conceptual, se permitirá revisar la literatura existente sobre el problema. El lector encontrará la conceptualización de las cuatro categorías de la investigación; herramientas virtuales, metodología del inglés en la virtualidad, aprendizaje y

satisfacción.

El capítulo III abarca la parte metodológica del proyecto de investigación, respondiendo a temas como la población, el tipo de población, la muestra, tipo de metodología, cuadro de categorización e instrumentos de aplicación. Se realiza una encuesta con preguntas cerradas, dando opciones de respuestas, dentro del instrumento, se usaron preguntas de satisfacción tipo Likert. El método de la investigación es mixto al mostrar por un lado estadísticas tabuladas sobre las preguntas y también analizar las mismas para resolver el objetivo principal.

El capítulo IV mostrará el análisis de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes. Mediante el desarrollo de una matriz, se podrán desplegar cada una de las variables correspondientes a las categorías y los objetivos. Es aquí donde los resultados toman sentido frente a la luz de la teoría, ya que se realiza una discusión sobre lo que arroja la investigación y los autores citados en el marco referencial.

El capítulo V expone las conclusiones acerca de los principales hallazgos teniendo en cuenta la teoría y los objetivos planteados, los cuales a su vez son reflejados en las cuatro categorías, aquí, es relevante mencionar que se hizo un cruce de información entre variables sociodemográficas para encontrar detalles que ayudaran a responder el objetivo principal de esta investigación.

5. Método de investigación

El método de investigación llevado a cabo en este trabajo es mixto. En primero lugar, se aplica una encuesta con algunas preguntas de tipo Likert a 97 estudiantes del IEDUC². Encuesta desarrollada de manera virtual con los estudiantes que cumplieron con los requerimientos para poder participar en la investigación. En segundo lugar, se realizó un análisis estadístico de las respuestas teniendo en cuenta las preguntas y algunas variables sociodemográficas como lo son la edad, el género, lugar de residencia y el estrato socioeconómico. En tercer lugar, se realiza un análisis descriptivo a la luz de la teoría y los fenómenos encontrados en los resultados. Para aplicar la encuesta se llevó a cabo un muestreo por conveniencia no probabilístico de los 97 estudiantes. Consecuente con los datos recolectados se realizó un análisis de tipo descriptivo tanto univariado como multivariado con el fin de encontrar la relación entre la satisfacción de los estudiantes con la clase de inglés y su perfil sociodemográfico.

6. Principales resultados de la investigación

- ✓ Se evidencia con esta encuesta que los estudiantes con mayor dificultad para conectarse debido a la falta de herramientas son los de ruralidad. Sin embargo, es destacable que es una población minoritaria, ya que se logró evidenciar que la mayoría de los niños de esta zona tienen acceso a conectividad.
- ✓ Al analizar las preguntas relacionadas con las metodologías y uso de las herramientas digitales en la clase de inglés, se puede notar que la mayor parte de los estudiantes estuvieron satisfechos con las estrategias adoptadas para llevar a cabo el proceso de enseñanza.
- ✓ Los estudiantes de género masculino con edad de 17 años son quienes se encuentran más insatisfechos con la metodología virtual. Aunque es poco porcentaje, lo anterior puede deberse a que los alumnos de esta edad por lo general, empiezan a desarrollar otras labores como la conducción o la agricultura o encuentran un trabajo y tienden a dejar de lado la parte académica.
- ✓ Se encontró relevante que no hay gran discrepancia entre los estudiantes quienes viven en

² Institución Educativa Urbana de Cáuzeza. Ubicada en el departamento de Cundinamarca.

<p>la ruralidad y el sector urbano, ya que los dos sectores cuentan con la posibilidad de tener internet hogar y datos. Sin embargo, el 3% de los que no tienen acceso a ninguna conexión pertenece a zona rural.</p> <p>✓ Se afirma que la mayoría de los estudiantes están satisfechos con la metodología. Cabe resaltar que hay una minoría quienes están insatisfechos o medianamente satisfechos. Lo anterior por la falta de equipos o conectividad para participar en las clases virtuales sintiéndose un poco desmotivados al no poder usar las herramientas digitales.</p>	
<p>7. Conclusiones y Recomendaciones</p>	
<p>A partir de los hallazgos obtenidos y los análisis realizados durante el proceso investigativo, surgen varias recomendaciones.</p> <p>✓ Continuar usando herramientas virtuales en el aula de clase una vez se retorne a la presencialidad, dado que se pudo comprobar la eficiencia de estos elementos en el aprendizaje del inglés.</p> <p>✓ Se recomienda dotar el colegio con aulas especializadas de inglés para que en las clases se pueda utilizar las herramientas que se ofrecen en la red.</p> <p>✓ Se sugiere realizar capacitaciones a los docentes de la institución educativa del área de humanidades, específicamente de inglés en el uso de dichas herramientas virtuales con el fin de motivar a los estudiantes en el aprendizaje.</p> <p>✓ Se recomienda realizar alianzas gubernamentales para apoyar el proceso de bilingüismo y el uso de las tecnologías donde se pueda dotar con computadores, tabletas e internet a los estudiantes de estratos 1 y 2, quienes son los menos favorecidos.</p> <p>✓ Como estrategia es recomendable que los estudiantes puedan tener más clases de inglés, ya que tres horas es insuficiente y el proceso de aprendizaje se ve estropeado debido a la poca interacción con los profesores de inglés.</p>	
Elaborado por:	Blanca Yulieth Sabogal
Revisado por:	Yolanda López Herrera
Fecha de sustentación:	

Contenido

Ficha bibliográfica	iv
Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación	3
1.2 Descripción y formulación del problema de investigación	12
1.3. Justificación	15
1.4 Objetivos	17
1.4.1. Objetivo general.	17
1.4.2. Objetivos específicos.	18
1.5 Supuestos	18
1.6 Delimitación y limitaciones	19
1.6.1. Delimitación.	19
1.6.2 Limitaciones.....	20
1.7 Glosario de términos	20
1.7.1. Aula virtual.	20
1.7.2. Proceso de enseñanza.	20
1.7.3. Virtualidad.	21
1.7.4. Medios tecnológicos.....	21
1.7.5. Herramientas digitales.	21
1.7.6. Internet.	21
1.7.7. Motivación.	22
1.7.8. Aprendizaje.	22
1.7.9. Aprendizaje autónomo.	22
1.7.10. Aprendizaje del inglés.....	22
1.7.11. Motivación y aprendizaje.	23
1.7.12. Metodologías virtuales para el inglés.	23
1.7.15. Satisfacción.....	23
Capítulo 2. Marco referencial.....	24
2.1 Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y metodologías virtuales	24
2.1.1. Las TIC en la educación.	24
2.2 Recursos educativos digitales.....	27

2.2.1. Blog.....	32
2.2.2. Chat.	32
2.2.3. Mapas conceptuales y mapas mentales	32
2.2.4. Videos y audios.....	33
2.2.5. Técnicas de gamificación.	34
2.3 Herramientas virtuales	35
2.3.1 Plataformas para videoconferencia.....	35
2.3.4 Google Drive.....	35
2.3.5 Classroom.....	36
2.3.5 Liveworksheet.	36
2.3.6. Juegos interactivos.	36
2.3.7. Páginas de libre uso.....	36
2.3.8. Classdojo.	37
2.4 Metodologías virtuales del inglés	37
2.5 Motivación y aprendizaje del inglés	40
2.5.1. Motivación	40
2.5.2. Satisfacción en el aprendizaje del inglés.....	45
2.5.3. Concepto de aprendizaje.....	47
2.5.4. Aprendizaje del inglés como lengua extranjera.....	49
2.5.5. Aprendizaje en la virtualidad.....	51
2.5.6. Estrategias de enseñanza.....	52
2.5.7. Marco Común Europeo Referencial (MCER).....	52
2.5.8. Derechos básicos de aprendizaje (DBA)	54
Capítulo 3. Método	56
3.1 Enfoque metodológico	56
3.2 Población.....	57
3.2.1 Características de la población.....	58
3.2.2. Muestra.....	58
3.3 Categorización.....	60
3.4 Instrumentos	61
3.4.1. Encuesta.....	62
3.5 Validación de instrumentos.....	63
3.5.1. Juicio de expertos.....	64

3.5.2 Pilotaje	66
3.6 Procedimiento	66
3.6.1. Momento 1. Construcción	66
3.6.2. Momento 2. Fiabilidad	66
3.6.3. Momento 3. Intervención.....	67
3.6.4. Momento 4. Sistematización	68
3.6.5. Cronograma.....	68
3.7 Estrategia para el análisis de datos	68
Capítulo 4. Análisis de resultados.....	70
4.1 Matriz de resultados.....	70
4.2 Análisis de resultados	71
4.1.1. Descripción global de variables sociodemográficas.....	71
4.1.2. Análisis por categorías	73
4.3 Discusión de resultados	109
4.3.1. Categoría de herramientas virtuales.	109
4.3.2. Categoría de metodologías virtuales del inglés en la virtualidad.....	112
4.3.3. Categoría de aprendizaje.....	114
4.3.4. Categoría de satisfacción.....	115
Capítulo 5. Conclusiones	118
5.1 Principales hallazgos.....	118
5.2 Correspondencia con los objetivos y respuesta a la pregunta de investigación	120
5.3 Generación de nuevas ideas de investigación	123
5.4 Nuevas preguntas de investigación	123
5.5 Limitantes de la investigación	124
5.6 Recomendaciones	125
Referencias bibliográficas	126
Anexos.....	131

Índice de tablas

Tabla 1.....	36
<i>Recursos digitales.....</i>	<i>36</i>
Tabla 2.....	65
<i>Categorización</i>	<i>65</i>
Tabla 3.....	72
<i>Cronograma de actividades.....</i>	<i>72</i>
Tabla 4.....	78
<i>Acceso a equipos por estrato. Fuente propia.</i>	<i>78</i>
Tabla 5.....	78
<i>Acceso a equipos por Zona. Fuente propia</i>	<i>78</i>
Tabla 6.....	79
<i>Conexión a internet por estrato. Fuente propia.....</i>	<i>79</i>
Tabla 7.....	80
<i>Conexión a internet por Zona. Fuente propia</i>	<i>80</i>
Tabla 8.....	81
<i>Comunicación con los docentes por estrato. Fuente propia.</i>	<i>81</i>
Tabla 9.....	82
<i>Comunicación con los docentes por zona. Fuente propia.</i>	<i>82</i>
Tabla 10.....	83
<i>Dominio de las plataformas por edad. Fuente propia.</i>	<i>83</i>
Tabla 11.....	84
<i>Dominio de las plataformas por Zona. Fuente propia.</i>	<i>84</i>
Tabla 12.....	86
<i>Participación en clase por edad. Fuente propia.</i>	<i>86</i>
Tabla 13.....	87
<i>Participación en clase por Zona. Fuente propia.....</i>	<i>87</i>
Tabla 15.....	89
<i>Facilidad en el uso de herramientas por edad. Fuente propia</i>	<i>89</i>
Tabla 16.....	90

<i>Mejoras en el proceso de enseñanza por edad. Fuente propia</i>	90
Tabla 17.....	91
<i>Mejoras en el proceso de enseñanza por zona. Fuente propia</i>	91
Tabla 18.....	93
<i>Asimilación de contenidos por edad. Fuente propia.</i>	93
Tabla 19.....	94
<i>Asimilación de contenidos por género. Fuente propia.</i>	94
Tabla 20.....	95
<i>Progreso del nivel de inglés por edad. Fuente propia.</i>	96
Tabla 21.....	96
<i>Progreso del nivel de inglés por género. Fuente propia.</i>	96
Tabla 22.....	98
<i>Motivación para asistir a la clase por edad. Fuente propia.</i>	98
Tabla 23.....	98
<i>Motivación para asistir a la clase por estrato. Fuente propia</i>	98
Tabla 24.....	99
<i>Motivación para asistir a la clase por Zona. Fuente propia</i>	99
Tabla 25.....	101
<i>Satisfacción con el aprendizaje por edad. Fuente propia</i>	101
Tabla 26.....	101
<i>Satisfacción con el aprendizaje por estrato. Fuente propia</i>	101
Tabla 27.....	102
<i>Satisfacción con el aprendizaje por zona. Fuente propia</i>	102
Tabla 28,.....	103
<i>Razones de insatisfacción. Fuente propia.</i>	103
Tabla 29.....	104
<i>Razones de insatisfacción por género. Fuente propia.</i>	104
Tabla 30.....	104
<i>Razones de insatisfacción por edad. Fuente propia.</i>	104
Tabla 31.....	105
<i>Razones de insatisfacción por estrato. Fuente propia</i>	105
Tabla 32.....	105
<i>Razones de insatisfacción por estrato. Fuente propia</i>	105

Tabla 33.....	107
<i>Satisfacción general con las estrategias virtuales por edad. Fuente propia.</i>	107
Tabla 34.....	108
<i>Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia</i>	108
Tabla 35.....	108
<i>Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia</i>	108
Tabla 36.....	109
<i>Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia</i>	109

Índice de figuras

Figura 1. Grafica general por edad. Fuente propia.....	76
Figura 2. Grafica general por género. Fuente propia.....	77
Figura 3. Gráfica general por zona. Fuente propia.	77
Figura 4. Gráfica general por estrato. Fuente propia.	78
Figura 5. Facilidad en el acceso a equipos y herramientas en el hogar.	78
Figura 6. ¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?	80
Figura 7. ¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?	82
Figura 8. Manejo de las plataformas virtuales que se trabajan en clase (meet, Duolingo, etc.)	84
Figura 9. La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases	86
Figura 10. Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de inglés.....	89
Figura 11. ¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?	91
Figura 12. ¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?.....	93
Figura 13. ¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?.....	96
Figura 14. La motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual.	98
Figura 15. ¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?	101
Figura 16. Si la respuesta a la pregunta anterior fue medianamente satisfecho o insatisfecho entonces especificar las razones por las que presenta esta insatisfacción.	104
Figura 17. En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?.....	107

Introducción

El alcance de esta investigación comprende la relación existente entre el desarrollo de las clases de inglés a través de metodologías virtuales y el nivel de satisfacción de los estudiantes a la hora de aprender usando estas metodologías. Lo anterior como consecuencia al cambio abrupto en los procesos de aprendizaje por causa de la pandemia³.

La virtualización de la educación se hizo necesaria e inmediata a partir del confinamiento. Para lograr dicha virtualización en el caso de inglés, se usó la internet y las herramientas sincrónicas como zoom, meet, y teams, permitiendo una comunicación real con los estudiantes. Además, se utilizaron páginas interactivas como liveworksheet, Quiziz, Kahoot, Educaplay, Learning Apps entre otras, las cuales permiten apoyar el aprendizaje con estrategias que desarrollan en los estudiantes la competencia comunicativa del inglés. Es por esta razón, que se pretende indagar cual es el nivel de satisfacción en los estudiantes de grado noveno referente a las metodologías virtuales en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Por tanto, se describe el proceso de la investigación en una serie de capítulos, donde se exponen desde el planteamiento del problema hasta las conclusiones. En el primer capítulo se plantea la problemática; aquí se describe el marco contextual, los antecedentes, los objetivos y limitantes del estudio. El segundo capítulo hace referencia al marco teórico - conceptual, se permitirá revisar la literatura existente sobre el problema. Seguido del tercer capítulo, donde se define la parte metodológica del proyecto de investigación enmarcada en un enfoque mixto, se describirá aquí la población y los instrumentos aplicados. En el capítulo cuatro, se encuentran los resultados y análisis de los

³ Pandemia a nivel mundial a causa del coronavirus (COVID-19), enfermedad descubierta en el año 2019.

resultados hallados, teniendo en cuenta las categorías y subcategorías. Finalmente, en el capítulo cinco se describen las conclusiones, los principales hallazgos y las recomendaciones.

Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación

La virtualidad ha cambiado la vida de las personas, la modalidad de trabajo, la manera de comunicarse, y sin duda alguna, la forma de enseñanza y las metodologías para poder llevar a cabo el proceso de educativo. Uno de los sectores más afectados ha sido la parte educativa tanto en colegios públicos como privados.

La virtualidad ha puesto a los maestros, estudiantes y padres de familia en una situación desafiante donde han tenido que adaptarse a un proceso de aprendizaje diferente, mediante una pantalla, alejado de lo acostumbrado y haciendo uso de herramientas que quizá nunca antes habían usado. Como consecuencia, cada participante de este proceso ha tenido que aprender o reforzar habilidades informáticas y digitales en aras de continuar un proceso educativo medianamente normal.

La adaptación a los cambios es un proceso difícil, más aún cuando éstos son de manera abrupta y sin una planeación para alcanzar el objetivo planteado. El proceso de enseñanza en la virtualidad es un claro ejemplo de ello, ya que la población educativa tuvo que encontrar la manera de continuar con los procesos adoptando rutinas de aprendizaje en el aula virtual, haciendo uso del poco conocimiento que se tenía a la mano tanto de metodologías virtuales como de las herramientas en sí, para intentar lograr los objetivos trazados al inicio del año escolar.

Se piensa que la mayoría de los integrantes de la comunidad educativa del colegio departamental urbana de Cáqueza ya se han adaptado a estos cambios, con temor a que los procesos no se den de manera satisfactoria debido a que no todos aún conocen o manejan las herramientas digitales de manera efectiva, sumado a ello, los jóvenes no habían estado acostumbrados a estar conectados seis horas frente a un computador para temas

académicos, al mismo tiempo se puede evidenciar que algunos estudiantes no cuentan con conectividad. Lo anterior preocupa en la medida en que la virtualidad no pueda ofrecer las mismas garantías de una clase presencial y que los estudiantes no encuentren esa motivación para participar en el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente en la asignatura de inglés, dónde la interacción debe ser constante para lograr un aprendizaje significativo, y es conveniente mencionar el seguimiento y práctica que se debe hacer en los alumnos para lograr una conexión con el aprendizaje de la lengua.

En esta investigación se pretende determinar el nivel de satisfacción que sienten los estudiantes mediante la metodología virtual. Por las anteriores razones se plantea la siguiente pregunta de investigación. ¿Cuál es el nivel de satisfacción frente a la enseñanza a través de las metodologías virtuales para el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grados noveno de la institución Distrital Urbana de Caqueza?

1.1 Antecedentes

Para hablar de esta investigación, se tienen en cuenta estudios hechos en algunos países, los cuales le han dado relevancia al tema que aquí se plantea. Por tal razón, se referencian investigaciones realizadas en otros continentes, en Latinoamérica y en Colombia sobre el impacto del uso de las metodologías virtuales en la motivación o satisfacción de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

El impacto que ha tenido el uso de las herramientas digitales en todos los procesos en general y específicamente en el sector educativo ha sido de magnitud mundial, tanto así que la preocupación por el uso de herramientas digitales es concerniente a todos los países que dentro de sus objetivos intentan alcanzar indicadores de alta calidad en sus estudiantes. Por

tal motivo, cabe mencionar el análisis que se desarrolló en España por Garcés (2009) donde se compara el uso de las herramientas digitales o tecnológicas en la educación primaria y secundaria con relación a otros países de Europa y Asia. El foco de atención fue analizar la brecha digital existente entre los diferentes continentes, concepto que poco a poco se ha venido cerrando ya que en estos momentos la mayoría de población cuenta con internet o datos y mínimo un computador o un celular inteligente en casa.

Por otro lado, la internet es una herramienta para el uso de la tecnología que ha tomado fuerza y se maneja en la mayoría de instituciones a nivel mundial. Hoy día toda institución tiene conexión a internet, al menos para la parte administrativa. Un estudio sobre este concepto en educación superior afirma que la internet hace parte de la cultura y es una herramienta que sea han convertido en obligatoria dado que media los procesos de la internet en las instituciones de Educación Superior (IES) (Ortega, 2015).

De tal manera que los colegios e instituciones educativas deberían contar con este servicio para su comunidad educativa, más aún es estos momentos, donde la educación virtual ha tomado gran fuerza. El trabajo llamado "*internet en Educación superior*" desarrollado por Ortega (2015) explica en ocho apartados las reflexiones y las experiencias acerca del tema de la internet y como influencia la educación, las personas y los procesos de enseñanza. Uno de los apartados describe el posicionamiento de la internet en el contexto de la educación mexicana, concluyendo que los jóvenes son quienes más usan el internet. Sin embargo, se resalta que no lo usan para temas educativos del todo, dado que la investigación muestra un apoyo de esta herramienta para temas educativos de un 35.1%. De ahí la preocupación de algunos autores de esta investigación por el analfabetismo digital y los problemas sociales que esto podría generar.

En estos tiempos de pandemia, donde los maestros se han convertido en tutores en línea, una de las funciones es el hecho de mantener contacto con los estudiantes sea de manera sincrónica o asincrónica. Dentro de la conectividad, es importante tener en cuenta el uso de herramientas que permitan acceso a internet. Es por eso que la posibilidad de contar con computadores, Tabletas e incluso celulares por parte de los estudiantes, también es un factor fundamental que puede o no afectar los procesos de enseñanza. Así lo afirma un estudio realizado en México por Sahagún, Ramírez y Monroy en el año 2016, donde analiza el uso de tabletas digitales como herramienta mediadora en educación básica para favorecer el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo. En la investigación se llevaron a cabo estudios de caso y se observó el trabajo de 22 estudiantes de primaria, quienes fueron tomados de un muestreo no probabilístico. Los resultados indican que el uso de la tecnología acerca a los estudiantes a contextos reales, capturan el interés de los aprendices y los motiva a realizar el trabajo, en palabras de los autores, los estimulan “[...] a ver el mundo” (Sahagún, Ramírez y Monroy, 2016, p.12). Mediante el uso de encuestas cualitativas, se corroboró que los estudiantes aprendieron hacer infografías, utilizar aplicaciones, describir lugares, leer códigos QR, usar buscadores, leer indicaciones, utilizar mapas mentales y principalmente usar la tecnología. Como lo indica el estudio, al usar las herramientas tecnológicas, los estudiantes tienen posibilidad de crear, ser innovadores en la construcción de sus trabajos y por ende estar motivados a estudiar (Sahagún et al., 2016).

Otro tema que concierne a esta investigación es el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Es claro que dominar una lengua extranjera sin duda es uno de los objetivos de cada institución donde pretende que sus estudiantes sean

competentes en el mundo globalizado. Muchos estudios se han encargado de indagar sobre los procesos de adquisición de una lengua extranjera, los métodos que se han usado para lograr tal objetivo y estrategias didácticas que lleven a un aprendizaje exitoso.

En el año 2017 se llevó a cabo una investigación en México por Izquierdo, De La Cruz Villegas, Aquino, Sandoval y García, intentaron examinar el empleo de la tecnología en las prácticas pedagógicas cotidianas de los profesores de inglés en las escuelas públicas con estudiantes de secundaria y además revisar los recursos tecnológicos de los que normalmente disponen sus escuelas. Esta investigación de tipo mixto, donde se aplicaron encuestas tipo Likert aplicado a 28 profesores y 2.944 alumnos en 17 municipios del sureste mexicano y para la parte cualitativa se utilizaron herramientas como observación de clase, entrevista con docentes y directivos, y visitas a las instalaciones educativas. Los principales resultados describen que “[...] usar las TIC en la clase de inglés puede motivar a los estudiantes a aprender el idioma [...]” (Izquierdo, De La Cruz Villegas, Aquino, Sandoval y García, 2017, p. 6). Otra conclusión evidente es que los maestros no cuentan con la formación tecno-pedagógica apropiada para poder maximizar los recursos existentes en las realidades educativas. Sin duda alguna, el uso de las herramientas tecnológicas ha incrementado de manera exponencial, especialmente en estos momentos donde las clases se están realizando de manera virtual y se requiere tanto de los insumos, como del conocimiento por parte de los docentes y estudiantes para poder desarrollar clases en línea satisfactoriamente. Por otro lado, se puede evidenciar en el estudio como el uso de las herramientas virtuales en las clases de inglés han incrementado la motivación y el gusto de esta asignatura.

Aterrizando un poco la teoría a la problemática o situación del colegio departamental urbana de Caqueza, específicamente los grados novenos, se puede ver que la mayoría de la población ha adquirido un aparato tecnológico para poder acceder a las clases virtuales y también tiene internet o datos. En las clases de inglés se conectan alrededor del 95% de estudiantes.

Las herramientas digitales, es quizá uno de los principales temas, se desarrolla un estudio en Ecuador por Zambrano, Wenceslao, Williams, Venegas y Bazurto (2018), cuyo fin era mostrar la importancia y la influencia del uso del blended – learning o aprendizaje híbrido en la enseñanza del inglés. Además, se estudió el uso de varias plataformas que pueden ser de gran ayuda para el aprendizaje de una lengua extranjera. Diferentes autores afirman las bondades de la estrategia blended- learning o aprendizaje híbrido en la enseñanza de una lengua extranjera.

De acuerdo a Pinargote y Fuentes (2010) las alternativas que ofrece el blended learning tales como los foros, videos, cuestionarios y chats, motiva a los estudiantes llevándolos a alcanzar un aprendizaje significativo. Chiriboga (2013) en su investigación concluyó que las estrategias metodológicas de enseñanza- aprendizaje en las que se utilizan las TIC tienen éxito cuando se involucran a todos los actores de un proceso más que juntando materiales y se hace uso consciente de los recursos (Como se citó en Zambrano et al., 2018). Los resultados afirmaron que la modalidad de estudio blended learning favorece de manera importante el desarrollo de las destrezas comunicativas del idioma inglés puesto que las TIC brindan un sinnúmero de actividades interactivas que son de interés para los alumnos, y por último, la implementación del blended learning es viable en educación siempre y cuando los actores del proceso tengan acceso a los recursos tecnológicos

necesarios para la realización de actividades propuestas y en consecuencia para el cumplimiento de los objetivos.

En el caso del colegio de Caqueza, se tienen las herramientas y las posibilidades para acceder no solamente a blended learning, sino, a la virtualidad en su totalidad, ya que la emergencia así lo ha requerido y se ha hecho un esfuerzo por parte de la mayoría de los padres para adquirir dichas herramientas.

Diversos instrumentos virtuales han sido creados con el fin de apoyar no solo la educación a distancia, sino también el aprendizaje de una lengua extranjera. Tal es el caso de la investigación realizada en el colegio distrital República de China jornada mañana por Buitrago en el año 2011, donde su principal objetivo “[...] es motivar y promover el aprendizaje de una habilidad comunicativa en una lengua extranjera, en este caso el inglés, a través del diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) basado en las Tics” (p.11). Se realiza esta investigación teniendo en cuenta las dificultades que se evidencian en los estudiantes cuando aprenden el inglés y también aprovechando el interés que la población encuentra en el uso de las redes sociales y el internet. El tipo de investigación es cualitativa y el enfoque es estudio de caso. Por otro lado, este proyecto se desarrolló en seis fases iniciando por una encuesta diagnóstica acerca del nivel, gusto y conocimiento del inglés y finalizando por la aplicación de un AVA previamente piloteada. Dentro de los principales hallazgos se pueden mencionar que los estudiantes lograron desarrollar una de las competencias comunicativas en la lengua mediante el uso de los adjetivos comparativos. Además, los estudiantes mostraron gran motivación en el momento de desarrollar las actividades, no solo porque comprendieron más fácilmente los temas, sino porque usaron herramientas que nunca antes habían usado. Aquí se evidencia la importancia del uso de

recursos que promuevan un aprendizaje real desde la motivación y el interés de los estudiantes, algo que se puede dar cuando se trabaja con herramientas encontradas en la red, siempre y cuando sean bien diseñadas y escogidas por los maestros (Buitrago, 2011).

Ahora bien, es necesario ahora abordar la motivación y la relación que esta tiene con el uso de las metodologías virtuales de aprendizaje ya que juega un papel de gran importancia en el aprendizaje de una lengua extranjera. Si el estudiante no se encuentra estimulado por que no comprende, no le gusta o se siente perdido en las clases, seguramente no aprenderá. Un estudio realizado por Lozano, García-Cueto y Gallo en 2000, por la Universidad de Oviedo en España, pretendía mostrar la incidencia de la motivación para el aprendizaje de una lengua extranjera. Para ello se aplicaron dos pruebas de habilidades en francés e inglés en escuelas públicas y privadas, a sectores rurales y urbanos, para analizar la motivación hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras. Dentro de los resultados se encontró que la motivación se relaciona con el aprendizaje de lenguas extranjeras. (Lozano, García-Cueto y Gallo, 2000). Es importante analizar que no depende solamente de la motivación para que el aprendizaje ocurra en los estudiantes, se debe prestar atención a “[...] los conocimientos previos, las capacidades intelectuales, estilos de aprendizaje [...],” (Lozano et al., p.4). Lo anterior nos lleva a pensar que los estudiantes aprenden más si están motivados, por eso en las clases de inglés se intenta realizar actividades lúdicas a través de páginas web divertidas e interactivas.

Otro estudio sobre la motivación en aprendices de lenguas extranjeras desarrollado en el año 2010 por Minera en Alemania, intenta recolectar datos acerca de las variables afectivas motivación y actitudes en el aprendizaje. De acuerdo a la autora de esta investigación, los factores afectivos son indispensables para un buen proceso de

aprendizaje, los cuales pueden potenciar el aprendizaje de la lengua que se está enseñando al solucionar no solo los conflictos causados por emociones negativas, pero también se debe crear un ambiente agradable el cual puede ayudar a facilitar los procesos (Minera, 2010).

Las emociones positivas permiten que los estudiantes se sientan en un ambiente sano, tranquilo, un entorno mediador que lleve a cada actor del proceso a sentirse con la libertad de participar y poder sentir que sus aportes o preguntas son válidas para su proceso de aprendizaje.

Debido a que en este trabajo investigativo se planea analizar las actitudes y motivaciones con respecto al uso de la metodología virtual y su influencia en la motivación para el aprendizaje del inglés, es pertinente hablar sobre una indagación realizada por Cuasialpud en 2009 desarrollado en la Universidad Nacional de la ciudad de Bogotá, donde pretendía “[...] analizar sus actitudes frente al aprendizaje de inglés a través de la modalidad virtual” (Cuasialpud, 2009, p.1). La anterior disertación fue un estudio de caso de dos estudiantes indígenas.

La investigación desarrollada por Cuasialpud hace referencia a una parte muy importante de este trabajo, dado que se plantea aquí analizar el impacto de las metodologías virtuales en la motivación. Algunos de los resultados demuestran que los estudiantes perderían la timidez porque nadie los veía al hablar, tenían miedo de preguntar porque no dominaban la lengua, uno de los estudiantes afirmó que había falta de explicación en el uso de las plataformas, y, por otro lado, se pudo notar la frustración de uno de los estudiantes porque no entendían las palabras, sin embargo, las trató de entender mediante la estrategia de asociación (Cuasialpud, 2009, p.142).

En la anterior investigación mencionan una parte muy importante de la educación en línea, la cual es la instrucción y la explicación de las herramientas virtuales antes de iniciar un curso, ya que esto puede definir la motivación para continuar con él o no.

Las anteriores investigaciones aportan ideas relevantes y pertinentes a la tesis que se está elaborando en estos momentos. La importancia del acceso y la calidad del internet en los procesos de aprendizaje virtual en la enseñanza del inglés, la implementación de metodologías virtuales y el uso de herramientas tecnológicas que son de gran ayuda para el desarrollo de los procesos de aprendizaje, la motivación y la influencias del mismo en el aprendizaje con el fin de hallar el nivel de satisfacción de los estudiantes. Las cuales son relevantes para el proceso de virtualización en el colegio. Lo anterior lleva a preguntarse si estas herramientas virtuales han sido del agrado de los estudiantes, por tanto, se analiza el nivel de satisfacción con la metodología virtual.

1.2 Descripción y formulación del problema de investigación

Recientemente las herramientas digitales han tenido un papel protagónico en la educación, toda vez que se han implementado en diferentes situaciones dentro del mismo marco educativo o formativo, herramientas adicionales para promover el aprendizaje, medio para el desarrollo de procesos de enseñanza en la educación a distancia e incluso como apoyo a las actividades administrativas educativas, dichas herramientas han sido de gran ayuda para los maestros y el nuevo enfoque de enseñanza. El uso de la red venía en crecimiento dado que la tecnología cada vez avanza más y nuevos programas están acercándose a la educación a través de estos medios. Por eso en Colombia se ha planteado hacer esfuerzos para que estas herramientas puedan llegar a las instituciones educativas. “En la última década, se han desarrollado numerosos proyectos encaminados a mejorar la

calidad educativa, aumentando de manera significativa el acceso a internet en todas las instituciones que prestan sus servicios” (Caro, y Flores 2018, p.5). A pesar de ello, pese a múltiples intentos, se mantiene una alta brecha digital de forma notoria, ya que muchas personas aún tienen dificultad para acceder a estos recursos. Se puede evidenciar sobre todo en las poblaciones rurales, donde en ocasiones, ni cuentan con los servicios básicos.

En el momento de la pandemia, cuando las instituciones tuvieron que hacer un cambio en la didáctica de enseñanza y de métodos para adecuarse a los procesos de enseñanza aprendizaje en un contexto diferente al cotidiano; pasando de la educación presencial a la virtualidad, atendiendo situaciones como lo es el trabajo a distancia, desde ese momento, se unificaron esfuerzos entre docentes y directivas en aras de adecuar el currículo a la nueva formación académica, haciendo uso de los recursos digitales a la mano y conocimientos por parte de algunos de ellos.

Con todo lo descrito, se plantea la importancia de manejar metodologías virtuales que permitan desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje significativos y que puedan estar a la altura de los procesos presenciales, para lo anterior, los maestros han hecho un esfuerzo con el fin de trasladar el salón de clases a una plataforma como meet, teams y zoom, asimismo, el tablero en una pizarra digital. Sin embargo, se cuestiona si pese a ellos, los estudiantes se sienten motivados de la misma manera a aprender, si además de tener las herramientas que con esfuerzo sus padres han adquirido, tienen la habilidad para utilizar las diferentes plataformas y tomar ventaja de ellas para el aprendizaje.

El objetivo de esta investigación se centra en indagar el nivel de satisfacción de las metodologías virtuales en el aprendizaje de una lengua extranjera en los estudiantes de

grado noveno del colegio departamental Urbana de Caqueza de la sede B, teniendo en cuanto el cambio abrupto en la manera de ver sus clases.

El colegio donde se desarrolló esta investigación cuenta con aproximadamente 1,600 estudiantes, de los cuales el 40% de ellos son población campesina y el restante pertenecen al casco urbano. Un 95 % de los estudiantes sin discriminar son rurales o urbanos, cuentan con conectividad a internet, lo cual ha permitido llevar un control de asistencia como en las clases presenciales. Sin embargo, en algunas oportunidades se puede evidenciar que la conexión no es tan buena, ya que algunos niños ingresan, pero no escuchan bien lo que el maestro dice, donde hay más de dos hijos, el internet falla, y además no pueden ingresar a realizar las actividades propuestas en el momento.

Debido a que se está investigando el aprendizaje de una lengua extranjera, es de mencionar que, para lograr un aprendizaje significativo de la misma, se requiere la interacción con los demás y principalmente con su maestro, quien lo orienta en temas como la pronunciación, negociación del significado, construcción del conocimiento, algo que no lo puede hacer solo. El hecho de contar con internet, ayuda a que esta figura se remplace al ingresar a la clase virtual e interactuar, o ir a un buscador y apoyarse en herramientas para mejorar aspectos concernientes al aprendizaje de la lengua, sin embargo, algunos estudiantes puede que no les guste del todo la virtualidad porque nunca habían estado acostumbrados a estar frente a una pantalla desarrollando habilidades de conocimiento, puede que sea difícil concentrarse, además, muchos estudiantes y padres no saben cómo ingresar a las clases y les parezca frustrante el proceso, o algunos estudiantes no cuentan con micrófonos para poder interactuar como debe ser en las clases. Por lo anterior se plantea la pregunta ¿Cuál es el nivel de satisfacción frente a la enseñanza a través de las

metodologías virtuales para el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grados noveno de la institución Distrital Urbana de Caqueza?

1.3. Justificación

Como se ha mencionado anteriormente, las metodologías virtuales están en furor en estos momentos a causa de la pandemia, esto ha obligado a que los docentes trabajen en el desarrollo de un currículo flexible y que hagan uso de estrategias de aprendizaje virtuales, con recursos digitales de la web. Por lo anterior, dichos recursos han sido un tema de gran impacto para la educación y su uso ha proliferado rápidamente trayendo ventajas al desarrollo de procesos académicos. Tal como herramientas que permiten despertar la motivación e interés para participar en la creación de nuevos saberes (Castro, Pinto, Arboleda y Anchundia, 2018).

Ya que la virtualidad es un hecho, en estos momentos en el colegio departamental Urbano de Caqueza, cabe investigar si las metodologías virtuales que se están utilizando a la fecha para el desarrollo de las clases en línea, están siendo de gran ayuda para motivar o incentivar a los estudiantes del grado noveno en el aprendizaje del inglés. Se ha estudiado acerca de la influencia y las bondades de la internet en la aplicación de la enseñanza de una lengua extranjera y cómo a través de herramientas interactivas los estudiantes han alcanzado mejores resultados, pero también es importante revisar si la metodología es apropiada, si las herramientas escogidas han llevado a los estudiantes a tener un mayor compromiso con el aprendizaje del inglés, o, si por el contrario, prefieren las clases de manera presencial, por comodidad para algunos y supervisión con su proceso académico.

Cabe mencionar que el estudio no solo pretende revisar las repercusiones y satisfacción frente al uso de las metodologías virtuales, sino también enfocar el tema de la virtualidad en un futuro cercano, si sería apropiado usar algunas herramientas apuntando a un aprendizaje mixto (blended learning), siendo este tema de gran impacto en el colegio puesto que antes de la virtualidad no se había usado recursos digitales para el desarrollo de procesos.

También se pretende analizar si los estudiantes de grado noveno saben o no manejar las herramientas virtuales, las cuales son instrumentos mediáticos, que llevan a que una persona se sienta motivada a la hora de realizar las actividades. Así lo mencionan algunos estudios al respecto de la importancia del conocimiento y el funcionamiento de las herramientas para el aprendizaje como parte fundamental de la motivación o frustración de los estudiantes para realizar las tareas.

Se intentará analizar, si el uso de estas herramientas digitales como páginas web interactivas, diccionarios en línea, plataformas sincrónicas tienen una percepción positiva por parte del estudiante y verdaderamente motivan o satisfacen a los estudiantes en sus necesidades de aprendizaje significativo, en la explicación o la aclaración de dudas que en muchas oportunidades se presentan, pero al no tener al tutor frente a frente pueden tener miedo a preguntar.

Otro aspecto que se puede revisar aquí es si el hecho de que haya una población rural también afecte en la motivación del aprendizaje del inglés a través de las metodologías virtuales, toda vez que algunas personas que viven en el campo pueden carecer de conocimiento frente al uso de herramientas y por consiguiente la asistencia a las clases se convierta en espacios poco significativos por no saber lo que deben realizar y como operar.

Ya se ha nombrado las razones para estudiar este problema en el colegio departamental, sin embargo, esta investigación tiene un impacto importante en la educación a nivel general debido a que pretende dar a conocer que las herramientas virtuales son un factor incluyente y necesario en la educación puesto que facilita el aprendizaje, es novedosa y atrae a los niños quienes no les gusta el inglés o han tenido malas experiencias en el aprendizaje de esta lengua, promueve otras formas de enseñar y aprender diferentes a las tradicionales y presenta otras formas de interactuar con los contenidos, lo anterior haciendo que las políticas educativas probablemente deban cambiar para encontrar nuevas metodologías.

Además de las ventajas expuestas anteriormente sobre el uso de las tecnologías educativas, se debe aclarar que éstas están inmersas en cada una de las actividades diarias y no se desligan de los procesos educativos, lo anterior apoyando a la línea de investigación dado que, trae nuevas ideas investigativas como el uso de estas herramientas en distintas áreas del conocimiento, o la creación de metodologías de aprendizaje las cuales permitan una mayor adquisición del conocimiento brindado.

En ese orden de ideas, con base en los resultados obtenidos podremos dar respuesta a preguntas como: ¿el uso de herramientas digitales a futuro es necesario? Si fuese así, ¿esto condicionaría a los colegios a establecer políticas y recursos digitales accesibles para estudiantes y docentes?

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Analizar el grado de satisfacción de los estudiantes frente a la metodología del inglés y el uso de herramientas virtuales, en la institución educativa departamental de Caqueza.

1.4.2. Objetivos específicos.

1. Establecer el acceso a las diferentes herramientas con las cuales los estudiantes trabajan en casa.
2. Valorar la metodología aplicada a la enseñanza del inglés
3. Identificar la percepción de los estudiantes frente a su aprendizaje del inglés en un ambiente virtual.
4. Determinar el grado de satisfacción con respecto al uso de las herramientas virtuales en el aprendizaje del inglés.

1.5 Supuestos

Las herramientas virtuales como metodología de aprendizaje serán usadas satisfactoriamente por un número reducido de la población, debido a que muchos no tendrán el conocimiento o la adquisición de estos instrumentos.

Los estudiantes tendrán dificultad para adaptarse al uso de las herramientas virtuales dado que no habían estado acostumbrados a estudiar de manera virtual y algunos estudiantes no tendrán conocimiento sobre el uso de ciertas herramientas.

La falta de presencia física del docente, repercutirá significativamente en el nivel motivacional del alumno.

Se podría pensar que después de esta emergencia –pandemia-, quizá se vea la importancia de usar herramientas digitales que promuevan mejores procesos académicos y a su vez motiven a los estudiantes a una participación más activa.

A futuro cabe la posibilidad de que docentes y estudiantes adecuen su currículo a la enseñanza de los contenidos temáticos a través de medios digitales cobrando fuerza también la metodología con aprendizaje mixto.

1.6 Delimitación y limitaciones

1.6.1. Delimitación.

Este proyecto se llevará a cabo en el Colegio Departamental Urbana de Caqueza, el cual se encuentra ubicado en el casco urbano del municipio de Caqueza, Cundinamarca. Es un colegio público, que ofrece educación desde preescolar hasta secundaria y adicional, programas en la modalidad nocturna. Hay aproximadamente 1,600 estudiantes, entre ellos está incluidos preescolar, primaria y bachillerato. La institución tiene cinco sedes, entre las cuales hay dos de bachillerato, sede A, donde están los estudiantes de sexto a octavo grado y sede B, donde se ubican los grados de noveno a once. Este trabajo se enfocará en los estudiantes de la sede B, los grados novenos, cuyo interés es analizar el impacto de las metodologías virtuales en la motivación de los estudiantes en el momento de aprendizaje del inglés. Los estudiantes se encuentran en edades entre 13 y 17 años.

El énfasis del colegio es académico, pese a que este año se está desarrollando convenio con el Sena para continuar con una carrera técnica. El Proyecto Educativo Institucional (PEI) del colegio, recientemente modificado, tiene como eje temático un enfoque de lectura para la comprensión, un aprendizaje constructivista y significativo.

La metodología que se utiliza en el proyecto es de tipo mixto. La parte cuantitativa se llevará a cabo realizando un análisis estadístico de las preguntas de tipo Likert y cerradas. Posterior a ellos se describirá los resultados encontrados a la luz de la teoría.

1.6.2 Limitaciones.

EL proyecto tiene viabilidad, ya que se cuenta con acceso al colegio y a la posible información que se requiera. Sin embargo, pueden existir algunas limitantes, tales como dificultad para acceder a la respuesta oportuna de algunos estudiantes de cada curso ya que no tienen internet y sólo participan a través de la Red de datos, los cuales por lo general están más alejados del proceso académico.

Otra limitante que se puede presentar durante el desarrollo de esta investigación, es la dificultad para acceder a la información de temas de consulta por parte de los estudiantes debido a problemas de conectividad.

Se puede presentar situaciones donde los estudiantes encuestados no tengan afinidad con la asignatura y los lleve a no ser objetivos con respecto al uso de la metodología como tal.

1.7 Glosario de términos

1.7.1. Aula virtual.

Un aula virtual se crea con medios tecnológicos e informáticos y se abastece de diferentes tecnologías de la información para proporcionar los contenidos al alumnado, y también diferentes tecnologías de la comunicación para ofrecer medios de comunicación a los miembros del aula (Barberá y Badia, 2005, p.1)

1.7.2. Proceso de enseñanza.

Es el procedimiento a través del cual se transmiten conocimientos sobre una asignatura, teniendo en cuenta una metodología y didáctica específica. Dentro de los principales componentes del proceso de enseñanza, se encuentran: el objetivo, el alumno, grupo y profesor, el método y los contenidos, los medios y la evaluación. (García, 2004)

1.7.3. Virtualidad.

La virtualidad es una nueva forma de relación entre el espacio y el tiempo, es también una modalidad educativa. La cual permite superar barreras de tiempo, promueve el aprendizaje autónomo, desarrolla habilidades cognitivas debido a que la metodología es interactiva. (Medina-Gamero, 2018)

1.7.4. Medios tecnológicos.

Los medios tecnológicos en educación tienen como principal objetivo apoyar la adquisición de conocimiento, por tal motivo deben ser herramientas facilitadoras del aprendizaje, ya que generan nuevas oportunidades al asimilar conceptos, así como la interacción con el contenido. (Moral Pérez , 2002)

1.7.5. Herramientas digitales.

Las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos, haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos (Las herramientas digitales básicas y necesarias para las Community manager, 2020).

1.7.6. Internet.

La internet es un conjunto de redes que están unidas a nivel mundial, siendo cada una de ellas independiente y autónoma. La internet fue creada por el departamento de defensa de los EE.UU. como un experimento. Sin embargo, años más tarde se consolidaría como uno de los inventos más grandes del mundo. (Iniciación a la red internet, 2007)

1.7.7. Motivación.

La motivación es un tema altamente importante en el desarrollo de las personas y cada una de las actividades que se llevan a cabo por el individuo. Navarro 2009 afirma que es muy importante para los diferentes ámbitos de la vida tanto laboral como educativa, ya que orienta a las personas en el desarrollo de los objetivos.

1.7.8. Aprendizaje.

El aprendizaje es un término tan complejo que incluye muchos factores para que pueda ser posible, tales factores pueden ser la motivación, los conocimientos previos, la metodología, el ambiente de aprendizaje, los medios, entre otros.

1.7.9. Aprendizaje autónomo.

El aprendizaje autónomo tiene como finalidad lograr que los estudiantes tengan unas estrategias metacognitivas para lograr sus objetivos en su proceso. Algunos autores lo relacionan “[...] con el desarrollo personal, dirección hacia el interior de uno mismo, la autorrealización, lugar de control, autonomía e independencia de campo” (Escribano, 1995, p. 10).

1.7.10. Aprendizaje del inglés.

El aprendizaje del inglés, el cual está catalogado en el colegio como una lengua Extranjera, debe ser enfocado al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas de tal manera que estas lleven a un desarrollo de la competencia comunicativa por tanto tendrán la posibilidad de comunicarse en un contexto real donde puedan interactuar haciendo uso de las competencias adquiridas. (Beltrán, 2017)

1.7.11. Motivación y aprendizaje.

El aprendizaje tiene una estrecha relación con la motivación, ya que la motivación es el ancla para que los estudiantes se sientan enganchados y comprometidos en desarrollar las actividades encaminadas al aprendizaje.

1.7.12. Metodologías virtuales para el inglés.

Las metodologías virtuales se desarrollan mediante los medios digitales, comprenden una serie de métodos, tecnologías, aplicaciones y servicios con el fin de lograr el aprendizaje vía Internet. [...]” (Garduño, 2005, p. 3).

1.7.15. Satisfacción.

La satisfacción se define como una emoción positiva que puede sentir una persona cuando le interesa realizar una tarea en un lugar donde se siente a gusto en el lugar donde se encuentre, “[...] por el que percibe una serie de compensaciones psico-socio-económicas acordes con sus expectativas” (Caballero, 2002, p.4).

Capítulo 2. Marco referencial

En este capítulo se aborda la revisión de la literatura, que permite ilustrar el constructo teórico en el que se enmarca el desarrollo de la investigación.

En el capítulo, se describen las definiciones que corresponden al proyecto y tienen inherencia en el mismo, tales como: conectividad, motivación, motivación y aprendizaje, satisfacción en el aprendizaje del inglés, aprendizaje del inglés como lengua extranjera, normatividad de la enseñanza del inglés y recursos educativos digitales.

2.1 Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y metodologías virtuales

2.1.1. Las TIC en la educación.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tomado un papel relevante en los procesos de enseñanza hoy día, tanto así que diversas instituciones educativas han intentado implementar estrategias que tengan relación con las TIC. La tecnología ha influenciado de gran manera en la escuela y en la forma como el docente enseña, ya es ahora parte de la vida diaria (Parra 2012, como se citó en Hernández, 2017). Lo anterior ratifica que la internet ya está inmersa en el contexto social y educativo permeando la labor del maestro y transformando asimismo los procesos de enseñanza. Adicional a ello, se debe ser consciente que en estos momentos es la única estrategia cercana que se tiene para poder generar los procesos de aprendizaje en el aula.

Asimismo, se habla de la internet más allá de las herramientas tecnológicas, en palabras de Díaz-Barriga (2013) “[...] habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología

[...]” (Como se citó en Hernández, 2017, p. 5). Ya que el aprendizaje se debe centrar en los estudiantes; de hecho, es importante tener en cuenta las necesidades y a su vez las motivaciones de los individuos en el momento de aprender.

En la situación actual –dado a la era digital y los tiempos de pandemia-, se puede ver como la mayoría de jóvenes están usando la tecnología y encuentran más interesantes los procesos cuando se usan dichas herramientas que cuando la clase es magistral. Díaz, Heraldo, Bruce, Estela, y Martínez (2011), mencionan la opinión que tienen los estudiantes sobre el uso de la tecnología y como favorecen el aprendizaje, dado que suscitan en ellos nuevas maneras de “[...] acercarse a la información, medir sus logros y mantener registro de los nuevos conocimientos que van adquiriendo” (p.5).

En cuanto al enseñanza de una lengua extranjera es indispensable recalcar que cada día hay más herramientas, recursos, y aplicaciones, que apoyan el aprendizaje, “[...] la incorporación de la tecnología a la enseñanza de lenguas ya no es una innovación, sino una necesidad” (Heraldo, Jansson, y Neira, 2011, p. 7).

Al hablar de las TIC en educación es necesario mencionar que como toda estrategia pedagógica -si así se quiere llamar el uso de esta herramienta-, debe tener un objetivo claro en la enseñanza; utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje permite que los estudiantes se puedan adaptar a los cambios de manera positiva, también enriquece sus potencialidades intelectuales para enfrentar desafíos en la sociedad de la información (Riveros y Mendoza, 2005).

El propósito de enseñanza va ligado de bases teóricas que apoyan los procesos pedagógicos y didácticos, dicha reflexión teórica se basa en los postulados metodológicos

del paradigma *cualitativo*, “[...] el cual permite la construcción de conocimiento partiendo de una visión integral, dinámica, interpretativa y contextual del fenómeno a estudiar [...]” (Pérez, 1998, como se citó en Riveros y Mendoza, 2005, p. 4).

Dentro de las bases teóricas encontradas por Riveros y Mendoza (2005), se tienen las siguientes: La sociedad del conocimiento y la tecnología, valor agregado de las TIC, el aprendizaje que requiere la sociedad de conocimiento y el papel del educador en la sociedad del conocimiento.

2.1.1.1 La sociedad del conocimiento y la tecnología informatizada.

La sociedad del conocimiento hace referencia a aquella donde para desarrollar cualquier tipo de trabajos, se requiere de una educación formal y las habilidades en la adquisición y aplicación de conocimiento teórico y analítico. EL desarrollo del conocimiento aquí hace referencia a las universidades, los cuales son lugares de sabiduría que preparan al maestro para el futuro. Además, las escuelas en este milenio están muy relacionadas con las redes y la internet, las antiguas metodologías como el conductismo, autoritarismo y el consumismo del conocimiento están siendo remplazadas por la sociedad del conocimiento, la cual se enfoca en estimular habilidades de alto nivel relacionadas con: la resolución de problemas, el análisis, la evaluación, la construcción y la integración de ideas.

2.1.1.2. Valor agregado de las TIC.

EL uso de las tecnologías de la información y la comunicación está generando nuevas formas de aprender la cual “[...] es no lineal, ni secuencial sino hipermedial” (Riveros y Mendoza, 2005, p.8). Surge el aprendizaje con una variedad de medios para

responder a los diversos estilos de aprendizaje multimedial. Además, “El uso de la internet también está logrando que se redefina el quehacer en cuanto a los conceptos de distancia, virtualidad e interconexión. [...]” (Riveros y Mendoza, 2005, p.8). Promoviendo nuevas formas de enseñanza.

2.1.1.3. El aprendiz que requiere la sociedad de conocimiento.

El aprendiz de hoy requiere asumir una postura activa en su aprender, que desarrolle proyectos, razone y reflexione, que piense y resuelva problemas, que investigue y evalúe. El estudiante debe desarrollar habilidades y destrezas que le permitan ir acorde con una sociedad cambiante constantemente, alguien flexible, quien no le teme al cambio, con una visión de mundo, que pueda construir su propio aprendizaje, teniendo en cuanta sus cualidades y limitaciones (Riveros y Mendoza, 2005).

2.1.1.4. El papel del educador en la sociedad de conocimiento.

En la sociedad del conocimiento se exige un facilitador, un mediador, un estimulador, un organizador y diseñador de experiencias. El educador debe tener conocimiento sobre cultura informática, la cual implica conocer las TIC y tener habilidades para manejarlas, entender sus ventajas y desventajas, así como sus restricciones, de tal manera que los docentes tomen decisiones innovadoras con la tecnología.

2.2 Recursos educativos digitales

Son herramientas necesarias para llevar a cabo el proceso de enseñanza de manera virtual, la finalidad es que el conocimiento les llegue a los estudiantes de manera

significativa. Este tema es importante para la presente investigación, dado que los docentes del colegio las han utilizado con el fin de alcanzar los logros de aprendizaje mediante una metodología lúdica. El verdadero problema, sin embargo, es que muchos niños no tienen conexión a internet, por lo tanto, no pueden acceder a estos beneficios.

Debido a la situación actual de la pandemia, la educación se ha virtualizado y el uso de los recursos digitales se hacen obligatorios en las diferentes clases. Por tal razón, diferentes entidades como el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha creado bancos con recursos digitales apoyando la labor docente, a nivel internacional, entidades como La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) realiza una propuesta con lineamientos claros de cómo se debería orientar la educación en estos momentos, y hace un recopilado de páginas y herramientas digitales, usadas por maestros para el apoyo del proceso de enseñanza.

Los recursos educativos digitales son materiales diseñados para un fin pedagógico y con unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. EduQ (2017). Es así como la definición de recursos digitales enmarca materiales de la web de libre uso, los cuales apoyan el proceso de enseñanza–aprendizaje contando con una planeación curricular que pretende alcanzar los objetivos propuestos. Hay infinidad de material en la web de diferente índole, sin embargo, el hecho de que exista la posibilidad de adaptarla y usarla para fines pedagógicos, le da un valor agregado y se conciben como una gran ayuda pedagógica. Duque, Ospina, Londoño y Tabares (2015) manifiesta que “Contar con material multimedia accesible, incluyendo aquellos recursos que son construidos con algunas herramientas ofimáticas, es fundamental para apoyar diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 8).

Son varias las ventajas de los recursos educativos digitales, es diferente usar un recurso tradicional a uno digital ya que las propiedades multimedia permiten que los estudiantes interactúen y naveguen eligiendo la manera más conveniente para ellos de abordar la información. A continuación, se mencionan algunas ventajas expuestas por Zapata (2012)

- Motiva al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedial, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Acerca al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano.
- Facilita el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.

Los recursos digitales se clasifican en tres grandes grupos de acuerdo a Townsend (2000) esto debido a la cantidad de usos que se le pueden dar.

- a. Transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.
- b. Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.

- c. Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar (p. 2).

A continuación, se mostrará en la tabla 1 los recursos digitales tomado de la creación personal de Quirós (2009), de acuerdo a la clasificación de Townsend.

Tabla 1.

Recursos digitales

Tipo	Descripción o ejemplos
Transmisivos	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audiotecas digitales, enciclopedias digitales. • Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos. • Sitios en la red para recopilación y distribución de información. • Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz). • Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado.
Activos	<p>Modeladores de fenómenos o de micromundos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simuladores de procesos o de micromundos. • Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido. • Juegos individuales de: creatividad, habilidad, competencia, roles.

	<ul style="list-style-type: none">• Sistemas expertos en un dominio de contenidos.• Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural.• Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia.• Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información.• Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, de películas, de sonidos o de música
Interactivos	<ul style="list-style-type: none">• Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones.• Sistemas de mensajería electrónica (MSN, AIM, ICQ), pizarras electrónicas, programas de videoconferencias en línea, así como ambientes de CHAT textual o multimedial (video o audioconferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos.• Sistemas de correo electrónico textual o multimedial, sistemas de foros electrónicos, blogs, wikis, moderados o no moderados, que permiten hacer diálogos e interactuar, asincrónicamente.

La tabla 1 muestra una clasificación de recursos tecnológicos digitales tomado de “Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea” por Quirós, M, 2009, Revista Electrónica Educare, Volumen (2), p. 4.

De la anterior clasificación se pueden destacar algunos de los recursos más notables y usados en la educación.

2.2.1. Blog.

Es una herramienta cuyo fin es permitir compartir opiniones, ideas y pensamientos de las personas. Los blogs educativos son útiles ya que permite interactuar de manera asincrónica con los estudiantes y debatir temas de interés. Es un recurso de publicación en línea fácil de utilizar. Es uno instrumento muy útil para los profesores de lengua desde el punto de vista “semiótico y estructural”. (Parada, 2014, p.4)

2.2.2. Chat.

Es un recurso didáctico digital de comunicación, casi indispensable para aquellos que se deben comunicar de inmediato. En estos momentos, es muy fácil comunicarse con los estudiantes y maestros mediante el chat, específicamente la aplicación WhatsApp –Red social-, la cual ha sido el medio más fácil de comunicación, especialmente si los estudiantes solo tienen datos. Últimamente se utiliza este chat de manera educativa en los colegios con el fin no solo de comunicar sino incluso de dar las clases. A continuación, se listará unas funciones que tiene aplicaciones como Messenger o WhatsApp y pueden ser de gran ayuda para trabajar de manera asincrónica con los estudiantes: La creación de grupos de aprendizaje de estudios, realización de video llamadas con cierta cantidad de estudiantes, estar en contacto con los padres de familia de manera más directa, envío de material de apoyo sencillo para que los estudiantes practiquen (videos, imágenes, lista de palabras).

2.2.3. Mapas conceptuales y mapas mentales

Los mapas mentales se basan en la psicología del aprendizaje de Ausubel y la psicología cognitiva, la cual propone el aprendizaje mediante la asimilación de nuevos

conceptos y proposiciones de una estructura ya existente en los estudiantes. (Quirós, 2009, p.5). Los mapas conceptuales permiten que los estudiantes estructuren la información de una manera organizada. Son una herramienta bastante útil de repaso y aprendizaje. Una aplicación ideal para estas actividades es Cmaptools, la cual se puede trabajar fuera de línea. Los mapas mentales por otro lado, permiten que los estudiantes puedan recordar vocabulario y que encuentren conexiones entre palabras, Martínez, Leyva, Barraza, Félix, Sáenz, Sánchez y flores (2014) manifiestan que esta técnica permite organizar la información de forma sencilla, espontánea y creativa permitiendo que la información recordada en el cerebro fácilmente.

2.2.4. Videos y audios

Son material multimedia usado para brindar información, mostrar algún proceso, dar retroalimentación a los estudiantes, mostrar clases realizadas anteriormente, entre otros. Es recomendable preparar el contenido multimedia con anterioridad y editarlo si es necesario, de esta forma cumplirá con el objetivo de aprendizaje. Hoy día existen videos educativos como en YouTube, los cuales, al ser bastante ilustrativos, despiertan el interés del estudiante. Otra herramienta útil es el podcast, ideal para los estudiantes auditivos. Tanto los videos como los podcasts son accesibles para todo el mundo ya que se pueden ver en cualquier celular, incluso si tienen solo datos. Dentro de las funciones didácticas de los videos, las cuales se explican en el texto el *Uso didáctico del video* se encuentran las siguientes:

- 1.- Suscitar el interés sobre un tema:** Motivar al estudiante en el tema que se abordará, provocar una respuesta activa, problematizar un hecho, estimular la participación o promover actitudes de investigación en él.

2.- Introducir a un tema: Proporciona una visión general del tema, a partir de la cual el maestro puede destacar los conceptos básicos que se analizarán.

3.- Desarrollar un tema: Apoya las explicaciones del profesor de manera semejante a como se utiliza el proyector, el cañón o un libro durante la clase.

4.- Confrontar o contrastar ideas o enfoques: Permitir a los alumnos establecer comparaciones y contrastar diferentes puntos de vista, lo que aportará un elemento más al conocimiento que posean sobre el tema. Se apela más a la capacidad de análisis y a la deducción que es la teoría. Ayuda a revelar significados y concepciones ocultas y tal vez difíciles de abordar.

5.- Recapitulación o cierre de un tema: Se trata de la utilización de ciertas imágenes o segmentos de un video para constatar el aprendizaje de los alumnos como resultado de las actividades en torno de un tema o problema. Para ello se puede solicitar como tarea o en el momento de la observación que se expliquen aspectos relevantes de un contenido mediante el video (Ríos, 2011, p. 3)

2.2.5. Técnicas de gamificación.

Es una nueva metodología basada en el uso del juego para promover el interés en los estudiantes y el aprendizaje de una manera lúdica. (Candel, 2018) la define como una técnica basada en la ludificación combinando los recursos tecnológicos y juegos educativos con el fin de hacer que el aprendizaje sea más interesante y llamativo para los estudiantes. Herramientas en línea como Kahoot, quizziz, educaplay, entre otros, las cuales se usan en clase y permite que los estudiantes interactúen y compitan con sus compañeros, haciendo que las clases sean más desafiantes para ellos.

2.3 Herramientas virtuales

Son aplicaciones que ayudan y promueven el desarrollo de actividades desde la virtualidad. Dichas herramientas han apoyado el desarrollo de procesos pedagógicos y han mostrado ser muy útiles. Entre ellas tenemos:

2.3.1 Plataformas para videoconferencia

Son plataformas para poder realizar reuniones y clases de manera sincrónica. Cada una de ellas tienen sus ventajas y desventajas. Por un lado, se cuenta en el mercado con Microsoft Teams, cuenta con una versión gratuita en la que es posible chatear, realizar videollamadas y compartir archivos. Por otro lado, Zoom provee el mismo servicio, pero tiene adicionalmente una pizarra digital muy fácil de usar. Lo único negativo es que las sesiones son de 45 minutos y se corta la video llamada a menos que seas Premium. Y, por último, la aplicación de google, la cuales es usado por la mayoría de docentes, la ventaja es que no se cortan las llamadas. Dentro de las bondades de meet, se puede encontrar la opción de tener una pizarra en el momento de explicar, pueden asistir hasta 100 personas. Una desventaja es que, para poder tener acceso a otras configuraciones, tu cuenta debe ser institucional, si es así, puedes grabar la clase o a tener más control de las clases, debido a que el estudiante puede levantar la mano para participar.

2.3.4 Google Drive.

Con una cuenta de Google se obtiene hasta 15 GB de almacenamiento gratuito. El espacio disponible es utilizado por Google Drive, Gmail y Google Fotos, así que se puede almacenar archivos o contenido adjunto en correos electrónicos (MinTIC, 2020).

2.3.5 Classroom.

Classroom es una de las herramientas de google que ha permitido tener una organización en las clases y de las actividades de aprendizaje, ésta funciona como una plataforma de gestión educativa y permite que usted como maestro gestione las clases, suba material importante para los estudiantes, evalúe a los estudiantes, y, adicional a ello, pueda utilizar la pizarra colaborativa Jamboard para ayudar con el trabajo colaborativo y supervisadas de los estudiantes.

2.3.5 Liveworksheet.

Esta herramienta es una página de actividades interactivas, la cual también sirve como plataforma de gestión educativa, ya que se pueden establecer clases y asignar, crear o usar de las actividades hechas o libros de trabajo para que los estudiantes las realicen de acuerdo al tema que deseen. En el momento es usada por muchos maestros del colegio.

2.3.6. Juegos interactivos.

Dentro de las páginas más llamativas para los estudiantes se encuentra quizziz, kahoot, Educaplay y learning apps; las cuales se usan para evaluar, repasar o iniciar una clase. Tienen una manera particular de mostrar la información, la cual hace que haya interacción con el contenido de manera lúdica.

2.3.7. Páginas de libre uso.

Hay mucho material en la Web como apoyo a la enseñanza del inglés. Páginas como agenda web, British Council, Quizlet, permiten proveer material enriquecedor para los estudiantes y los maestros.

2.3.8. Classdojo.

Es una plataforma de gestión educativa, permite que los docentes agreguen los nombres de los estudiantes y la página les crea un monstruo con el nombre, con él se participará en clase, se ganará puntos. Esto ayuda a que los estudiantes se sientan integrados a la dinámica de las actividades.

2.4 Metodologías virtuales del inglés

A través de los años se ha venido aplicando diversas metodologías para la enseñanza del inglés, las cuales han sido de gran ayuda aportando ideas y conceptos a este proceso. Desde el método tradicional, siendo el más antiguo y quizá el menos efectivo, hasta el enfoque comunicativo, siendo el más exitoso ya que trabaja de manera holística viendo el idioma como lo que es, un medio de comunicación donde el objetivo es desarrollar las cuatro habilidades de la lengua a enseñar. Ahora bien, el enfoque comunicativo está presente en nuestros días y la mayoría de los docentes la utilizan para sus clases. Sin embargo, debido a que todo va avanzando y se está conviviendo con la tecnología, nuevos enfoques se han venido implementando para apoyar dicho enfoque.

A continuación, se hará un breve recuento de algunas metodologías que han sido adoptadas para la enseñanza del inglés.

2.4.1 Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).

Los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) son herramientas nuevas que apoyan la enseñanza del inglés y se vale de las TIC para poder llevar a cabo su ejecución. De acuerdo a (Feria-Marrugo y Zúñiga – López, 2016) Los OVA son herramientas didácticas las cuales

median el conocimiento con los contenidos audiovisuales o interactivos, cambiando la manera de enseñar a una más lúdica.

Los OVA son herramientas digitales cuyo objetivo es desarrollar una competencia, por lo tanto, deben tener objetivos, metodologías, contenidos, y evaluación con recursos abiertos -los cuales son de libre uso- Se comprenden como:

Entidades digitalizadas encaminadas a lograr el aprendizaje de una competencia, que se configuran didácticamente con objetivos, metodología, contenidos, evaluación, con recursos abiertos (con materiales abiertos que se encuentran con los términos legales para ser usados libremente, con el permiso legal de sus (autores) que se sustentan en las propiedades de reusabilidad, subjetividad, historicidad, comunicabilidad, integralidad, y que se encuentran registrados para el dominio público, liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su libre uso y reuso para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación (Ramírez y Valenzuela, 2010, como se citó en Feria-Marrugo y Zúñiga-López, 2016, p. 4).

Lo anterior describe los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) explicando sus bondades y mostrando que su aporte es relevante para la educación a distancia, virtual o para la aplicación de metodologías como blended learning.

2.4.2. Aprendizaje mixto (Blended learning)

La metodología de aprendizaje mixto nace a raíz de buscar en la tecnología un apoyo para el proceso de enseñanza. Para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, esta metodología ha sido muy útil ya que impulsa la educación semipresencial, donde ofrece desarrollo de actividades de manera presencial y también algunas actividades

virtuales, además tiene como ventaja la superación de barreras relacionadas con el tiempo y el espacio, además la libertad para el uso de recursos. (Martín, 2014). A continuación, se presentan algunas características de este modelo.

- Personaliza el aprendizaje al hacerlo más cercano a los intereses y capacidades de los alumnos. Dentro de los conocimientos que el sistema pone a su disposición, éstos pueden elegir aquéllos que les resulten más útiles o interesantes.
- Rompe las barreras de espacio y tiempo para el acceso a los contenidos. Éstos pueden ser los mismos de la actividad presencial, y también, un complemento a las mismas o una serie de tareas que sirvan para razonar, practicar o profundizar en una lección.
- Actualiza los contenidos y materiales docentes constantemente para adecuarlos a la realidad cambiante o a las necesidades de los alumnos. Este aspecto tan importante obliga al profesor a estar renovando continuamente los materiales que pone a disposición de los estudiantes.
- Utiliza recursos multimedia (texto, audio, imagen, videos, animaciones).
- Presenta información interrelacionada con hipervínculos, tanto entre los documentos propios de cada profesor como de Internet. (Martín, 2014, p.93)

Estas características del aprendizaje apoyan los procesos de enseñanza teniendo en cuenta que ante un mundo globalizado se requieren unas nuevas formas de mostrar el conocimiento. Dentro de las ventajas de esta metodología están la posibilidad de acceder a la educación desde lugares lejanos, flexibilidad a la hora de realizar las actividades en cuanto a tiempo y lugar, llegar a los lugares menos favorecidos a nivel económico, generar en los estudiantes autonomía en el aprendizaje al poder repasar las actividades vistas

mediante los recursos digitales y utilización de videos e imágenes que permiten una interacción con el aprendizaje.

2.5 Motivación y aprendizaje del inglés

2.5.1. Motivación.

La motivación es uno de los temas centrales de esta investigación y a nivel de educación, uno de los factores más importantes para que el aprendizaje ocurra. Cuando se habla de este término, no solamente se asocia con la educación, sino con cada una de las actividades que se desarrolla a diario. Se puede decir que la motivación es la fuerza que mueve a realizar algo, quizá es posible sentir un grado de satisfacción al desempeñar cierta actividad. Sin embargo, en esta investigación concierne hablar de motivación en el aula. A continuación, se hará una descripción más profunda con respecto a este factor y algunas características propias de la misma.

2.5.1.1 Motivación en el aula

Este término hace referencia al éxito o fracaso que se tienen en la escuela, en ocasiones del desempeño del estudiante, sin querer decir que es el único factor. López (2004) hace una recopilación de varios autores y presenta un breve resumen acerca de los principios básicos de la motivación, los cuales se consideran importante atendiendo al objeto de estudio de la propuesta aquí plantada, entre ellos:

Fundamento único. Se explica aquí que el estudiante tiene ya un auto concepto cuando llega al aula, todo dependiendo de las interacciones familiares y sociales que haya tenido junto con el desarrollo de sus habilidades. El autor afirma que “A mayor autoconcepto, mayor nivel de motivación positiva” (López, 2004, p. 3). Se reciben estudiantes con distintos autoconceptos de sí mismos, distintos saberes y auto estima. Es el

deber nuestro trabajar sobre esta base y ayudar a que esta imagen sea positiva analizando lo que sucede alrededor de la sociedad del estudiante.

Nivel de estimulación. Según López (2004) “El nivel de estimulación debe ser óptimo. Ni reducido ni excesivo” (p. 4). Así las cosas, el proceso de estímulo a los estudiantes debe ser moderado, no se puede estimular bastante hasta llegar a niveles de angustia y tampoco dejar de lado este aspecto que no haya emoción y motivación.

Tipos de campos de motivación. Tener en cuenta los dos tipos de motivación a la hora de la enseñanza hace que el desarrollo de las actividades sea más efectivo y se pueda tener un aprendizaje significativo. “[...] La estimulación externa o intrínseca tiende a optimizar el desempeño de tareas de tipo rutinario, mientras que la motivación intrínseca resultará más eficaz cuando es aplicada a tareas creativas y de asimilación de conceptos nuevos” (López, 2004, p. 4).

Ahora bien, teniendo en cuenta los principios básicos antes mencionados López (2004) plantea la importancia y el valor agregado que se debe tener en cuenta en la escuela cuando de hablar de motivación se trata, dado que es un aspecto que requiere de mucho tacto a la hora de pretender motivar a los estudiantes, teniendo en cuenta que pueden existir acciones que motiven o no a la hora de enseñar una temática; por lo tanto es preciso tener claridad en aspectos como la relación que se tiene al momento de recibir un conocimiento nuevo, por consiguiente cabe bien resaltar la individualidad del ser, un ser humano puede que no esté listo para aprender lo que se quiere enseñarle. “[...] El hombre aprende siempre, pero desde su dimensión de ser *irrepetible*, capaz de responder a las diversas expectativas y de *gestionar razonablemente sus propios procesos de crecimiento personal*” (López, 2004, p. 5). Esto demanda que los estudiantes deben buscar el camino del aprendizaje, si bien el

docente lo puede orientar, pero son ellos quienes deciden que aprender. Dentro de esta relación educativa se encuentra:

Ver lo bueno y reconocerlo. La recompensa al estudiante es esencial ya que ellos van a sentir que están haciendo las cosas de manera correcta. Reconocerle al estudiante sus logros puede ayudar a que su autoestima mejore y quiera continuar con actividades más complejas.

El poder de la acogida y el clima. Este ítem es muy importante para el desarrollo de la clase, dado que el maestro será siempre ejemplo para los estudiantes. De acuerdo con López (2004) es necesario “[...] crear y mantener una atmosfera interpersonal cálida de respeto y optimismo con cada integrante del grupo y con el conjunto que constituye la clase” (p. 6). Cuando hay una relación de respeto y confianza, los estudiantes se sienten en un ambiente más seguro para poder actuar.

Esperar siempre más de cada alumno. Como guías y mediadores del aprendizaje, se requiere animar a los estudiantes a ir más allá, explorar sus habilidades y profundizar en ellas. Creer en ellos y animarlos a que den al máximo puede incrementar “[...] *sus posibilidades de éxito*, [...]” (López, 2004, p. 6) y explotar sus habilidades.

Tender a la autonomía liberadora y responsabilizadora. Cada estudiante debe desarrollarse dependiendo de sus fortalezas y debilidades. Enseñarles la importancia de la autonomía y de ser responsable de su propio conocimiento. El hecho de auto conocerse y asimismo las causas de los éxitos o fracasos alcanzados, puede generar motivación intrínseca. (López, 2004).

En este orden de ideas el aula de clases –sea virtual o presencial- debe convertirse en un laboratorio de enseñanza, donde el interés fundante aparte de orientar un saber se

convierta en un tiempo de recre-acción, de armonía, donde se gesten ideas innovadoras con el fin de potenciar el conocimiento. Por lo tanto, continuando con los planteamientos de López (2004) se requiere salir de la rutina, lo que él denomina *Gestiones de la rutina*, teniendo en cuenta que de las rutinas que se crean, depende que se generen en los estudiantes confianza y seguridad para sea más fácil la participación de ellos en las actividades de aprendizaje. De hecho, López (2004) plantea que como docentes se requiere de:

Organización y rutinas creativas. “[...] la sorpresa supone incremento de atención y la participación da mayor motivo a la implicación personal (López, 2004, p.7). Por lo anterior, la creación de diferentes actividades que apunten a cambiar las rutinas de clase, van a llevar a que los estudiantes tengan alta expectativa de lo que va a pasar en la misma, disponiendo su atención a la instrucción.

La colaboración mutua en el aula. Los ejercicios de clase, muchas veces van enfocados a la parte de la ejercitación de manera individual, por otro lado, la estrategia de trabajo cooperativo puede ayudar ampliamente a la potencialización de habilidades de todos los integrantes del grupo. “El aprendizaje cooperativo motiva más que el de tipo competitivo” (López, 2004, p.8). No se trata de competir entre los integrantes del grupo, sino de aportar dependiendo cada uno de sus habilidades a la creación de la tarea en grupo.

Aplicación autónoma de las rutinas. En este punto, los estudiantes deben tener la posibilidad de elegir la forma de hacer sus trabajos, las herramientas a utilizar, sobre qué tema pueden hablar en el caso de ser una presentación, lo anterior hace que la tarea sea suya y se preocupen por hacerla de la mejor manera teniendo en cuenta su tiempo y estilo.

Rutina formalizadora de los resultados. Este punto hace referencia a la importancia de evidenciar los resultados de los estudiantes. Según el autor, cada resultado es como un peldaño de una escalera y si ellos ven que van subiendo está escalera, seguramente su motivación intrínseca aumentara.

Ahora bien, para que el objetivo de la enseñanza se cumpla, es necesario tener en cuenta los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, y para ello el docente debe de tener claridad sobre el tipo de tareas a proponer, de hecho, el desarrollo de las tareas debe ser coherente y adecuado dependiendo del tema que se esté viendo, del grado de dificultad y del ritmo de aprendizaje. Por lo tanto, siguiendo a López (2004) es necesario prestar la atención a aspectos como:

Dificultad equilibrada. La dificultad de la tarea no puede ser muy difícil que el estudiante pierda la intención de hacerla o muy fácil que el estudiante no se encuentre motivado porque no encuentra desafío. Por otro lado, se propone tener en cuenta aquí la diversidad de estudiantes y los distintos niveles de conocimiento.

Formas y dificultad variadas. De acuerdo a lo planteado por López (2004) se deben tener distintos tipos de actividad que respondan a las tareas planteadas.

La dificultad puede ser un revulsivo, un desafío para la capacidad del aprendizaje, puede suponer una actuación intencional en la zona de desarrollo *próximo* del alumno, o ser una aportación de andamiaje (scaffolding) a su proceso de aprendizaje, o un proceso de atenuación (fading) de una determinada manifestación actitudinal negativa, o un proceso de moldeamiento de la correspondiente actitud positiva (shaping); de modo que no pueden ser iguales no en contenido ni en dificultad (p.10).

Estimulantes y creativas. Aunque todas las actividades que se plantean en el proceso académico son de vital importancia para el aprendizaje, algunas son un poco más complejas que otras, pueden o no llamar la atención del estudiante, es de considerar que se debe buscar una forma creativa de presentarlas para que los estudiantes se involucren.

Significativas en su contenido. Un aprendizaje significativo es aquel que involucre al estudiante con su contexto, sus necesidades y gustos. “El aprendizaje significativo motiva más que el de tipo memorístico o repetitivo” (López, 2004, p. 11). Cuando se enseña algo, se debe tener en cuenta el conocimiento previo del estudiante para que pueda engancharlo con lo nuevo que llega.

El aprendizaje de una lengua extranjera va relacionado con diferentes estrategias que tienen como objetivo lograr que el estudiante se comunique y exprese sus ideas de manera fluida. Aparte de la motivación, la cual mueve a las personas a participar y realizar ciertas actividades por voluntad propia, se debe mencionar un tema que es la base fundamental de la investigación, el cual es la satisfacción de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

2.5.2. Satisfacción en el aprendizaje del inglés.

La satisfacción del aprendizaje del inglés va relacionada con la percepción que los estudiantes tienen con respecto al desarrollo de las actividades de enseñanza–aprendizaje. Concepto relevante para la investigación.

La satisfacción de los estudiantes con respecto al aprendizaje del inglés, va relacionado con la calidad de la educación. Como apuntan Salinas, Morales y Martínez (2008) el interrogar al estudiante para indagar acerca de la calidad de la educación en las instituciones es relevante, dado que es quien recibe la educación directamente y las

consecuencias de la misma. Por tal razón se plantea realizar una encuesta que dé respuesta a que tan satisfechos están los estudiantes con los procesos de aprendizaje del inglés de manera virtual.

La satisfacción estudiantil es un tema relevante en la investigación y (Surdez, Sandoval y Lamoyi, 2018) lo definen como un bienestar que perciben los estudiantes al ver los esfuerzos por parte de las instituciones educativas para cubrir sus necesidades académicas. Lo anterior es beneficioso para la institución y para los estudiantes ya que eleva el rendimiento en la asignatura y reduce la deserción.

Se han realizado diversos estudios sobre la satisfacción, de hecho, se recopilan distintos autores que aportan concepciones referentes al concepto. Zambrano (2016) la concibe como la concordancia entre las expectativas del estudiante y los resultados alcanzados referente a la experiencia de aprender de manera virtual.

Asimismo, a través de los años se ha venido recopilando evidencias mediante estudios empíricos para identificar algunos factores los cuales se toman en cuenta para esta investigación, en este sentido Zambrano (2016) menciona en su trabajo algunos de los autores. El instructor, la tecnología y la interactividad (Bolliger y Martindale, 2004), la interacción de los estudiantes con el contenido, con los profesores y con los otros estudiantes (Swan, 2001) y, la ansiedad del estudiante, la actitud del profesor, la flexibilidad, la calidad del curso, la percepción de utilidad, la facilidad de uso del sistema y la diversidad de la evaluación (Sun, Tsai, Finger, Chen, y Yeh, 2008).

2.5.3. Concepto de aprendizaje.

El aprendizaje es un concepto bastante amplio y tiene diferentes definiciones dependiendo desde la teoría que se aborde. Según Schunk (2012) al aprender ocurre un cambio que permanece en la conducta del individuo, resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. El aprendizaje es el principal objetivo de la educación y por consiguiente en esta investigación, dado que depende del conocimiento adquirido por los estudiantes, se verá reflejado el desempeño académico de cada uno de ellos y a su vez la satisfacción.

Otra definición de aprendizaje se presenta desde la teoría cognoscitiva social. (Schunk, 2012) aporta que el aprendizaje ocurre en acto, al participar de forma activa o de forma vicaria cuando se lee, observa y escucha. Muchas de las experiencias de aprendizaje escolar necesitan de una combinación de experiencias vicarias y en acto. Aprender mediante la observación amplía de manera importante las posibilidades de que los individuos adquieran el conocimiento.

Sin duda alguna, hay una variedad de significados de aprendizaje, diferentes autores lo describen de una forma u otra. Ormrod (2005) presenta el aprendizaje a través de diversos ejemplos de la vida cotidiana, y lo define como “[...] el medio mediante el que no sólo adquirimos habilidades y conocimiento, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales” (p.5).

El aprendizaje es tomado desde diferentes corrientes epistemológicas, las cuales cada una de ellas ha aportado desde sus posturas definiciones interesantes dependiendo de su época. Dos corrientes principales marcaron la diferencia. Por un lado, se encuentran las teorías conductuales, las cuales “[...] destacan el papel que desempeña el ambiente,

específicamente la disposición y la presentación de los estímulos, así como la manera en que se refuerzan las respuestas” [...]. (Schunk, 2012, p.36). En este sentido el conductismo se basa en los estímulos, sin prestar mayor atención a los procesos de los estudiantes. Por otro lado, las teorías cognoscitivas reconocen la influencia de las condiciones ambientales, pero dando prelación a los procesos mentales, “[...] subrayan la función de los pensamientos, las creencias, las actitudes y los valores de los estudiantes[...].” (Schunk, 2012, p.36).

Como se mencionó anteriormente, el aprendizaje debe ser visto desde diferentes aristas, y esto lo hace enriquecedor para el proceso de la adquisición del conocimiento de parte de los estudiantes. Otra definición que ofrece Schunk (2012), es la del conductismo, donde al aprendizaje se da mediante estímulos y se evidencia la adquisición del conocimiento si los estudiantes responden correctamente. Los principales factores que intervienen en el aprendizaje son “[...] el estado del desarrollo y el historial de reforzamientos”. Las respuestas del individuo serán situaciones que dependerán de todo lo que haya sido reforzados anteriormente. (Schunk, 2021)

Sin duda alguna, las teorías del aprendizaje avanzan ya que la sociedad no es la misma y además, se requieren nuevas formas de adquirir el conocimiento, desde la teoría cognoscitiva social, se muestra la importancia de los procesos mentales. Aquí se describe el aprendizaje a través de la observación, ya que ayuda a potencializar las posibilidades de aprender más. Esta teoría consta de “[...] cuatro procesos, atención, retención, producción y motivación” (Schunk, 2012, p. 175). La principal contribución de esta teoría se da en plantear que el aprendizaje ocurre desde el entorno social.

Otra teoría importante es la del procesamiento de la información, donde el aprendizaje se asemeja al proceso de codificación, y este ocurre cuando se almacena en la memoria a largo plazo (MLP), al principio la información ingresa al sistema de procesamiento a través de un registro sensorial después de ser atendida. Luego se percibe comparándola con la información contenida en la MCP y se pasa a la MLP (Schunk, 2012)

Para finalizar, desde la teoría constructivista, el aprendizaje se desarrolla teniendo en cuenta el factor social, pero es el propio estudiante quien mediante el desarrollo de procesos mentales adquieren el conocimiento. Esta corriente pedagógica propone que los individuos construyen la comprensión del conocimiento y de sus propias habilidades, debido a que hay varias corrientes relacionadas con el constructivismo, difieren la una de la otra en los factores sociales y ambientales que median en las construcciones de los estudiantes (Schunk, 2012)

Como se mencionan en las teorías anteriores, cada una de ellas tiene una manera de ver el aprendizaje, lo cual enriquecen el proceso de enseñanza. En el caso del colegio departamental, el PEI tiene como pilar el manejo del modelo pedagógico integrador, el cual hace que sea flexible para planear las actividades a realizar con los estudiantes.

Dicho lo anterior, se requiere que las actividades ofrecidas desde la virtualidad se basen en tareas de observación y de acción, las cuales permitan un aprendizaje significativo y un desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

2.5.4. Aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

En los últimos años, la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera ha incrementado de manera significativa. De acuerdo a Beltrán (2017) “El inglés ha sido

considerado como el idioma de mayor uso en el mundo, por lo que muchas instituciones educativas lo integra en el currículo [...]” (p.1). Cada vez más, las instituciones intentan ampliar las horas de instrucción del inglés. Se pretende que los estudiantes puedan tener un aprendizaje eficaz y competitivo del inglés y que pueda ser capaz de hablar esta lengua de manera fluida.

Dentro de la historia de la enseñanza del inglés, se ha llevado a cabo diferentes estrategias metodológicas, las cuales han venido cambiando con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje y lograr que los estudiantes desarrollen las competencias en la lengua. Algunas de los métodos son: The grammar translation method, The Direct Method, Audio lingual, entre otros, las cuales han tenido gran aplicabilidad. Sin embargo, de acuerdo a las nuevas exigencias se requiere de un nuevo método que permita un desarrollo de habilidades comunicativas, este es el método comunicativo. Este método busca principalmente desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, ya sea profesional, personal o académica, mediante el uso del inglés simulando realidades dentro del aula de clase. (Luna, Ortiz y Rey-Rivas, 2014, como se citó en Beltrán, 2017).

El método comunicativo permite desarrollar en los estudiantes la lengua y las partes de la misma en situaciones contextualizadas, las cuales llevan al estudiante a ser competente en el momento de comunicarse. Este método, quizá es uno de los más eficientes y se ha venido utilizando junto con otras metodologías enfocadas siempre en que los estudiantes se comuniquen de manera real.

2.5.5. Aprendizaje en la virtualidad.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje es un proceso que se da en el ser humano de distintas maneras y utilizando las herramientas apropiadas para desarrollar en las personas las habilidades propias para cada saber, se debe también hacer la distinción entre el aprendizaje presencial y virtual. En este apartado se hablará un poco del segundo, ya que es indispensable para la investigación dado que, en estos momentos, los aprendizajes que se están desarrollando son netamente virtuales. Garduño (2005) propone que la educación virtual requiere el uso de las TIC y con ello promover el interés de los maestros para que ofrezcan a sus estudiantes modelos nuevos para la organización de los programas de aprendizaje, en palabras del autor “gestión educativa”, estos deben pensar en el estudiante como el centro del aprendizaje desarrollando habilidades como la autonomía y el aprendizaje colaborativo. Con el uso de las TIC, se puede promover una “[...] interacción académica entre tutor-alumno, alumno-tutor; el desarrollo de habilidades cognoscitivas en los estudiantes y el fomento de su capacidad de análisis, de síntesis y de formulación de juicios valorativos” (Garduño, 2005, pp.5-6).

Como describe el autor en el concepto anterior, el objetivo del aprendizaje en la educación en línea no es tan distante del aprendizaje presencial. Lo ideal es que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades propias de los procesos cognoscitivos. Sin embargo, se debe recalcar que, aunque los objetivos son los mismos, se debe cambiar la didáctica, la infraestructura y la forma de ver el aprendizaje. Para poder mediar entre el aprendizaje y el conocimiento, se requieren unas estrategias didácticas que son propias de la virtualidad, los recursos digitales son herramientas apropiadas para desarrollar el aprendizaje en línea.

2.5.6. Estrategias de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza son aquellas acciones que se toman dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr unos objetivos académicos. Se definen como:

[...] el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (Mora y Anijovich, 2019, p.4).

Es por esto que las estrategias toman un papel muy importante en la presente investigación, en la medida que depende de estas actividades para que los estudiantes adquieran o no las habilidades que se quieren desarrollar en ellos. A raíz de la virtualización de la educación en el último año, las estrategias han tenido que ser diferentes. Las decisiones se toman teniendo en cuenta si la población es rural o urbana, si los estudiantes tienen internet o solo tienen WhatsApp, esto con el fin de adaptar las estrategias de una manera conveniente.

2.5.7. Marco Común Europeo Referencial (MCER).

La enseñanza de las lenguas está enmarcada desde entes internacionales como nacionales. Desde una perspectiva internacional se tiene el Marco Común Europeo.

El Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación forma parte esencial del proyecto general de política lingüística del Consejo de Europa, que ha desarrollado un considerable y bien fundamentado esfuerzo por la unificación de directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del contexto europeo (Centro virtual Cervantes, 2002, p.8).

Este marco fue adoptado por el Ministerio de educación de Colombia y en la actualidad rige para medir el desempeño del inglés como lengua extranjera desde el colegio hasta la universidad. Incluso el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES) como institución nacional lo ha adoptado para clasificar el nivel de inglés en sus pruebas.

El marco común europeo se usa para medir el nivel de inglés de una persona a lo largo de su vida y además los programas de aprendizaje se basan en los niveles, los cuales se describirán a continuación:

Hay tres niveles (A, B, C), cada uno con dos subniveles (1, 2). Así el nivel A1 representa un mínimo dominio de la lengua y el C2 un dominio casi nativo del lenguaje.

- * Nivel A1: Corresponde al nivel principiante.
- * Nivel A2: Corresponde al nivel elemental.
- * Nivel B1: Corresponde al nivel intermedio.
- * Nivel B2: Corresponde al nivel intermedio alto.
- * Nivel C1: Corresponde al nivel avanzado.
- * Nivel C2: Corresponde al nivel muy avanzado.

El Marco de referencia de lenguas, referenciado arriba, es de gran importancia para el colegio ya que permite establecer por un lado el nivel de lengua en el que un estudiante se puede encontrar, y además es un referente importante en el que los maestros de lengua se basan para poder iniciar o determinar que contenidos deben ser enseñados y en que grados. Sin embargo, este documento no es el único referente, ya que desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN), se creó un documento llamado los Derechos básicos de

aprendizaje (DBA) los cuales tiene como referencia el marco común europeo con el fin de ir a la vanguardia con los parámetros educativos.

2.5.8. Derechos básicos de aprendizaje (DBA)

Los derechos básicos de aprendizaje (DBA) es un documento hecho con el fin de aterrizar la enseñanza del inglés como lengua extranjera de manera igualitaria. El MEN hace una gran apuesta con la presentación de los DBA para el aprendizaje del inglés desde el grado 6° a 11°, las define como herramientas encaminadas a que los estudiantes alcancen un nivel de inglés que los lleve a “[...] comunicarse, interactuar y compartir conocimiento, de manera que puedan potencializar sus capacidades humanas y profesionales” (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2016, p.4)

Los DBA son una herramienta creada con el fin de lograr que haya equidad en la enseñanza del inglés en todo el país, de tal modo que todos los estudiantes tengan la posibilidad de desarrollar las mismas habilidades. Están diseñados para los grados de 6° a 11°. Asimismo, son un complemento para el desarrollo curricular y el PEI del colegio, los cuales se pueden traducir en los planes de área y las aulas de clase.

Como se mencionó, los DBA son los estándares que guían los procesos básicos de enseñanza del inglés en el contexto colombiano. Los cuales deben ser aplicados a cada uno de los cursos en los que se oriente inglés. A continuación, se describirán los DBA de la población con la que se está trabajando, los cuales son los grados 9°,10° y 11°.

Grado noveno

1. Expresa su opinión sobre un tema discutido en clase y relacionado con su entorno académico.

2. Intercambia información sobre temas del entorno escolar y de interés general en una conversación.
3. Identifica el propósito, las partes y tipo de textos en una lectura o audio cortos y los comparte con sus compañeros.
4. Redacta textos de mediana longitud en los cuales realiza recomendaciones o sugerencias sobre situaciones de interés personal, escolar o social. (Ministerio de educación Nacional [MEN], Derechos básicos de aprendizaje, 2016)

En todos los grados, el objetivo principal del aprendizaje del inglés es desarrollar la competencia comunicativa y ser capaz de desenvolverse en un ambiente de habla inglesa, sin embargo, en el caso de los grados novenos hay unas competencias específicas a desarrollar, las cuales van encaminadas al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, más un componente de gramática y vocabulario. Para este curso en específico se pretende lograr en los estudiantes una función lingüística encaminada a explicar el porqué de planes y acciones hechas correspondientes a su entorno usando correcta pronunciación, ortografía y gramática. Es capaz de leer textos usando conectores de causa y efecto y puede realizar gráficos para plasmar información, escucha información relacionados con su entorno y es capaz de resumir en textos cortos, puede hacer exposiciones cortas sobre un tema académico. Lo anterior debe darse alterno con el desarrollo de habilidades gramaticales y de vocabulario. Es de mencionar que el nivel del estudiante tiende a ser más bajo de lo que allí se plantea, por tal motivo, se baja un poco el nivel de complejidad teniendo en cuenta los conocimientos previos del estudiante.

Capítulo 3. Método

En el siguiente capítulo se explica todo lo concerniente a los procesos metodológicos para esta investigación, tales como el enfoque metodológico, también se señalará la población y muestra objeto de estudio. Se establecerá la recolección de datos, la categoría de análisis a indagar con las cuales se puede definir los instrumentos de la investigación. Al finalizar se establece el sistema de recolección y análisis de la información.

3.1 Enfoque metodológico

Esta investigación se lleva a cabo desde un enfoque mixto, el cual tiene en cuenta no solo la parte descriptiva y cualitativa, sino también la parte cuantitativa, lo cual le permite al investigador tener una percepción de una realidad mediante hechos observables y a su vez soportarla con datos. “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008, como se citó en Collado y Lucio, 2014, p. 565). Lo cual hace que el objeto de estudio tenga una mayor claridad para ser estudiado.

El enfoque mixto es el indicado para la investigación que se llevará a cabo, puesto que se recolectarán datos que servirán para describir el fenómeno que aquí se plantea, además, es un enfoque holístico que pretende obtener una idea más clara del fenómeno estudiado, es así que estos enfoques nacen con las necesidades de “[...] afrontar la

complejidad de los problemas de investigación planteados en todas las ciencias y de enfocarlos de una manera holística” (Otero, 2018, p.19). De acuerdo a Echen (2016) define los métodos mixtos como:

la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno, y señala que éstos pueden ser conjuntados de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales (p.565).

Ya que se requiere analizar con detenimiento la influencia de las metodologías virtuales en la motivación para el aprendizaje de una lengua extranjera, tener una perspectiva completa en cuanto a la cantidad de población que prefiere las clases virtuales o las presenciales y poder así describir el fenómeno en la población de estudio.

El tipo de investigación por otro lado, es descriptivo, ya que pretende dar respuesta a un fenómeno mediante la aplicación de instrumentos que dan respuesta a situaciones, emociones y hechos. Tamayo y Tamayo (2002) menciona “[...] el enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre una persona, grupo, o cosa se conduce o funciona en el presente” (p.46). Es por eso, que la investigación se ajusta a este tipo, debido a que a la intención es describir la situación motivacional con respecto a la metodología virtual, fenómeno que se encuentra actualmente en el colegio.

3.2 Población

Se comprende como población de una investigación, el conjunto de individuos que van a participa en la misma y serán estudiados dentro de las características tenidas en cuenta para aplicar los instrumentos de investigación. Así la población hace referencia a un

“[...] conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”

(Lepkowski, 2008 citado en Hernández, Fernández, y Baptista 2014)

La población que será participe de esta investigación serán los estudiantes del grado noveno del Colegio Departamental Urbana de Caqueza, los cuales están en la sede B del colegio.

3.2.1 Características de la población.

La población que será partícipe del estudio se caracteriza de la siguiente manera:

- Son estudiantes entre 13 – 16 años, los cuales están cursando grado noveno en el colegio departamental urbana del municipio de Caqueza, Cundinamarca, es una institución de carácter mixto, con población masculino y femenino. La institución tiene un enfoque únicamente académico y es de carácter oficial. Los estudiantes de grado noveno pertenecen a estratos 1, 2 y 3, de los cuales 65 % provienen del sector urbano, y 35 % provienen de un sector rural.
- Cabe mencionar que son estudiantes quienes siempre habían estudiado de manera presencial y el acercamiento a la tecnología había sido el uso del celular para redes sociales, algunas aplicaciones para juegos, sin embargo, hasta este año se encuentran llevando a cabo un proceso de virtualización real, ya que el año pasado al inicio de la pandemia, los contenidos académicos se desarrollaban mediante guías.

3.2.2. Muestra.

Debido a que el trabajo de investigación se enmarca dentro de un enfoque mixto, desde lo cuantitativo, la muestra se define como “[...] un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de

antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (Collado y Lucio, 2014, p. 204).

Con relación a la presente investigación, la muestra comprende aproximadamente 120 estudiantes del grado noveno, quienes estudian en el Colegio Departamental Urbano de Caqueza. Se decidió realizar la investigación con estos estudiantes debido a varias razones que apoyarían en gran manera la investigación y darían valor a las variables vistas en esta población. Los criterios de selección de la muestra son los siguientes, como primera razón, accesibilidad, ya que se puede recoger la información requerida sin ninguna dificultad, otra de las razones es que la población se encuentra virtual y están haciendo usando de las metodologías tecnológicas, otro criterio es la diversidad de la población ya que hay estudiantes de distintas edades, viven en estratos y sectores muy variados y por último, quienes participen, los padres deberán firmar el consentimiento informado.

En cuanto al tipo de muestreo, el cual hace referencia al conjunto de acciones con el fin de seleccionar los integrantes de la muestra. Dentro de los grandes tipos de muestreo, se puede encontrar el probabilístico y el no probabilístico. En este caso se usará el tipo de muestreo no probabilístico, el cual teniendo en cuenta lo planteado por Pimienta (2000) “[...] se caracteriza por determinar muestras que no son representativas en vista que, se determinan o calculan de forma arbitraria” (citado en Carhuancho, Nolzco, Monteverde, Guerrero, Casana, 2019, p. 65).

A su vez, de este tipo de muestreo se desglosan otros los cuales serán aplicados a la investigación.

El muestreo consecutivo según Pimienta (2000), “[...] consiste en reclutar a todos los individuos de la población accesible que cumplan con los criterios de selección durante el periodo de reclutamiento fijado para el estudio” (Como se citó en Carhuancho, Nolzco, Monteverde, Guerrero, Casana, 2019, p. 66). Es por tal razón que los estudiantes que pueden participar en la muestra, son quienes presenten el consentimiento informado.

3.3 Categorización

A continuación, se describirá los ítems relacionados con la realización de los instrumentos. En primer lugar, se clasifican los objetivos de acuerdo a cuatro constructos teóricos, los cuales soportan la encuesta de satisfacción, instrumento para medir la percepción de agrado frente a las metodologías virtuales en la asignatura del inglés. El segundo objetivo está relacionado con los recursos digitales y el uso de los mismos, la categoría que equivale a los recursos digitales y dentro de las subcategorías, se tiene las páginas en línea, los videos, las plataformas de conexión a reuniones, las páginas interactivas, entre otras. El segundo objetivo hace referencia a la metodología del inglés, dentro de las subcategorías se tienen las metodologías virtuales en la enseñanza del inglés y los Objetos virtuales de aprendizaje (OVA). En el tercer apartado se observará la categoría de enseñanza y aprendizaje, la cual enmarca el aprendizaje del inglés en la virtualidad y las estrategias de enseñanza. Como último objetivo se tiene el determinar la satisfacción de los estudiantes y se cuenta con constructo teórico de satisfacción, el cual es de mucha relevancia para la investigación ya que va directamente relacionado con el objetivo principal. Se encontrará las subcategorías satisfacción en el aprendizaje del inglés, motivación en el aprendizaje y motivación en el aula.

Tabla 2.

Categorización

Objetivos específicos	Categorías de investigación	Subcategorías	Instrumentos
<i>Objetivo</i>	<i>Categoría</i>	<i>Subcategoría</i>	<i>Instrumento</i>
Establecer el acceso a las diferentes herramientas con las cuales los estudiantes trabajan en casa.	Herramientas virtuales	Las tecnologías de la información y comunicación TICS Subcategoría Recursos digitales	Encuesta
Valorar la metodología aplicada a la enseñanza del inglés.	Metodologías del inglés en la virtualidad	Objetos virtuales de aprendizaje Subcategoría Estrategias de enseñanza.	Encuesta
Identificar la percepción de los estudiantes frente a su aprendizaje del inglés en un ambiente virtual.	Aprendizaje	Aprendizaje del inglés en la virtualidad	Encuesta
Determinar el grado de satisfacción con respecto al uso de las herramientas virtuales en el aprendizaje del inglés	Satisfacción	Satisfacción en el aprendizaje del inglés Motivación Motivación en el aprendiza	Encuesta

Nota. Descripción de las categorías y subcategorías tomadas de los objetivos específicos de la investigación.

3.4 Instrumentos

Los instrumentos son herramientas que se utilizan para la recolección de los datos de una investigación. Estos son de vital importancia ya que indican la información

necesaria para resolver las incógnitas en el trabajo. Como lo indica Sabino (1992) “[...] Un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p.108). Los instrumentos deben tener dos características fundamentales para lograr que tengan seriedad y sean aptos para poder ser aplicados.

EL primer ítem es confiabilidad, esta tiene que ver con la exactitud y la veracidad de la información. Como lo cita Niño (2011) “[...] la fiabilidad es el grado en que una prueba o un procedimiento produce en todas las ocasiones resultados similares en unas condiciones constantes” (Como se citó en Bell, 2002, p.87).

Otra característica es la validez, en tanto que el instrumento que se escoja para poder recolectar la información sirva para obtener los resultados que se buscan. “Según esta cualidad, un instrumento (pregunta, o ítem) mide o describe, lo que se espera que mida o describa ni más ni menos” (Niño, 2011, p.87). Por tal motivo, antes de aplicar un instrumento, este se debe probarse previamente para analizar si cumplen con los objetivos que se planea.

3.4.1. Encuesta.

La encuesta es el instrumento que se utilizará para la presente investigación. “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (Casas, Repullo y Donado, 2003, p.2). Para esta investigación es la herramienta que se usará, dado que se requiere que los estudiantes respondan a distintas preguntas encaminadas a resolver el objetivo principal, el cual es el nivel de la satisfacción de la metodología del inglés en la virtualidad. Para el diseño de la encuesta se realizan 13 preguntas, las cuales responden a cada uno de los

objetivos; para empezar, el uso de las herramientas virtuales, donde se intenta indagar la facilidad que tiene la población estudiantil para acceder a equipos y al uso de las herramientas virtuales, otro pilar importante es la metodología del inglés en la virtualidad, donde se preguntan temas relacionados con la participación en las clases, la satisfacción frente al conocimiento de las herramientas virtuales, y aspectos a mejorar frente a la metodología, otra categoría se llama aprendizaje del inglés, donde se indagan temas como la percepción que tienen frente a la asimilación de conocimientos a través de las tecnologías educativas, y por último, la categoría de la satisfacción, donde se realizan preguntas para indagar la motivación y nivel de agrado en el proceso de aprendizaje a través de las TIC de manera general.

Como el fin de esta investigación está relacionado con el nivel de satisfacción del aprendizaje del inglés mediante la metodología virtual, se requiere de un tipo específico de preguntas, las cuales puedan dar respuestas a esta temática. Para elaborar esta encuesta, se tuvo en cuenta el tipo de preguntas con escala Likert, ya que esta técnica “[...] asume un nivel de medida ordinal en la que los sujetos son ordenados según su posición favorable o no hacia la actitud en cuestión” (Alaminos y Castejón, 2006, p.104).

3.5 Validación de instrumentos

La validación de instrumentos hace referencia al concepto que le da los validadores a la encuesta desarrollada. Este procedimiento le dará un grado de confiabilidad y validez para poder ser aplicada a la población.

[...] La metodología de validación descansa fundamentalmente en la evaluación de expertos acerca de la pertinencia y la suficiencia de los ítems, así como de la

adecuación de otras características de la prueba como las instrucciones, el tiempo de ejecución, etc.” (Prieto y Delgado, 2010, p. 5).

Es por esto que la encuesta se pone a juicio de expertos quienes serán los que darán su opinión acerca de las reformas que consideren pertinente realizar.

3.5.1. Juicio de expertos.

La encuesta es sometida a dos juicios de expertos, uno es del área del conocimiento de inglés, y el otro está enfocado en la parte metodológica. Se realizan los ajustes pertinentes a la encuesta para poder ser aplicada.

Se destacan las observaciones más relevantes para el mejoramiento del instrumento. El primer validador sugiera implementar preguntas que sean enfocadas a indagar sobre la satisfacción de los estudiantes y la eliminación de algunas preguntas irrelevantes para la investigación. Asimismo, el validador dos sugiera cambiar algunas opciones de preguntas para evitar sesgo a la hora de contestar.

3.5.1.1. Currículo vitae de los expertos

Experto 1.

Nombre completo: Jeisson Méndez

Cargo: Docente facultad de educación

Institución: Universidad libre



Breve descripción de su experiencia laboral e investigativa

Docente de la Facultad de Educación de la Universidad Libre, Colombia.

Estudiante primer semestre- Doctorado Interinstitucional en Educación, Universidad

Distrital Francisco José de Caldas; Magíster en Educación con énfasis en Didáctica del

Inglés, Universidad Externado de Colombia. Dirección electrónica:

jmendezl@correo.udistrital.edu.co

Experto 2.

Nombre completo: Andrés Ernesto Ardila Muñoz

Cargo: Docente

Institución: Escuela Normal Superior Santa Teresita de Quetame



Breve descripción de su experiencia laboral e investigativa

Magister en Pedagogía de la Cultura Física -Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes -U.P.T.C., Profesor de Deportes- Instituto para la Recreación y el Deporte de Tunja (IRDET), Instructor de Deportes –Universidad Pedagógica de Tunja, Docente de la Secretaria de Educación de Cundinamarca. Participante en el Primer Congreso Internacional y Primero Nacional “Pedagógica de la Cultura Física” Universidad Pedagógica, Ponente Tercer Congreso Internacional de Educación Física, Deporte y Recreación 2016 “Una Mirada al Deporte: Globalización, Ciencia y Sociedad” Universidad Industrial de Santander (UIS).

3.5.2 Pilotaje.

Este proceso permite que se evidencie algún error o pregunta que esté mal planteada de acuerdo a los objetivos, después de aplicada se deberán hacer ajustes antes de intervenir de forma real a los estudiantes. Como parte de la validación del instrumento, se aplicará la encuesta a 6 estudiantes quienes responderán a ella, finalmente se hará un corto análisis de las preguntas y su pertinencia con el proyecto. Se determinó que las preguntas dan respuesta a las cuatro categorías y al objetivo principal. Además, se hicieron algunas mejoras en la redacción.

3.6 Procedimiento

A continuación, se explicará paso a paso el desarrollo metodológico de la investigación. La cual va desde la elaboración de la encuesta hasta la recolección de los datos, desarrollada en cuatro (4) momentos: construcción, fiabilidad, intervención y sistematización.

3.6.1. Momento 1. Construcción

Diseño del instrumento. Para el diseño del instrumento se clasificó la información en cuatro temas importantes dando respuesta a los objetivos de la investigación. El primero hace referencia a las herramientas virtuales, el segundo a la metodología del inglés en la virtualidad, el tercer tema hace referencia a la percepción del aprendizaje de los estudiantes y el cuarto está relacionado con la satisfacción y motivación.

3.6.2. Momento 2. Fiabilidad

Validación de instrumentos. Para la validación de los instrumentos se pidió la colaboración de dos expertos, uno relacionado con el área de conocimiento, en este caso

inglés y el otro con la metodología. Los expertos recibieron el cuadro de triple entrada, el instrumento y el documento de validación. Luego de recibir las recomendaciones, se realiza ajustes y se solicita apoyo por parte de un grupo de expertos en el área de psicología, quienes asesoraron en el tipo de preguntas referente a la satisfacción. Algunas de las preguntas fueron elaboradas bajo el modelo de encuesta tipo Likert, la cual se usa para medir actitudes y percepciones. (Méndez, 2007) indica que este tipo de encuesta es apto para medir principalmente las actitudes. Las preguntas que se plantean tienen como fin verificar si la población está o no de acuerdo con el enunciado, presentando 4 opciones para cada pregunta en este caso. Las respuestas aquí se dan en términos de grados de acuerdo o desacuerdo según corresponda.

En el anexo A, se presenta un ejemplo de encuesta tipo Likert, la cual fue aplicada a maestros de básica primaria con respecto a las actitudes frente a la tecnología.

Pilotaje. Se toman seis estudiantes como referencia para aplicar el pilotaje, el cual da respuesta a los planteamientos de la investigación (ver anexo C).

3.6.3. Momento 3. Intervención

Consentimiento informado. Se pasó una carta al colegio presentando una propuesta de estudio para determinar el grado de satisfacción de los estudiantes de grado noveno en el aprendizaje del inglés mediante la metodología virtual, a lo que las directivas aprobaron y dieron el consentimiento para ser aplicada la encuesta. A su vez, los padres de familia aceptaron la participación de sus hijos en el proyecto (ver anexo B).

Aplicación de la encuesta. Este proceso se desarrollará después de haber recogido los consentimientos informados de los padres de familia. Se contará con una semana para poder aplicarla a la población escogida.

3.6.4. Momento 4. Sistematización

Recolección de la información. La recolección de los resultados de la encuesta se realizará mediante el formulario de google. Se aplicará a 91 estudiantes del grado noveno, quienes cumplen con el requisito del consentimiento informado firmado por los padres de familia, dado que los estudiantes encuestados son menores de edad.

3.6.5. Cronograma.

Tabla 3.

Cronograma de actividades.

<i>Fechas</i>	<i>Actividades</i>
Marzo 30 – abril 9	Diseño del instrumento
13 -17 de abril	Validación de instrumento
19-24 de abril	Consentimiento informado
26 de abril	Pilotaje
26- 30 de abril	Aplicación de la encuesta
1 de mayo	Recolección de la información
8 – 9 de mayo	Análisis de datos

Nota: Fechas de las actividades programadas para desarrollar el proceso investigativo. Autoría propia.

3.7 Estrategia para el análisis de datos

Una vez recolectada la información de los estudiantes sometidos a la encuesta, se procederá a analizar los resultados de manera cuantitativa y cualitativa. Analizando cada una de las preguntas contestadas por los participantes en el estudio. La representación de estos resultados se realizará con base a gráficas y análisis estadísticos. Para la recolección de esta información, se usará la aplicación de formulario de google, la cual permite obtener

gráficas con los porcentajes de cada ítem correspondiente a las preguntas formuladas, que a su vez darán respuestas a las categorías y posteriormente al objetivo principal de la investigación. Al analizar cada pregunta a la luz de las gráficas se pretende hacer la descripción estadística. Además de analizar las preguntas, se realizará un análisis univariado con la intención de realizar un análisis de tipo descriptivo y explorar el comportamiento de los perfiles sociodemográficos de los individuos encuestados respecto a sus respuestas en la encuesta.

El análisis de datos se realizará a través de una matriz con las cuatro categorías propuestas, las cuales apuntan a la satisfacción de los estudiantes (ver anexo G). La primera de ellas está relacionada con las herramientas virtuales y de trabajo que utilizan los estudiantes para poder realizar sus actividades e ingresar a clase. Es importante entender si los estudiantes efectivamente cuentan o no con acceso a internet y por consiguiente herramientas virtuales para poder acceder al conocimiento ya que puede ser un factor que les facilite el trabajo o no. La segunda categoría está relacionada con las metodologías virtuales de aprendizaje, donde se indaga si las herramientas que usan en clase tienen ventaja o no a la hora de la comprensión del contenido. Por otro lado, se quiere indagar desde la perspectiva de los estudiantes cuales serían las mejoras para el trabajo virtual. Como tercera categoría se tiene el aprendizaje donde se averigua la percepción de los estudiantes con respecto a la asimilación de los contenidos vistos durante el semestre. Finalmente se tiene el nivel perceptivo de la satisfacción en cuanto al uso de las herramientas virtuales. Se realizan preguntas en cuanto a qué tan satisfechos se encuentran en general con las metodologías y cuales podrán ser las razones de esa percepción. Finalmente, para la descripción de la satisfacción de acuerdo al nivel socio demográfico, se

realizará el análisis univariado, donde se cruzará la información entre las preguntas y las cuatro variables.

Capítulo 4. Análisis de resultados

El siguiente capítulo, tiene como principal objetivo mostrar a la luz de la teoría los resultados más significativos de la investigación que se llevó a cabo sobre la satisfacción de los estudiantes del grado noveno con respecto al aprendizaje del inglés en el marco de la virtualidad. La encuesta se aplicó a un total de 97 estudiantes, los cuales cumplieron con los requerimientos para poder participar en la investigación. En el capítulo se podrá demostrar las respuestas mediante cuatro categorías, las cuales apuntan a responder al interrogante inicial, el cual está plasmada en el objetivo general de la investigación.

El capítulo presenta en primer lugar la matriz de resultados, la cual pretende mostrar a grandes rasgos como la información recolectada está organizada de acuerdo a las categorías correspondientes. Posterior a ello, se encuentra la explicación de cada pregunta a la luz de la teoría. Asimismo, como último punto, el lector se podrá encontrar con un análisis acerca de las preguntas teniendo en cuenta las variables de edad, estrato socioeconómico, sector rural o urbano.

4.1 Matriz de resultados

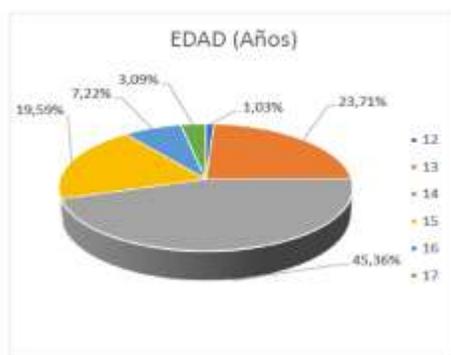
A continuación, se presenta la matriz de resultados, donde se describen las conclusiones de la encuesta realizada y se identifica el marco teórico que servirá de apoyo para realizar el análisis de los principales hallazgos a la luz de la teoría. (Ver anexo G)

4.2 Análisis de resultados

A continuación, se presenta la lectura y análisis de las preguntas contestadas por los estudiantes, la cual se clasificó en cuatro categorías, estas son: herramientas virtuales, metodología del inglés en la virtualidad, aprendizaje y satisfacción. Estas integran en su conjunto una totalidad de trece preguntas, con cuatro opciones y única respuesta. Teniendo en cuenta que la encuesta realizada tenía datos relacionados con características sociodemográficas, se decidió hacer un análisis de tipo descriptivo tanto univariado como multivariado con el fin de encontrar la relación entre la satisfacción de los estudiantes con la clase de inglés y su perfil sociodemográfico.

4.1.1. Descripción global de variables sociodemográficas.

4.1.1.1. Edad

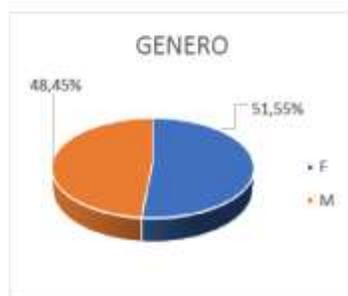


EDAD	%
12	1,03%
13	23,71%
14	45,36%
15	19,59%
16	7,22%
17	3,09%

Del total de encuestados el 45.36% es de 14 años, seguido del 23.71% de 13 años, 19.59% de 15 años, 7.22% de 16, 3.09% de 17 años y 1.03% de 12 años.

Figura 1. Gráfica general por edad. Fuente propia.

4.1.1.2. Género



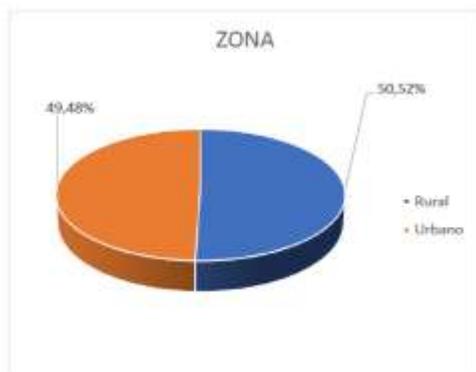
GENERO	%
F	51,55%
M	48,45%

El grupo de encuestados se divide en 51.55% de género femenino y 48.45% de género masculino.

F	51,55%
M	48,45%

Figura 2. Gráfica general por género. Fuente propia.

4.1.1.3. Zona

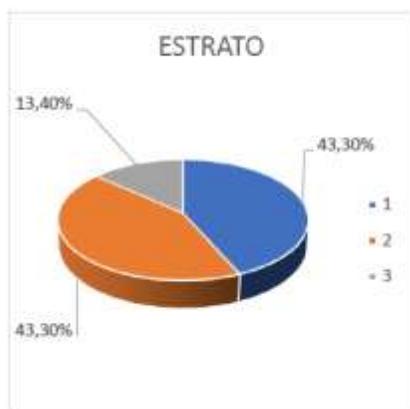


ZONA	%
RURAL	50,52%
URBANO	49,48%

El 50.52% de los estudiantes habitan en zona rural y el 49.48% en zona urbana.

Figura 3. Gráfica general por zona. Fuente propia.

4.1.1.4. Estrato



ESTRATO	%
1	43,30%
2	43,30%
3	13,40%

El 43.3% son de estrato 1 y 2,

Figura 4. Gráfica general por estrato. F solo el 13.4% son de estrato 3.

4.1.2. Análisis por categorías

4.1.2.1. Herramientas virtuales.

4.1.2.1.1. . Pregunta 1. ¿Tienes facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar?

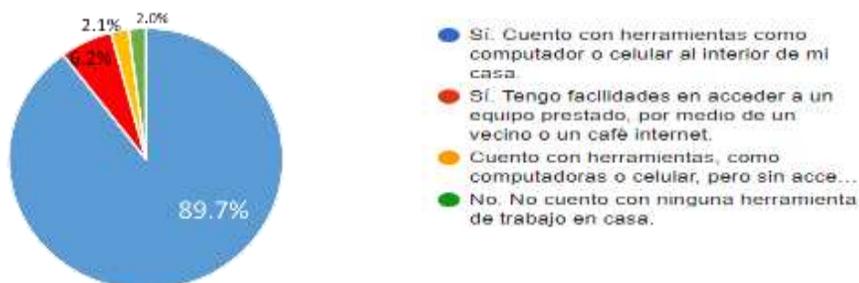


Figura 5. Facilidad en el acceso a equipos y herramientas en el hogar.

La categoría relacionada a herramientas virtuales, muestra el acceso a equipos para conectarse a clase, donde se evidencia que el 89.7 % tienen la posibilidad de acceder a estos. Razón por la cual la mayoría de estudiantes del grado noveno se conectan y participan en las video conferencias. Se puede evidenciar un 6.2 % de niños que se conectan mediante un equipo prestado o café internet, algunos de los equipos han sido prestados por el colegio. El 2.1 % tienen equipos, pero carecen de internet y el 2.0% no cuenta con herramientas para conectarse o realizar trabajo. Hay una minoría de estudiantes que presentan pocas posibilidades de ingresar a las clases o contar con internet para realizar sus actividades de clase. Estos estudiantes por lo general deben realizar guías y enviarlas mediante WhatsApp.

Tabla 4.

Acceso a equipos por estrato. Fuente propia.

P1\ESTRATO	1	2	3
No tiene equipo	100,00%	0,00%	0,00%
Equipo prestado	50,00%	50,00%	0,00%
Equipo propio	41,57%	43,82%	14,61%

Del 91.75% de los estudiantes que tienen acceso a un equipo propio, el 43.82% son de estrato 2, el 41.57% son de estrato 1 y el 14.61% son de estrato 3. Del 6.19% de los estudiantes que tienen acceso a un equipo prestado, el 50% son de estrato 1 y el 50% de estrato 2. Del 2.06% de los estudiantes que no tienen equipo, el 100% pertenecen al estrato 1. De lo anterior podemos destacar que todos los estudiantes que no tienen acceso a un equipo son de estrato 1. Por otro lado, aquellos que tienen acceso a un equipo prestado están divididos entre estratos 1 y 2 equitativamente, finalmente de quienes tienen equipo propio el 43.82% es de estrato 2, el 41.57% de estrato 1 y el 14.61% de estrato 3. (Ver figura 4 en Anexo)

Tabla 5.

Acceso a equipos por Zona. Fuente propia

P1\ZONA	Rural	Urbano
No tiene equipo	100,00%	0,00%
Equipo prestado	66,67%	33,33%
Equipo propio	48,31%	51,69%

Del 91.75% de los estudiantes que tienen acceso a un equipo propio, el 51.69% de ellos son de zona urbana y el 48.31% de zona rural. Del 6.19% de los estudiantes que tienen

acceso a un equipo prestado, el 66.67% son de zona rural y 33.33% de zona urbana. Del 2.06% de los estudiantes que no tienen equipo, el 100% son de zona rural. (Ver figura 5 en Anexo)

4.1.2.1.2. *Pregunta 2. ¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?*

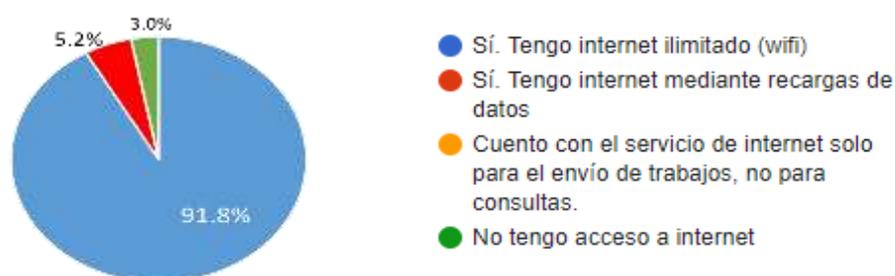


Figura 6. *¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?*

La categoría relacionada a herramientas virtuales, muestra el acceso a internet, donde se evidencia que el 91.7 % tienen un internet ilimitado. Se puede demostrar un 5.2 % de niños que tienen conectividad únicamente mediante recarga, por tal razón, ellos logran conectarse de forma intermitente ya que, sin datos no pueden ingresar a tomar sus clases. El 3.0 % no tienen acceso a internet, esta pequeña minoría deben realizar las guías y enviarlas por WhatsApp valiéndose de un amigo o familiar para que mediante ellos puedan enviar las actividades.

Tabla 6.

Conexión a internet por estrato. Fuente propia.

P2\ESTRATO	1	2	3
No tiene internet	66,67%	33,33%	0,00%
Tiene internet en el	39,33%	46,07%	14,61%

hogar			
Tiene internet móvil (Datos)	100,00%	0,00%	0,00%

De los estudiantes que tienen acceso a internet hogar (91.75% del total), el 46.07% son de estrato 2, el 39.33% de estrato 1 y el 14.61% de estrato 3. De los estudiantes que tienen acceso a internet mediante datos móviles, representando el 5.15% del total, el 100% de ellos son de estrato 1. De los estudiantes que no tienen acceso a internet (3.09% del total), el 66.67% son de estrato 1 y el 33.33% de estrato 2. De la distribución por estratos es destacable que el 100% de los estudiantes que tienen acceso a internet mediante datos móviles son de estrato 1, igual que aquellos que no tienen acceso a internet el 66.67% son de estrato 1, siendo la mayoría de esta categoría. (Ver figura 6 en Anexo)

Tabla 7.

Conexión a internet por Zona. Fuente propia.

P2\ZONA	Rural	Urbano
No tiene internet	100,00%	0,00%
Tiene internet en el hogar	48,31%	51,69%
Tiene internet móvil (Datos)	60,00%	40,00%

De los estudiantes que tienen acceso a internet hogar (91.75% del total), el 51,69% son de zona urbana y el 48.31% de zona rural. De los estudiantes que tienen acceso a internet mediante datos móviles (5.15% del total), el 60% son de zona rural y el 40% de zona urbana. De los estudiantes que no tienen acceso a internet (3.09% del total), el 100%

son de zona rural. Es importante resaltar el 100% de los estudiantes que no tienen acceso a internet son de zona rural; la mayoría de los que acceden a internet mediante datos móviles son de zona rural, siendo el 60%, mientras que el 40% es de zona urbana; en contraste la mayoría que tienen acceso a internet hogar son de zona urbana, siendo el 51.69%, mientras que el 48.31% son de zona rural. (Ver figura 7 en Anexo)

4.1.2.1.3. *Pregunta 3. ¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?*

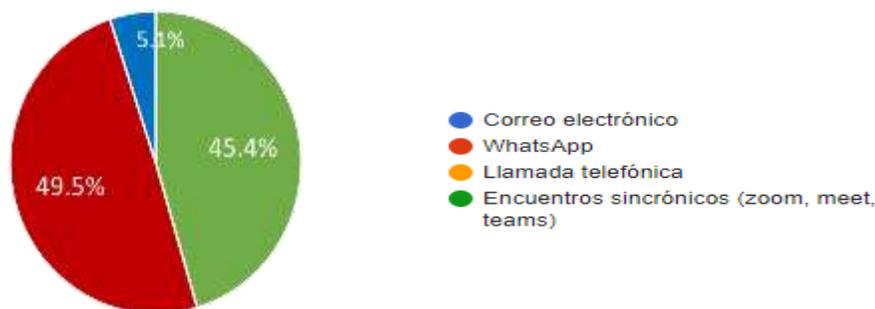


Figura 7. *¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?*

La categoría de herramientas virtuales, muestra los medios por los cuales los estudiantes se comunican con su maestra, donde se evidencia que el 49.5 % de los estudiantes resuelven sus dudas mediante WhatsApp, el 45.4 % resuelven sus dudas cuando se conectan a clase mediante las plataformas. El 5.1 % lo hacen a través del correo electrónico. Los estudiantes prefieren preguntar en medios donde las respuestas sean inmediatas.

Tabla 8.

Comunicación con los docentes por estrato. Fuente propia.

P3\ ESTRATO	1	2	3
Correo electrónico	80,00%	0,00%	20,00%

Encuentro sincrónico	45,45%	38,64%	15,91%
Whatsapp	37,50%	52,08%	10,42%

Quienes contacta a sus maestros por medio de WhatsApp (49.48% del total), la mayoría, 52.08% son de estrato 2, el 37.50% son de estrato 1 y el 10.42% son de estrato 3. De los estudiantes que contactan a sus maestros mediante encuentros sincrónicos (45.36% del total), el 45.45% son de estrato 1, el 38.64% son de estrato 2 y el 15.91% son de estrato 3. De los estudiantes que contactan a sus maestros por correo electrónico (5.15% del total), el 80% son de estrato 1 y el 20% de estrato 3. (Ver figura 8 en Anexo)

Tabla 9.

Comunicación con los docentes por zona. Fuente propia.

P3\ ZONA	Rural	Urbano
Correo electrónico	40,00%	60,00%
Encuentro sincrónico	54,55%	45,45%
Whatsapp	47,92%	52,08%

Quienes contactan a sus maestros por medio de WhatsApp (49.48% del total), el 52.08% son de zona urbana y el 47.92% de zona rural. De los estudiantes que contactan a sus maestros mediante encuentros sincrónicos (45.36% del total), el 54.55% son de zona rural y el 45.45 de zona urbana. De los estudiantes que contactan a sus maestros por correo electrónico (5.15% del total), el 60% son de zona urbana y el 40% son de zona rural. (Ver figura 9 en Anexo)

Analizando las preguntas de la categoría de herramientas virtuales, se logra identificar que la mayoría de estudiantes tienen la posibilidad de acceder a un computador,

una Tablet o un celular inteligente, así como el acceso a internet, donde la mayoría de la población, incluso la rural tiene internet o datos, lo cual podría permitir que no haya una brecha digital en los estudiantes del colegio y que por el contrario puedan ingresar a las clases en línea que se proveen a diario. Sin embargo, es posible que, pese a la conectividad de la mayoría de estudiantes, se presenten situaciones de inconformidad debido a que algunos estudiantes se conectan con datos y esto hace que accedan de manera parcial a las herramientas o actividades de la clase. Se notó también que la mayoría de estudiantes prefieren aclarar dudas con su docente mediante el WhatsApp, esto ya que es un medio de respuesta inmediata y más sencilla que el correo. Puede que los niños se sientan más tranquilos y menos ansiosos preguntas por chat que cuando están en las clases.

4.1.2.2. Metodología del inglés en la virtualidad.

4.1.2.2.1. *Pregunta 4. ¿Maneja las plataformas virtuales que se trabajan en clase como herramientas de estudio (meet, Duolingo, liveworksheet, quizziz, educaplay)?*

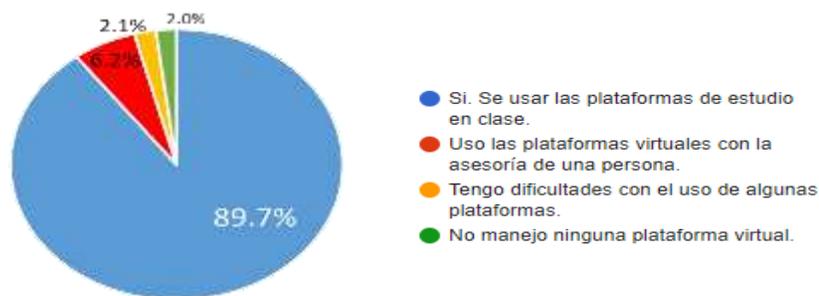


Figura 8. Manejo de las plataformas virtuales que se trabajan en clase (meet, Duolingo, etc.)

La categoría de metodologías del inglés en la virtualidad, muestra la facilidad que tienen los estudiantes para usar las plataformas virtuales en la clase de inglés. Se evidencia que el 89.7 % saben usar las plataformas de estudio en la clase. El 6.2 % de los niños

afirman que necesitan de la asesoría de alguna persona. El 2.1 % presentan dificultades en el uso de las plataformas y el 2.0 % no maneja plataformas virtuales. Puede ser que quienes presentan dificultad con respecto al uso de las plataforma sea por que cuando se explican las actividades a desarrollar en clase, suelen perder la conexión a internet ya que en algunos lugares la conexión es mala o los datos no son suficientes para el desarrollo de las actividades en línea.

Tabla 10.

Dominio de las plataformas por edad. Fuente propia.

P4\ EDAD	12	13	14	15	16	17
No sabe	0,00%	0,00%	50,00%	0,00%	50,00%	0,00%
Tiene dificultades/ Asesoría	0,00%	20,00%	20,00%	0,00%	60,00%	0,00%
Tiene dificultades/Sin Aseria	0,00%	0,00%	66,67%	0,00%	0,00%	33,33%
Si sabe	1,15%	25,29%	45,98%	21,84%	3,45%	2,30%

De los estudiantes que saben manejar las plataformas virtuales (89.69% del total), el 45.98% tienen 14 años, el 25.29% tienen 13 años, el 21.84% tienen 15 años, el 3.45% tiene 16 años, el 2.3% tiene 17 años y el 1.15% tiene 12 años. De los estudiantes quienes tienen dificultades, pero cuentan con asesoría (5.15% del total), 60% tiene 12 años, el 20% tiene 14 años y el 20% restante tiene 13 años. De los estudiantes que tienen dificultades en el uso de estas plataformas y no cuentan con asesoría (3.09% del total), el 66.67% son de 14 años y el 33.33% son de 17 años. De los estudiantes que no saben usar las plataformas (2.06% del total), el 50% tienen 12 años y el otro 50% tienen 14 años. Se destaca aquí que los

estudiantes con edades mayores son quienes o no cuenta con apoyo para el uso de las herramientas o no las saben usar. (Ver figura 10 en Anexo)

Tabla 11.

Dominio de las plataformas por Zona. Fuente propia.

P4\ GENERO	F	M
No sabe	0,00%	100,00%
Tiene dificultades/ Asesoría	40,00%	60,00%
Tiene dificultades/Sin Asesoría	33,33%	66,67%
Si sabe	54,02%	45,98%

De los estudiantes que saben manejar las plataformas virtuales (89.69% del total), el 51.72% son de zona urbana y el 48.28% de zona rural. Quienes tienen dificultades, pero cuentan con asesoría (5.15% del total), el 60% son de zona rural y el 40% de zona urbana. Por otro lado, quienes tienen dificultades en el uso de estas plataformas y no cuentan con asesoría (3.09% del total), el 66.67% son de zona rural y el 33.33% de zona urbana. De los estudiantes que no saben usar las plataformas (2.06% del total) el 100% son de zona rural. De lo anterior se destaca que todos aquellos que no saben usar las plataformas o presentan dificultad son de zona rural. (Ver figura 11 en Anexo)

4.1.2.2.2. *Pregunta 5. La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases*

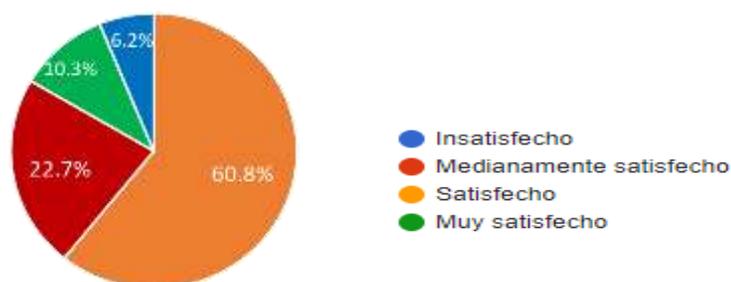


Figura 9. La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases

La categoría de metodología muestra el grado de satisfacción de los estudiantes frente a la participación en la clase de inglés, donde se demuestra que el 60.8 % de la población se siente satisfecha, y el 10.3 % se sienten muy satisfechos. El 22.7 % se encuentran medianamente satisfechos y un 6.2 % están insatisfechos con la metodología. El grado de insatisfacción puede darse debido a la falta de conectividad a internet o mala conexión, ya que ellos deben usar la información que se les brinda en la guía, generando poco agrado en el momento de hacer las actividades relacionadas con la asignatura. Además, no tienen la posibilidad de participar en la clase.

Tabla 12.

Participación en clase por edad. Fuente propia.

Etiquetas de fila	12	13	14	15	16	17
Insatisfecho	0,00%	0,00%	33,33%	50,00%	0,00%	16,67%
Medianamente Satisfecho	0,00%	27,27%	50,00%	13,64%	9,09%	0,00%
Muy Satisfecho	0,00%	30,00%	60,00%	0,00%	10,00%	0,00%
satisfecho	1,69%	23,73%	42,37%	22,03%	6,78%	3,39%

De los estudiantes que se encuentran satisfechos con la participación en clase que les ha permitido la modalidad virtual (60.82% del total), el 42.37% tiene 14 años, el 23.73% tiene 13 años, el 22.03% tiene 15 años, el 6.78% tiene 16 años, el 3.39% tiene 17 años y el 1.69% tiene 12 años. De los estudiantes que se encuentran muy satisfechos con la

participación en clase que les ha permitido la modalidad virtual (10.31% del total), el 60% tiene 14 años, el 30% tiene 13 años y el 10% tiene 16 años. De los estudiantes que se encuentran medianamente satisfechos con la participación en clase que les ha permitido la modalidad virtual (22.68% del total), el 50% tiene 14 años, el 27.27% tiene 13 años, el 13.64% tiene 15 años y el 9.09% tiene 16 años. De los estudiantes que se encuentran insatisfechos con la participación en clase que les ha permitido la modalidad virtual (6.19% del total), el 50% tiene 15 años, el 33.33% tiene 14 años y el 16.67% tienen 17 años. De aquí se destaca que la mayoría de estudiantes que tienen entre 15 y 17 años se encuentran insatisfechos con la participación en clase que les ha permitido la metodología virtual. (Ver figura 12 en Anexo)

Tabla 13.

Participación en clase por Zona. Fuente propia.

P5\ ZONA	Rural	Urbano
Insatisfecho	66,67%	33,33%
Medianamente Satisfecho	45,45%	54,55%
Muy Satisfecho	40,00%	60,00%
satisfecho	52,54%	47,46%

De los estudiantes que se encuentran satisfechos con la participación en clase en la modalidad virtual (60.82% del total), el 52.54% son de zona rural y el 47.46% son de zona urbana. De los estudiantes que se encuentran muy satisfechos con la participación en clase (10.31% del total), el 60% son de zona urbana y el 40% son de zona rural. Quienes están medianamente satisfechos con la participación en clase (22.68% del total), el 54.55% son

de zona urbana y el 45.45% de zona rural. Quienes se encuentran insatisfechos con la participación en clase (6.19% del total), el 66.67% son de zona rural y el 33.33% de zona urbana. Se destaca la particularidad de que la mayoría de estudiantes que se encuentran muy satisfechos con la participación que les ha permitido la modalidad virtual son de zona urbana, mientras que la mayoría de quienes se encuentran insatisfechos son de zona rural. (Ver figura 13 en Anexo)

4.1.2.2.3. *Pregunta 6. Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de inglés.*

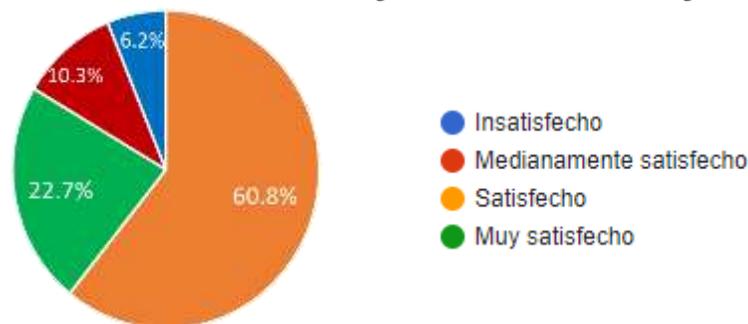


Figura 10. *Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de inglés.*

La categoría de metodología, señala la facilidad para utilizar las herramientas virtuales al realizar tareas o actividades de la clase de inglés, el 60.8 % de la población se siente satisfecha, y el 22.7 % se sienten muy satisfechos. Se puede evidenciar una alta población estudiantil satisfecha con respecto al uso de las herramientas virtuales, esto se debe a que muchos estudiantes se han ido familiarizando con las plataformas y las páginas interactivas que se trabajan en la clase. El 10.3 % de los niños están medianamente satisfechos y el 6.2 % no se encuentran satisfechos.

Tabla 14. Facilidad en el uso de herramientas por edad. Fuente propia.

P6\ EDAD	12	13	14	15	16	17
Insatisfecho	0,00%	0,00%	25,00%	50,00%	0,00%	25,00%
Medianamente Satisfecho	0,00%	18,18%	54,55%	0,00%	27,27%	0,00%
Muy Satisfecho	0,00%	26,09%	47,83%	17,39%	4,35%	4,35%
satisfecho	1,69%	25,42%	44,07%	22,03%	5,08%	1,69%

De los estudiantes que están satisfechos con la facilidad al utilizar las herramientas virtuales (60.82% del total), el 44.07% tiene 14 años, el 25.42% tiene 13 años, el 22.03% tiene 15, el 5.08% tiene 16 años, el 1.69% tiene 17 años y otro 1.69% tiene 12 años.

Quienes muestran estar muy satisfechos con la facilidad al utilizar las herramientas (23.71% del total), el 47.83% tiene 14 años, el 26.09% tiene 13 años, el 17.39% tiene 15 años, el 4.35% tiene 16 años y el 4.35% tiene 17 años. De los estudiantes que están medianamente satisfechos (11.34% del total), el 54.55% tiene 14 años, el 27.27% tiene 16 años y el 18.18% tiene 13 años. Y, por último, quienes están insatisfechos con la facilidad al utilizar las herramientas (4.12% del total), el 50% tiene 15 años, el 25% tiene 17 años y otro 25% tiene 14 años. Los estudiantes que están insatisfechos son de edades mayores, esto puede darse a que durante la pandemia se sintieron alejados del proceso y optaron por hacer otras labores diferentes a la académica. (Ver figura 14 en Anexo)

Tabla 15.

Facilidad en el uso de herramientas por edad. Fuente propia

P6\ ZONA	Rural	Urbano
Insatisfecho	100,00%	0,00%
Medianamente Satisfecho	54,55%	45,45%
Muy Satisfecho	43,48%	56,52%

satisfecho	49,15%	50,85%
-------------------	--------	--------

De los estudiantes que están satisfechos con la facilidad al utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas en la clase de inglés (60.82% del total), el 50.85% son de zona urbana y el 49.15% son de zona rural. Quienes están muy satisfechos con la facilidad al utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas en la clase de inglés (23.71% del total), el 56.52% es de zona urbana y el 43.48% de zona rural. De los estudiantes que están medianamente satisfechos (11.34% del total), el 54.55% es de zona rural y el 45.45% es de zona urbana. Quienes están insatisfechos con la facilidad al utilizar las herramientas virtuales (4.12% del total), el 100% es de zona rural. Se destaca que todos los estudiantes insatisfechos con la facilidad en el uso de herramientas virtuales para tareas son de zona rural. (Ver figura 15 en Anexo)

4.1.2.2.4. *Pregunta 7. ¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?*

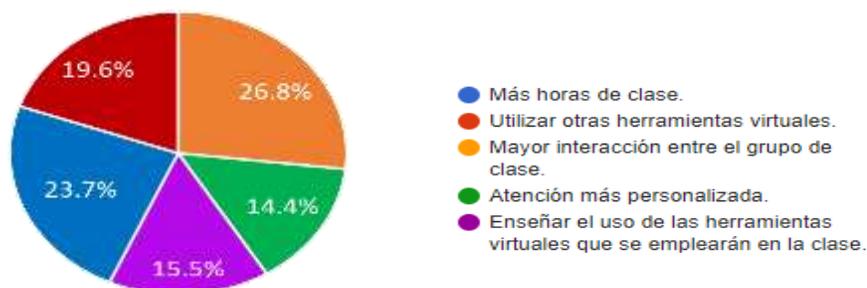


Figura 11. *¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?*

En la categoría de metodologías, se cuestiona acerca de las mejoras mejoraras los procesos de enseñanza. EL 26.8 % afirman que se requiere de una mayor interacción entre el grupo de clase, el 23.7 % de los estudiantes consideran que se debe tener más horas de clase, ya que sólo son tres en la semana, el 19.6 % afirman que se deberían usar otras herramientas virtuales. Por otro lado, el 15. 5 % de los niños afirman que se deben explicar primera las herramientas a utilizar en clase y por último del 14. 4 % de la población prefieren una atención más personalizada. Los dos últimos puntos dan a conocer que los niños prefieren una atención más cercana a su docente.

Tabla 16.

Mejoras en el proceso de enseñanza por edad. Fuente propia

P7\ EDAD	12	13	14	15	16	17
Atención Personalizada	0,00%	21,43%	50,00%	21,43%	7,14%	0,00%
Enseñanza del uso de herramientas virtuales	0,00%	40,00%	40,00%	13,33%	0,00%	6,67%
Más horas de clase	4,35%	13,04%	65,22%	13,04%	4,35%	0,00%
Mayor Interacción con el grupo de clase	0,00%	26,92%	26,92%	30,77%	11,54%	3,85%
Otras herramientas virtuales	0,00%	21,05%	47,37%	15,79%	10,53%	5,26%

De los estudiantes quienes consideran requerir otras herramientas virtuales (19.59%), el 47.37% tienen 14 años, el 21.05% tienen 13 años, el 15.79% tienen 15 años, el 10.53% tienen 16 años y el 5.26% tienen 17 años. Quienes requieren de mayor interacción con el grupo de clase (26.8%), el 30.77% tienen 15 años, el 26.92% tiene 14 años, otro 26.92% tiene 13 años, el 11.54% tienen 16 años y el 3.85% tienen 17 años. Para quienes requieren más horas de clase (23.71%), el 65.22% tienen 14 años, el 13.04% tienen 15

años, el 13.04% tienen 13 años, un 4.35% tienen 16 años y el 4.35% tienen 12 años. Por otro lado, quienes requieren de la enseñanza del uso de herramientas virtuales (15.46%), el 40% tiene 14 años, el 40% tiene 13 años, un 13.33% tienen 15 años y el 6.67% tienen 17 años. Por último, quienes consideran que debe haber más atención personalizada (14.43%), el 50% tienen 14 años, el 21.43% tienen 15 años, otro 21.43% tienen 13 años y el 7.14% tiene 16 años. Se destaca que los estudiantes con más necesidad por interacción con sus pares son entre los 13 y 17 años, mientras que quienes tienen menos dificultades en cuenta a la metodología son los niños de 12 años. (Ver figura 16 en Anexo)

Tabla 17.

Mejoras en el proceso de enseñanza por zona. Fuente propia

P7\ ZONA	Rural	Urbano
Atención Personalizada	28,57%	71,43%
Enseñanza del uso de otras herramientas virtuales	73,33%	26,67%
Más horas de clase	69,57%	30,43%
Mayor interacción con el grupo de clase	38,46%	61,54%
Otras herramientas virtuales	42,11%	57,89%

Aquellos estudiantes que consideran requerir otras herramientas virtuales (19.59%), el 57.89% son de zona urbana y el 42.11% son de zona rural. Mientras que quienes desean una mayor interacción con el grupo de clase (26.8%), el 61.54% es de zona urbana y el 38.46% de zona rural. Para los que desean más horas de clase (23.71%), el 69.57% es de zona rural y el 26.67% es de zona urbana. Por otro lado, aquellos que consideran que les hace falta la enseñanza del uso de herramientas virtuales (15.46%), el 73.33% es de zona rural y el 26.67% es de zona urbana. Y, por último, los que consideran que necesitan

atención personalizada (14.43% del total): De estos estudiantes, el 71.43% es de zona urbana mientras que el 28.57% es de zona rural. (Ver figura 17 en Anexo)

Es importante destacar en esta categoría que los estudiantes en su mayoría sienten agrado al participar en las clases de inglés, así lo confirman en la encuesta. Lo anterior demuestra que la metodología virtual es aprobada por la mayoría de los estudiantes puesto que si ha generado un impacto en el desarrollo de las clases. Prueba de ello es que los estudiantes manifiestan conocer el manejo de las plataformas, además consideran que son fáciles de usar, y sienten que estas herramientas virtuales promueven una participación activa en la clase. Ya que esta metodología es nueva en el colegio y se aplicó durante la pandemia, es necesario saber en qué aspectos se puede mejorar con el fin de mejorar el desarrollo de procesos. Los estudiantes afirman que requieren más horas de clase, lo cual es notorio, ya que sólo tienen tres a la semana y es muy difícil desarrollar un proceso del aprendizaje de una lengua extranjera con tan poco tiempo. Otro ítem a resaltar en esta categoría fue que algunos estudiantes desean más interacción entre ellos, pese a que gracias a esta metodología se ha logrado impartir las clases y disminuir la brecha digital, algunos estudiantes extrañan la interacción. Además, hay una minoría de niños que tienen dificultad con el uso de las herramientas y no cuentan con asesoría en casa, lo cual es muy complejo ya que parte del éxito en el proceso de aprendizaje es el acompañamiento por parte de los padres. Desafortunadamente, quienes presentaron dificultad fueron los niños del sector rural, posiblemente los padres no los pueden apoyar en su proceso por falta de conocimiento en las tecnologías.

4.1.2.3. *Aprendizaje.*

4.1.2.3.1. *Pregunta 8 ¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?*



Figura 12. *¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?*

Para la categoría de aprendizaje, se pretende revisar la percepción de los estudiantes hacia la asimilación de los contenidos vistos en la clase de inglés. El 56.7 % afirman que, si han asimilado los conceptos gracias al uso de las herramientas virtuales, el 30.9 % afirman que la virtualidad les permite aprender de manera lúdica. Mientras que con el 9.3 % de la población se puede notar que han tenido dificultad para aprender mediante las clases virtuales, una de las posibles causas es debido a la falta de conexión a internet o la dificultad en la interacción con los contenidos. Y por último el 3.1 % de la población menciona que las herramientas virtuales les genera distracción. Se puede evidenciar que algunos niños pese a que se conectan tienen dificultad para concentrarse o en ocasiones están realizando labores de casa al mismo tiempo de la clase, esto se evidencia cuando se llama a la participación o realización de alguna actividad y no hay respuesta alguna.

Tabla 18.

Asimilación de contenidos por edad. Fuente propia.

P9\ EDAD	12	13	14	15	16	17
No, porque no comprende las explicaciones	0,00	0,00%	81,82%	9,09%	0,00%	9,09
No, por los resultados de las actividades	0,00	66,67%	0,00%	0,00%	33,33%	0,00
Si, porque comprende las explicaciones	2,17	28,26%	39,13%	21,74%	4,35%	4,35
Si, por los resultados de las actividades	0,00	21,62%	45,95%	21,62%	10,81%	0,00

Analizando la pregunta ocho con la variable de edad, se encuentran las siguientes situaciones: quienes han asimilado los contenidos por el uso de herramientas virtuales (56.70%), el 36.36% tiene 14 años, el 29.09% tiene 13 años, el 23.64% tiene 15 años, el 9.09% tiene 16 años y el 1.82% tiene 17 años. Quienes han aprendido gracias a la lúdica de la clase (30.93%) el 50% tiene 14 años, el 20% tiene 13 años, otro 20% tiene 15 años, el 3.33% es de 17 años, otro 3.33% es de 16 años y otro 3.33% es de 12 años. Sin embargo, aquellos que no han asimilado los contenidos de la clase porque se distraen al usar estas herramientas (3.09%), el 66.67% es de 14 años y el 33.33% es de 16 años. Y los que no han logrado asimilarlos es porque les cuesta trabajo comprender usando esas herramientas (9.28%), el 77.78% es de 14 años, el 11.11% es de 17 años y otro 11.11% es de 13 años. Los estudiantes quienes manifiestan la no asimilación de conceptos están entre los 14 a 17 años. (Ver figura 18 en Anexo)

Tabla 19.

Asimilación de contenidos por género. Fuente propia.

P9\ GENERO	F	M
No, porque no comprende las explicaciones	45,45%	54,55%
No, por los resultados de las actividades	66,67%	33,33%
Si, porque comprende las explicaciones	56,52%	43,48%
Si, por los resultados de las actividades	45,95%	54,05%

Para al análisis de esta variable sociodemográfica concerniente a género, se encuentra que quienes han asimilado los contenidos gracias al uso de las herramientas virtuales (56.70%), el 52.73% es de género masculino y el 47.27% es de género femenino. Quienes han aprendido gracias a la lúdica de la clase (30.93%), el 56.67% es de género femenino y el 43.33% es de género masculino. Por otro lado, aquellos que se distraen con el uso de estas herramientas (3.09% del total): El 66.67% es de género masculino y el 33.33% es de género femenino. Y, por último, quienes se les dificulta comprender los contenidos mediante estas herramientas (9.28% del total): El 66.67% es de género femenino y el 33.33% de género masculino. (Ver figura 19 en Anexo)

4.1.2.3.2. Pregunta 9 ¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?



Figura 13. ¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?

La categoría de aprendizaje analiza la percepción de los estudiantes con respecto a si el nivel de inglés ha mejorado o no en la virtualidad. El 47. % afirman que comprenden con más facilidad lo que la maestra les explica. El 38.1 % ha visto resultados positivos en el desarrollo de las actividades. La mayor parte de la población tiene un referente positivo con respecto a esta pregunta. Sin embargo, hay un 11.3 % de la población que presentan dificultad con la comprensión y por ende el desarrollo de las actividades asignadas, puede ser porque no hay una explicación directa para aquellos niños que realizan actividades mediante guías. El 3.2 % muestran que los resultados no han sido los deseados.

Tabla 20.

Progreso del nivel de inglés por edad. Fuente propia.

P9\ EDAD	12	13	14	15	16	17
No, porque no comprende las explicaciones	0,00%	0,00%	81,82%	9,09%	0,00%	9,09
No, por los resultados de las actividades	0,00%	66,67%	0,00%	0,00%	33,33%	0,00
Si, porque comprende las explicaciones	2,17%	28,26%	39,13%	21,74%	4,35%	4,35
Si, por los resultados de las actividades	0,00%	21,62%	45,95%	21,62%	10,81%	0,00

En el análisis de las respuestas con respecto a la edad, se encuentra que quienes encontraron buenos resultados de las actividades (38.14%), el 45.95% son de 14 años, el 21.62% son de 15 años, otro 21.62% son de 13 años y el 10.81% son de 16 años. Aquellos que afirman comprender las explicaciones (47.42%), el 39.13% son de 14 años, el 28.26% son de 13 años, el 21.74% son de 15 años, el 4.35% son de 17 años, el 4.35% son de 16

años y el 2.17% son de 12 años. En contraste, aquellos que afirmaron que su nivel de inglés no ha mejorado, lo pueden notar porque los resultados de las actividades son negativos (3.09% del total): el 66.67% son de 13 años y el 33.33% son de 16 años. A su vez, quienes sienten que no han mejorado al no comprender las explicaciones (11.34%), el 81.82% son de 14 años, el 9.09% son de 17 años y otro 9.09% son de 15 años. (Ver figura 20 en Anexo)

Tabla 21.

Progreso del nivel de inglés por género. Fuente propia.

P9\ GENERO	F	M
No, porque no comprende las explicaciones	45,45%	54,55%
No, por los resultados de las actividades	66,67%	33,33%
Sí, porque comprende las explicaciones	56,52%	43,48%
Sí, por los resultados de las actividades	45,95%	54,05%

En el análisis de las respuestas en cuanto al género, se pueden encontrar los siguientes resultados. Aquellos quienes sienten que han aprendido y lo evidencian en el resultado positivos de las actividades (38.14%): El 54.05% son de género masculino y el 45.95% de género femenino. En cuanto a quienes evidencian un aprendizaje porque comprenden las explicaciones (47.42% del total): El 56.52% son de género femenino y el 43.48% son de género masculino. En contraste con aquellos quienes no ven resultados positivos en sus actividades (3.09%), el 66.67% son de género femenino y el 33.33% son de género masculino, a su vez, quienes no evidencian aprendizaje al no comprender las explicaciones (11.34%), el 54.55% son de género masculino y el 45.45% son de género femenino. (Ver figura 21 en Anexo)

La percepción de la asimilación del aprendizaje por parte de los alumnos a través de esta metodología indica que ha sido positiva, dos factores importantes se evidencian al

respecto. Por un lado, los estudiantes sienten que, gracias a las herramientas virtuales, el contenido les ha parecido más atractivo y fácil de comprender, logrando que haya un aprendizaje significativo. Por otro lado, gracias a la característica lúdico e interactivo del contenido digital, plataformas como liveworksheet and quizziz intervienen de manera positiva en la mediación de la adquisición del conocimiento entre el alumno y el contenido que se quiere enseñar. No obstante, hay algunos factores que pueden afectar el aprendizaje mediante esta metodología. En los resultados se evidencian dos importantes, en primera medida algunos alumnos afirman que aprender a través de contenidos digitales les genera distracción y es normal, ya que incluso cuando se estaba estudiando de manera presencial se evidenciaban estudiantes que tenían problemas de atención, por consiguiente, la virtualidad agudizo estas situaciones. Otro aspecto es que se les dificulta comprender las temáticas, el inglés es una lengua que presenta dificultad para ser aprendida por algunos estudiantes debido a al bajo nivel que traen de los años anteriores, la apatía por aprenderlo y también el poco tiempo para aprenderlo. Es importante destacar que son pocos los niños quienes presentan estas inconformidades, pero no se debe obviar porque el objetivo de la educación es llegar a todos los estudiantes.

4.1.2.4. *Satisfacción.*

4.1.2.4.1. *Pregunta 10. La motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual.*

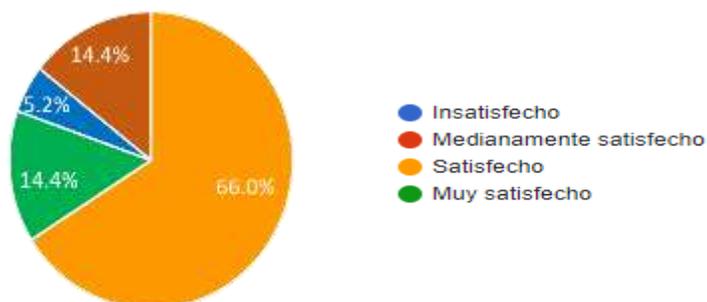


Figura 14. *La motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual.*

La categoría de satisfacción, muestra el nivel de motivación de los estudiantes para ingresar a las clases de inglés, se evidencia que el 66.0 % de los niños están satisfechos, el 14.4 % muy satisfecho. Es una población de casi un 80 % que siente agrado de estar en la clase y participar de ella. Por otro lado, un 14.4 % de los niños están medianamente satisfechos y un 5.2 % están insatisfechos con respecto a la motivación para asistir a clases. Los niños insatisfechos y poco motivados a ingresar a clase responden al hecho de que se distraen con facilidad, no tienen conocimiento de cómo usar las herramientas, o también se les dificulta la asignatura.

Tabla 22.

Motivación para asistir a la clase por edad. Fuente propia.

P10\ EDAD	12	13	14	15	16	17
Insatisfecho	0,00%	0,00%	40,00%	40,00%	0,00%	20,00%
Medianamente Satisfecho	0,00%	21,43%	57,14%	14,29%	7,14%	0,00%
Muy Satisfecho	7,14%	28,57%	35,71%	7,14%	14,29%	7,14%
satisfecho	0,00%	25,00%	45,31%	21,88%	6,25%	1,56%

Los estudiantes motivados a asistir a la clase de inglés de manera virtual (65.98%), el 45.31% tiene 14 años, el 25% tiene 13 años, el 21.88% tiene 15 años, el 6.25% tiene 16 años y el 1.56% tiene 17 años. Quienes están muy motivados en asistir a la clase de inglés de manera virtual (14.43%), el 35.71% tiene 14 años, el 28.57% tiene 13 años, el 14.29% tiene 16 años, el 7.14% tiene 17 años, el 7.14% tiene 15 años y el 7.14% tiene 12 años. Aquellos, quienes les motiva medianamente asistir a la clase de inglés de manera virtual

(14.43%), el 57.14% tiene 14 años, el 21.43% tiene 13 años, el 14.29% tiene 15 años, y él 7.14% tiene 16 años. Mientras que los estudiantes a los que no les motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual (5.15%), el 40% tiene 15 años, otro 40% tiene 14 años y el 20% tiene 17 años. (Ver figura 22 en Anexo)

Tabla 23.

Motivación para asistir a la clase por estrato. Fuente propia

P10\ ESTRATO	1	2	3
Insatisfecho	40,00%	60,00%	0,00%
Medianamente Satisfecho	57,14%	21,43%	21,43%
Muy Satisfecho	35,71%	50,00%	14,29%
satisfecho	42,19%	45,31%	12,50%

A quienes les motiva de manera satisfactoria asistir a la clase de inglés (65.98%), el 45.31% es de estrato 2, el 42.19% es de estrato 1 y el 12.50% es de estrato 3. De los estudiantes a los que les motiva de manera muy satisfactoria asistir a la clase (14.43%), el 50% es de estrato 2, el 35.71% es de estrato 1 y el 14.29% es de estrato 3. Los estudiantes quienes medianamente motivados para asistir a la clase (14.43%), el 57.14% es de estrato 1, el 21.43% es de estrato 2 y otro 21.43% es de estrato 3. Y finalmente, los estudiantes que no se sienten motivados (5.15%), el 60% es de estrato 2 y el 40% es de estrato 1. (Ver figura 23 en Anexo)

Tabla 24.

Motivación para asistir a la clase por Zona. Fuente propia

P10\ ZONA	Rural	Urbano
Insatisfecho	100,00%	0,00%

Medianamente Satisfecho	50,00%	50,00%
Muy Satisfecho	42,86%	57,14%
satisfecho	48,44%	51,56%

Los estudiantes quienes les motiva asistir a la clase (65.98%), el 51.56% es de zona urbana y el 48.44% es de zona rural. Quienes se sienten muy motivados (14.43%), el 57.14% es de zona urbana y el 42.86% es de zona rural. Los estudiantes quienes se sienten medianamente motivados (14.43%), el 50% es de zona urbana y el otro 50% es de zona rural. Y, por último, los estudiantes quienes poco les motiva ingresar a las clases (5.15% del total), el 100% es de zona rural. Es destacable que aquellos quienes manifiestan no estar satisfechos son de la ruralidad. Sin embargo, se resalta que la población rural tiene valores próximos a la población urbana en cuanto a la motivación para asistir a clase. (Ver figura 24 en Anexo)

4.1.2.4.2. *Pregunta 11. ¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?*



Figura 15. ¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?

En la categoría de satisfacción con respecto al aprendizaje de los contenidos de la clase de manera virtual. El 73.2 % se muestra satisfecho ante este ítem y el 10.3 % están muy satisfechos. Sin embargo, el 11.3 % de los niños están medianamente satisfechos y el 5.2 % se encuentran insatisfechos. Hay una pequeña minoría que se encuentran insatisfechos con este tipo de aprendizaje, por causa de la falta de conectividad al no poder acceder a las clases y tampoco a las explicaciones o algunos niños no se ajustan a esa metodología.

Tabla 25.

Satisfacción con el aprendizaje por edad. Fuente propia

P11\ EDAD	12	13	14	15	16	17
Insatisfecho	0,00%	0,00%	40,00%	40,00%	0,00%	20,00%
Medianamente Satisfecho	0,00%	10,00%	70,00%	20,00%	0,00%	0,00%
Muy Satisfecho	0,00%	36,36%	45,45%	9,09%	0,00%	9,09%
satisfecho	1,41%	25,35%	42,25%	19,72%	9,86%	1,41%

Del total de estudiantes satisfechos con el aprendizaje de los contenidos virtuales (73.20%), el 40% de 14 años, 40% de 15 años y 20% de 17 años. Para quienes están muy satisfechos (11.34% del total), el 36.36% tienen 13 años, el 45.45% 14 años, el 9.09% 15 años y el 9.09% 17 años. Aquellos quienes manifiestan estar medianamente satisfecho (10.31%), el 10% son de 13 años, el 70% de 14 años y el 20% restante de 15 años. Y los que están insatisfechos (5.15%), el 40% son de 14 años, el 40% de 15 años u el 20% restante de 17 años. En general los estudiantes que manifiestan estar satisfechos y muy

satisfechos son de edades medias en comparación con aquellos de edades mayores. (Ver figura 25 en Anexo)

Tabla 26.

Satisfacción con el aprendizaje por estrato. Fuente propia

P11 \ ESTRATO	1	2	3
Insatisfecho	60,00%	40,00%	0,00%
Medianamente Satisfecho	60,00%	30,00%	10,00%
Muy Satisfecho	27,27%	45,45%	27,27%
satisfecho	42,25%	45,07%	12,68%

De los estudiantes que manifiestan estar satisfechos (73.20%), el 42.45% son de estrato 1, 45.07% de estrato 2 y el 12.68% de estrato 3. Aquellos que muestran estar muy satisfechos (11.34%), el 27.27% son de estrato 1, 45.45% de estrato 2 y el 27.27% de estrato 3. Por otro lado, los que están medianamente satisfecho (10.31%), el 60% de estrato1, 30% de estrato 2 y el 10% de estrato 3. Y los que se encuentran insatisfechos (5.15%). Quienes están insatisfechos (5.15%) el 60% son de estrato1, el 40% de estrato 2. De manera general el grado de satisfacción se encuentra ligado al estrato, es decir, aquellos satisfecho o muy satisfechos son de estratos 2 y 3 en su mayoría y aquellos insatisfechos o medianamente insatisfecho son de estratos 1 y 2. (Ver figura 26 en Anexo)

Tabla 27.

Satisfacción con el aprendizaje por zona. Fuente propia

P11 \ ZONA	Rural	Urbano
Insatisfecho	100,00%	0,00%

Medianamente Satisfecho	50,00%	50,00%
Muy Satisfecho	45,45%	54,55%
satisfecho	47,89%	52,11%

En esta variable referente a la zona donde viven, se puede evidenciar que aquellos estudiantes que se encuentran satisfechos (73.20%), el 52.11% son de zona urbana y el 47.89% de zona rural. Quienes están muy satisfechos (11.34%), el 54.55% son de zona urbana y el 45.45% de zona rural. Por otro lado, los que están medianamente satisfecho (10.31% del total): El 50.00% son de zona urbana y el 50.00% de zona rural. Y finalmente aquellos que están insatisfechos (5.15% del total): El 100. % son de zona rural. Se destaca que los estudiantes insatisfechos son rurales. (Ver figura 27 en Anexo)

4.1.2.4.3. *Pregunta 12. Si la respuesta a la pregunta anterior fue medianamente satisfecho o insatisfecho entonces especificar las razones por las que presenta esta insatisfacción.*



Figura 16. Si la respuesta a la pregunta anterior fue medianamente satisfecho o insatisfecho entonces especificar las razones por las que presenta esta insatisfacción.

En la categoría de satisfacción, se pretende indagar un poco más allá acerca de las razones por las cuales estarían insatisfechos o medianamente satisfechos los estudiantes. Los resultados muestran que el 27.5 % de los niños se distraen con facilidad mientras se están orientando las clases, el 22.5 % afirman que falta motivación e interés en las actividades de clase, el otro 22.5 % no comprende los contenidos de la asignatura. El 15.0 % de los estudiantes evidencia que no practica lo visto en clase para mejorar sus habilidades. El 7.5 % no cuenta con las herramientas para trabajar en clase y el 5 % falta con frecuencia a clase.

El análisis de esta pregunta, es de gran importancia ya que los estudiantes quienes manifiestan no estar satisfechos o estarlos a medias evidencian las razones por las cuales lo estarían.

Tabla 28.

Razones de insatisfacción. Fuente propia.

P11\P12	Falta de motivación	Inasistencia Frecuente	No Comprensión	No tiene Herramientas	No Practica	Se Distrae
Insatisfecho	20,00%	0,00%	0,00%	20,00%	20,00%	40,00%
Medianamente Satisfecho	10,00%	20,00%	60,00%	0,00%	0,00%	10,00%

De los estudiantes que manifestaron estar medianamente satisfechos, el 60% especifican que no comprenden la clase, el 10% se distraen, el 20% por inasistencias frecuentes y el 10% por falta de motivación. De aquellos que manifestaron estar insatisfechos el 40% especifica que esto se debe a que se distraen, el 20% porque no

práctica, el 20% porque no tiene herramientas para la clase y el 20% restante por falta de motivación. Se destaca de este 15.46 % de la población, que aquellos que están medianamente satisfechos tienen las herramientas, pero no comprenden las temáticas o faltan frecuentemente, de esta manera es difícil que ellos puedan notar un avance. Y aquellos que están insatisfechos la mayoría es por se distraen. (Ver figura 28 en Anexo)

Tabla 29.

Razones de insatisfacción por género. Fuente propia.

P12/ GÉNERO	F	M
Falta de motivación	100,00%	0,00%
Inasistencia Frecuente	100,00%	0,00%
No Comprensión	33,33%	66,67%
No tiene Herramientas	0,00%	100,00 %
No Practica	100,00%	0,00%
Se Distrae	33,33%	66,67%

Tabla 30.

Razones de insatisfacción por edad. Fuente propia.

P12/ EDAD	13	14	15	17
Falta de motivación	0,00%	50,00%	50,00%	0,00%
Inasistencia Frecuente	50,00%	50,00%	0,00%	0,00%
No Comprensión	0,00%	83,33%	16,67%	0,00%
No tiene Herramientas	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%
No Practica	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%
Se Distrae	0,00%	33,33%	66,67%	0,00%

Tabla 31.

Razones de insatisfacción por estrato. Fuente propia

P12/ ESTRATO	1	2	3
Falta de motivación	100,00%	0,00%	0,00%
Inasistencia Frecuente	100,00%	0,00%	0,00%
No Comprensión	50,00%	33,33%	16,67%
No tiene Herramientas	100,00%	0,00%	0,00%
No Practica	100,00%	0,00%	0,00%
Se Distrae	0,00%	100,00%	0,00%

Tabla 32.

Razones de insatisfacción por estrato. Fuente propia

P12/ ZONA	Rural	Urbano
Falta de motivación	50,00%	50,00%
Inasistencia Frecuente	100,00%	0,00%
No Comprensión	33,33%	66,67%
No tiene Herramientas	100,00%	0,00%
No Practica	100,00%	0,00%
Se Distrae	100,00%	0,00%

De aquellos que manifiestan falta de motivación el 100% son mujeres, 50% de 14 años y 50% de 15 años, 100% estrato 1, 50% rural y 50% urbano. De aquellos que respondieron inasistencia frecuente el 100% son mujeres, 50% de 13 años y 50% de 14 años, 100% estrato 1 y 100% rural. De los estudiantes que manifiestan no comprender el 33.3% son mujeres y el 66.7% hombres, el 83.3% de 14 años y el 16.7% de 15 años, 50% de estrato 1, 33.3% de estrato 2 y 16.7% de estrato 3, el 33.3% son de zona rural y 66.7% de zona urbana. De aquellos que manifiestan no tener herramientas el 100% son hombres

de 14 años, estrato 1 y de zona rural. De aquellos que manifiestan no practicar son 100% mujeres de 17 años, estrato 1 y de zona rural. De los que manifiestan distraerse el 33.3% son mujeres y el 66.7% hombres, 33.3% tienen 14 años y el 66.7% tienen 15 años, 100% de estrato 2 y 100% de zona rural.

4.1.2.4.4. *Pregunta 13. En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?*

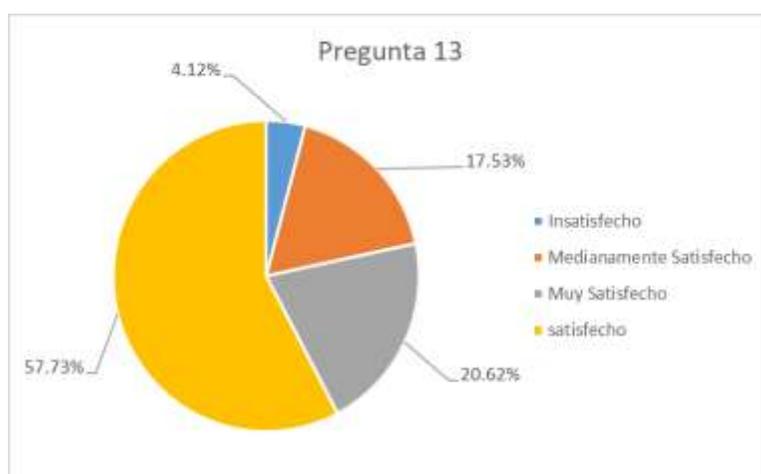


Figura 17. En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?

La categoría de satisfacción plantea de manera general la pregunta relacionada con el uso de las estrategias virtuales que se han usado en las clases de inglés durante la virtualidad, donde el 57.7 % están satisfechos, el 20.6 % están muy satisfechos. Pero hay una brecha quienes manifiestan no estar satisfechos, la cual es el 4.2 % y medianamente satisfecho correspondiente al 17.5 %. Aunque la población insatisfecha o medianamente satisfecha no supera el 20 %, se puede deducir que se debe al poco acceso a las

herramientas virtuales, a la intermitencia en la conexión a internet, la distracción que les genera estudiar con estas metodologías, al no comprender la asignatura, a la falta de motivación al ingresar a las clases y al cambio tan abrupto de la metodología con la cual se imparte la asignatura.

Tabla 33.

Satisfacción general con las estrategias virtuales por edad. Fuente propia.

P12\ EDAD	12	13	14	15	16	17
Insatisfecho	0,00%	0,00%	50,00%	50,00%	0,00%	0,00%
Medianamente Satisfecho	0,00%	11,76%	52,94%	11,76%	17,65%	5,88%
Muy Satisfecho	5,00%	25,00%	30,00%	30,00%	5,00%	5,00%
satisfecho	0,00%	28,57%	48,21%	16,07%	5,36%	1,79%

De los estudiantes que se encuentran satisfechos (57.73%), el 28.57% son de 13 años, el 48.21% de 14 años, el 16.07% son de 15 años, el 5.36% son de 16 años y el 1.79% restante son de 17 años. De aquellos están muy satisfechos (20.65%), el 5% son de 12 años, el 25% son de 13 años, el 30% de 14 años, el 30% de 15 años, el 5% de 16 años y el 5% restante de 17 años. Quienes están medianamente satisfechos (17.53%), el 52.94% son de 14 años, el 17.65% son de 16 años, el 11.76% de 13 años, el 11.76% de 15 años y el 5.88% de 17 años. Finalmente, quienes se encuentran insatisfechos (4.12%), se dividen en 50% de 14 años y 50% de 15 años. Cabe resaltar que aquellos que se encuentran muy satisfechos y satisfechos en su mayoría son de edades menores en comparación con aquellos que se encuentran insatisfechos que son de las edades medias. (Ver figura 33 en Anexo)

Tabla 34.

Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia

P13\ GENERO	F	M
--------------------	----------	----------

Insatisfecho	25,00%	75,00%
Medianamente Satisfecho	35,29%	64,71%
Muy Satisfecho	65,00%	35,00%
satisfecho	53,57%	46,43%

Los estudiantes quienes se encuentran satisfechos (57.73%), el 53.57% son mujeres y el 46.43% son hombres. Quienes están muy satisfechos (20.65%), el 65%% son mujeres y el 35% son hombres. Para quienes están medianamente satisfechos De aquellos que se encuentran medianamente satisfechos (17.53% del total): el 35.29% son mujeres y el 64.71% son hombres. De aquellos que se encuentran insatisfechos (4.12% del total): el 25% son mujeres y el 75% son hombres. Cabe resaltar que de aquellos que se encuentran satisfechos y muy satisfechos la mayoría son mujeres en comparación con aquellos que están medianamente satisfechos e insatisfechos que se caracterizan por ser hombres. (Ver figura 34 en Anexo)

Tabla 35.

Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia

P13\ ZONA	1	2	3
Insatisfecho	50,00%	50,00%	0,00%
Medianamente Satisfecho	52,94%	29,41%	17,65%
Muy Satisfecho	40,00%	55,00%	5,00%
satisfecho	41,07%	42,86%	16,07%

De aquellos que manifiestan estar satisfechos (57.73), el 41.07% son de estrato 1, el 42.86% de estrato 2 y el 16.07% de estrato 3. Para quienes están muy satisfechos (20.65%), el 40% son de estrato 1, el 55% de estrato 2 y el 5% de estrato 3. Por otro lado, quienes están medianamente satisfecho (17.53%), el 52.94% son de estrato 1, el 29.41% de estrato 2 y el 17.65% de estrato 3. Y, por último, quienes están insatisfechos (4.12%): el 50% son de estrato 1, el 50% de estrato 2. En general aquellos que manifiestan estar muy satisfechos y satisfechos son de estratos 2 y 3 en comparación con aquellos que están medianamente satisfechos e insatisfechos que se caracterizan por ser de estratos 1 y 2. (Ver figura 35 en Anexo)

Tabla 36.

Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia

P13 \ ZONA	Rural	Urbano
Insatisfecho	100,00%	0,00%
Medianamente Satisfecho	52,94%	47,06%
Muy Satisfecho	40,00%	60,00%
satisfecho	50,00%	50,00%

De los estudiantes que manifiestan estar satisfechos (57.73%), el 50% son de zona rural y el 50% de zona urbana. Quienes están muy satisfechos (20.65%), el 40% son de zona rural y el 60% restante de zona urbana. Por otro lado, quienes están medianamente satisfecho (17.53%), el 52.94% son de zona rural y el 47.06% restante de zona urbana y por último quienes están insatisfechos (4.12%), son de zona rural. En general aquellos que manifiestan estar satisfechos y muy satisfechos pertenecen en su mayoría a zona urbana en comparación con aquellos cuyo sentir es de satisfacción media e insatisfacción que en su mayoría son de zona rural. (Ver figura 36 en Anexo)

Para complementar el análisis de esta última categoría, se afirma que los estudiantes realmente muestran un agrado al ingresar a las clases ya que están motivados y sienten que el uso de las herramientas o contenidos digitales han sido de gran ayuda para el aprendizaje en casa. La herramienta para trabajar video conferencias como Meet, apoyó enormemente al proceso de adaptación de un aula presencial a una virtual, donde los estudiantes podían hablar, participar en las clases, observar el contenido como si estuvieran en el colegio de manera presencial y realizar las actividades que se les asignará en clase. Además, la plataforma llamada Classdojo, la cual tiene ciertas configuraciones gratis para poder ser usada, apoyaba el tema de la participación y del manejo de la asistencia. Debido a la posibilidad de usar avatares para cada estudiante, ellos podían identificarse y llevar el record de sus puntos por participación, siendo esto altamente motivante. El uso de estas metodologías si cumplió su objetivo de lograr adaptar el aprendizaje presencial al virtual, creando ambientes de aprendizaje satisfactorios para la mayoría. Ahora bien, la población que no se encuentra del todo satisfecha, la cual es mínima, puede obedecer al hecho de no tener conectividad, o tenerla de manera intermitente mediante datos. Lo cual lleva al estudiante a terminar realizando las guías que, si bien es cierto, se han desarrollado bajo una didáctica y metodología a distancia, no tienen el mismo impacto en el aprendizaje o percepción de satisfacción por parte de los estudiantes

4.3 Discusión de resultados

4.3.1. Categoría de herramientas virtuales.

4.3.1.1. Tecnologías de la información y comunicación TIC.

Partiendo de la subcategoría relacionada con las TIC, las cuales está ligada con los procesos de aprendizaje que se dan en estos momentos al interior del virtual, se analiza aquí

la pregunta *¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?*, esta pregunta enfocada no solamente a si cuenta con la red, también pretende analizar si los estudiantes cuentan con la posibilidad de usar la tecnología, lo cual es de vital importancia para llevar a cabo procesos satisfactorios en la enseñanza de lenguas, como lo afirman (Heraldo, Jansson, y Neira, 2011). Los resultados arrojan que la mayoría de estudiantes tienen acceso a dicha conectividad y esto ha permitido que pueda participar del proceso académico virtual en la clase de inglés. Además, se evidencia la importancia para los padres de familia que sus hijos tengan conexión a internet para el desarrollo de sus clases, comprendiendo así que la tecnología ya hace parte de “la cotidianidad escolar” (Parra 2012, citado en Hernández. 2015, p.5) Sin embargo, el 7.2 % de los niños quienes no tienen una conexión a internet estable o carecen del mismo, se pierden de las bondades de las tecnologías y de los medios que pueden favorecer el aprendizaje (Díaz, Heraldo, Bruce, Estela, y Martínez, 2011), lo anterior conlleva a que posiblemente el desempeño y motivación hacia la asignatura sea baja, repercutiendo en el cumplimiento de las actividades.

Otra pregunta importante para analizar en esta categoría está relacionada con la manera de comunicación que adoptan los estudiantes para resolver dudas. *¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?* Esta pregunta se relaciona con el rol del aprendiz y del maestro en la sociedad del conocimiento de acuerdo a (Riveros y Mendoza, 2005), donde el aprendiz debe ser flexible, tener una postura activa al aprender, solucionar problemas y reconstruir su propio aprendizaje; es el caso de los estudiantes de grado noveno, que contactan al maestro por WhatsApp y clases en línea. Sin embargo, el 49 % de los estudiantes prefieren contactar al maestro de manera más discreta, mediante la

primera opción, algunas veces incluso pese a que estén conectados prefieren escribir al interno.

4.3.1.2. Recursos digitales

Esta subcategoría es de vital importancia para el desarrollo de procesos en la enseñanza del inglés, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) promueve de hecho algunos de estos para poder brindar un proceso de aprendizaje de alta calidad en la virtualidad. A la pregunta *¿Tienes facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar?*, el 89.7 % de los estudiantes afirmaron tener los equipos y el internet para poder conectarse a las clases. Como se mencionaba anteriormente, el hecho de tener la posibilidad de conectarse mediante una tableta, celular o computador, hace que los estudiantes puedan tener acceso a todos los recursos digitales que hay en la red, los cuales son de gran ayuda porque conectan al aprendizaje. Quienes cuentan con las herramientas tecnológicas, pueden aprovechar las ventajas que ofrecen estos recursos, como lo menciona Zapata (2011), la motivación a los estudiantes, comprensión de los temas vistos mediante simuladores y páginas interactivas, ya que tienen acceso a los links de las actividades, pueden estudiarlos las veces que deseen. Sin embargo, existe una brecha del 9.3 % de los niños que no tienen herramientas, tampoco conectividad, mostrando una desigualdad para el aprendizaje de la asignatura. Debido a estas herramientas, la mediación con el aprendizaje no pasa de un texto con una explicación. Aunque ellos buscan explicación de los temas mediante llamadas, no pueden acceder a videos, o ejercicios interactivos que promueven el aprendizaje y la motivación.

4.3.2. Categoría de metodologías virtuales del inglés en la virtualidad

4.3.2.1 Objetos virtuales de aprendizaje

La categoría de metodología remite al análisis de la manera como se está llevando a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Dentro de esta cabe resaltar los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), los cuales son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, de acuerdo a Feria-Marrugo et al., (2016). Estos son útiles por tanto la creación de los mismos tiene unos objetivos claros, una metodología, unos contenidos y una evaluación. Los OVA se utilizan dentro del aula virtual de inglés para desarrollar las habilidades propias de la lengua y comprenden herramientas virtuales que se usan para hacer la parte práctica de lo enseñado, algo en lo que la mayoría de estudiantes ha estado de acuerdo y en satisfacción con su uso. Evidencias del 89.7 % afirman usar las plataformas de estudio en clase y el 6.2 % solicitan ayuda de alguien más, pero las usan. Hay un pequeño porcentaje que puede ser atribuido al hecho de que no tengan conectividad a internet o que cuando se realizan explicaciones, los estudiantes pierden la conexión.

4.3.2.2. Estrategias de enseñanza.

Esta subcategoría acerca de estrategias de enseñanza, abarca un sinnúmero de acciones que los maestros llevan al aula con el fin de lograr un aprendizaje exitoso en su aprendizaje. El maestro de lenguas aquí promueve la participación como estrategia de aprendizaje, es por esto que a la pregunta: *La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases*, muestra un menor porcentaje de satisfacción frente al tema, sólo el 70.11 % de la población está satisfecha o muy satisfecha. Estos niños pueden interactuar, participar ya que tiene una conexión estable. Sin embargo, el resto de los estudiantes pueden mostrarse tímidos al hablar o responder algunas preguntas. Además, es

de recordar que algunos no tienen mayor participación en clase debido a que no tienen internet, deben hacer las guías y hasta ahí llegarían. Como las estrategias de aprendizaje enmarcan estas herramientas que usan los estudiantes para poder aprender o reforzar lo visto en clase, se les pregunta a los estudiantes: *Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de inglés*, donde el 82.15 % afirman que sí fue fácil para ellos usar esas estrategias, esto se comprueba porque la mayoría de los estudiantes realizan sus actividades en las páginas web sugeridas y sin inconvenientes. Lo anterior muestra que las estrategias escogidas son las adecuadas para los estudiantes. Hay sin embargo un porcentaje del 10.3 % que está medianamente satisfecho, lo que significa que alrededor del 94 % trabajan con las estrategias y las adoptan en clase sin problema. No obstante, hay un porcentaje pequeño que se encuentra insatisfecho con estas estrategias, quizá se deba al hecho de no poder usarlas por la falta de internet.

Si bien es cierto, las estrategias utilizadas han sido del agrado de los estudiantes, se requiere ver la percepción del aprendizaje que ellos han tenido y qué estrategias se considerarían viables para implementar en su proceso de enseñanza. Por esta razón la pregunta *¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?* El 26.8 % afirman que es necesario una mayor interacción en el grupo, comprensible ya que el aprendizaje de una lengua extranjera requiere de una interacción constante. El 23.7 % dicen que se requiere más horas de clase, el colegio solo provee 3 horas y realmente es muy poco para que pueda haber un avance significativo. El 19.6 % está de acuerdo con que se deben implementar otras herramientas virtuales, lo cual hace parte también de la innovación del maestro y la búsqueda de que un 100 % aprenda el contenido enseñado. El 15.5 % Tienen dificultades

con el manejo de las plataformas, el maestro entonces debe quizá explicar más a fondo el uso de las mismas antes de iniciar con la actividad, de tal manera que los estudiantes puedan desarrollar las tareas satisfactoriamente. Por último, el 14 % expresa la necesidad de una atención más cercana, se puede notar que se extraña la interacción personalizada con el maestro. Casi 40 % de los estudiantes expresan la falta de interacción como debilidad de estas estrategias. Se extraña la presencialidad donde existía la comunicación constante con maestros y compañeros.

4.3.3. Categoría de aprendizaje

4.3.3.1 Aprendizaje del inglés en la virtualidad

En esta subcategoría se pretende analizar la percepción que tienen los estudiantes frente a su propio aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Para esto, se aborda la pregunta. *¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?*, a lo que 86.16 % de los estudiantes han respondido que sí por dos razones importantes, la primera, gracias al uso de las herramientas ellos han comprendido de manera más fácil la información, los estudiantes tienen una alta interacción con el material dispuesto para el aprendizaje y hace que haya construcción propia de la comprensión del conocimiento como lo afirma (Schunk, 2012). La otra razón que expresan los estudiantes es la percepción que tienen frente a la manera como ellos adquieren los aprendizajes, pues afirman que debido a que las plataformas son interactivas, el aprendizaje se hace más lúdico y dinámico. Lo cual concuerda con la teoría de (Schunk, 2012) del aprendizaje por observación, donde se manejan cuatro procesos importantes como lo son la atención, retención, producción y motivación. Los estudiantes al estar motivados, están atentos y por supuesto retienen más rápido la información.

Por otro lado, a la pregunta. *¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?*, el 85.5 % de los encuestados afirmaron que sí han mejorado su nivel de inglés, lo cual evidencia como los estudiantes sienten que sí han aprendido y mejorado su nivel de comprensión con el uso de estas herramientas. Algunos han visto resultados positivos en las actividades desarrolladas en clase, lo cual los motiva aún más a continuar con el proceso, otros afirman comprender más las temáticas que se están viendo en clase a cabo de un tiempo. Por otro lado, el 11.3 % afirman que se les dificulta la comprensión de las temáticas, lo cual puede deberse a que no ingresan a clases constantemente por falta de internet, y el 3.2 % afirman que los resultados no han sido los esperados, quizá las herramientas usadas para ellos no han sido las mejores o pese al esfuerzo, siguen teniendo dificultades ya que presentan falencias de años atrás. Realmente la virtualidad para algunos no ha sido la mejor estrategia de aprendizaje, quizá necesiten de un maestro que los oriente de manera más personal.

4.3.4. Categoría de satisfacción

4.3.4.1 Satisfacción en el aprendizaje del inglés

Para la subcategoría de satisfacción, la cual abarca diversos aspectos, se explicarán las tres preguntas cruciales que responden al último objetivo de esta investigación. Por un lado, se tiene la pregunta *¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?*, a lo que el 83.5 % de los estudiantes afirmaron que estaban satisfechos o muy satisfechos con el aprendizaje de la asignatura, los estudiantes sienten que están llenando las expectativas académicas en concordancia con (Surdez et al., 2018). Su percepción es muy positiva y sienten bienestar con el desarrollo de las actividades en la clase de inglés. En contraste, se tiene el 16.5 % de los encuestados

quienes se sienten medianamente satisfechos o insatisfechos con el aprendizaje. Para poder ahondar un poco en esta pregunta y las razones por las cuales quizá su aprendizaje no ha sido tan exitoso o su percepción es negativa, se realiza una siguiente pregunta sólo para quienes están en ese rango. Se presentaron varias opciones y estos fueron los resultados: El 27.5 % se distrae con facilidad, en este caso quizá las actividades no son significativas como lo afirma López (2019) para que un aprendizaje se pueda dar. Un 22.5 % no le motiva entrar a las clases de inglés y otro 22.5 % no comprende los contenidos del área, puede darse que los estudiantes no vean posibilidades de éxito al no comprender las temáticas o lo que se debe hacer. Un 15.0 % no practica lo visto en clase, lo cual es algo negativo, ya que el aprendizaje de una lengua extranjera requiere de práctica, de lo contrario es poco lo que se pueda avanzar. El 7.5 % afirma que no cuenta con las herramientas, hay un porcentaje de estudiantes del colegio que solo tiene datos y es imposible que participen de las clases, lo cual es simplemente poco motivante y lleva a que estén insatisfechos con el aprendizaje del inglés mediante esta modalidad. Una minoría que representa el 5 % afirma faltar con frecuencia a clases, son estudiantes que poco se conectan y cuando lo hacen están confundidos porque se han perdido de las explicaciones en clases anteriores.

Para concluir el análisis de esta subcategoría, se analiza la pregunta: *En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?* Las respuestas determinan de gran manera el objetivo principal del trabajo. 78.4 % afirma estar muy satisfechos con las estrategias virtuales, lo cual ratifica lo que afirma Salinas, Morales y Martínez (2008), donde es importante comprobar con los estudiantes el nivel de satisfacción ya que ellos son quienes reciben la educación. Un 17.5 % muestra que están medianamente satisfechos,

están en un rango bueno con respecto a la percepción de la satisfacción. Y el 4.2 % están insatisfechos, una causa puede ser la carencia de herramientas para la conexión. Aunque es poca, existe una brecha digital que no permite a los estudiantes aprender de forma significativa, su interacción se reduce al encuentro con una guía y la explicación que mediante audios se le pueda dar.

4.3.3.2 Motivación en el aprendizaje

En la categoría de motivación se propone la pregunta: *Lo motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual*. Donde los encuestados en su mayoría respondieron positivamente, con un 80.4 % satisfechos y muy satisfechos, lo anterior se relaciona con la percepción que tienen de aprendizaje, si las personas tienen una estimulación intrínseca y extrínseca hay un mayor desempeño en las tareas, como lo afirma López (2004) los estudiantes se sienten contentos y animados a presentar las actividades que se les asignan. Las actividades que se asignan son creativas, diferentes y hacen que los estudiantes estén a la expectativa, lo que repercute en que su nivel de atención pueda incrementar. Es de mencionar que hay un 14.4 % que está medianamente satisfecho y un 5.2 % de estudiantes insatisfechos, aquellos estudiantes pueden no estar motivados debido a la falta de interacción con otros, concordando con la teoría de López (2019) donde afirma que el aprendizaje colaborativo motiva más que el competitivo. Aquellos estudiantes que no están motivados, pueden no entender porque es muy difícil para ellos o las actividades no satisfacen sus expectativas.

Capítulo 5. Conclusiones

En el siguiente capítulo se podrá evidenciar diferentes afirmaciones con respecto a los principales hallazgos encontrados al analizar no solo las categorías, sino también cada una de las preguntas planteadas con respecto a la satisfacción. El lector podrá encontrar nuevas ideas generadas a partir del análisis de resultados a su vez como posibles preguntas de investigación que se podrían abordar con la población analizada. Durante la lectura de este capítulo, el lector también podrá evidenciar una relación de las preguntas de investigación con los objetivos propuestos y las limitantes que se presentaron a través del proceso investigativo.

5.1 Principales hallazgos

Dentro de la población encuestada para este estudio, se concluyen resultados satisfactorios frente al uso de herramientas virtuales; se puede evidenciar que en sus hogares cuentan con conexión a internet y acceso a equipos tecnológicos para poder conectarse a las clases. Sin embargo, no se puede obviar el hecho de que hay una minoría de la población rural, quienes no cuenta con internet o equipos para poder recibir sus clases, dificultando así la adquisición de conocimientos. Posiblemente esto obedezca a que los niños que pertenecen a esta minoría viven en lugares muy distantes de la población.

Se logra concluir en esta categoría que la mayoría de estudiantes están satisfechos con la metodología abordada para las clases, mostrando en la investigación que un gran porcentaje de la población saben manejar las plataformas virtuales y consideran que son fáciles de usar. Sin embargo, al analizar las habilidades que tienen los estudiantes teniendo en cuenta la zona donde viven, se concluye que los niños del campo tienen más dificultades

para manejarlas que los del sector urbano, esto debido a que posiblemente han tenido más accesos a los recursos tecnológicos desde el inicio de su vida que los niños del campo, quienes debido a la contingencia tuvieron que adquirir las herramientas recientemente frente a la necesidad.

Una propuesta que se puede concluir a raíz de los resultados obtenidos en la encuesta con respecto a los procesos para mejorar la enseñanza del inglés, es el incremento de las horas de clase, junto con una mayor interacción en el grupo. Esto indicaría que los estudiantes están más inclinados al aprendizaje a través de la interacción que no mediante clases magistrales.

Concluyendo los resultados acerca de la población estudiantil y las características sociodemográficas, se describe que los hombres mostraron durante la encuesta, ser quienes presentan menos satisfacción con respecto a las mujeres. Por otro lado, los estudiantes de estrato 3 y 2 son quienes menos tienen dificultad con las herramientas virtuales y con el acceso a conectividad llevando así a tener una mayor satisfacción.

Los resultados que arrojan esta investigación, ilustran que la mayoría de los estudiantes consideran que han asimilado los contenidos vistos en la clase. Lo anterior gracias a que las herramientas virtuales brindan una forma más lúdica y didáctica de mostrar los contenidos y el formato de las actividades se muestran fáciles para la comprensión de las temáticas.

Durante toda la investigación se logró evidenciar que los niños con edades menores, de 12 y 13 años, están más motivados y satisfechos con las metodologías virtuales utilizadas, lo anterior debido a que están más inmerso en las actividades académicas, en

contraste con los estudiantes de años entre los 15 y 17, quienes manifiestan apatía o poco agrado a estas metodologías.

Se puede afirmar que, la educación virtual sí ha generado impactos satisfactorios en el aprendizaje del inglés, dado que la mayoría están satisfechos y han recibido de forma positiva el uso de las herramientas virtuales como medio para lograr un aprendizaje de los contenidos de la clase. Adicionalmente, estas herramientas han permitido acortar la brecha en educación que se generó durante la pandemia, al permitir que los estudiantes tuvieran acceso a las clases sin importar el lugar donde estuvieran.

Al realizar el cruce de información relacionada con las variables sociodemográficas y frente a la cantidad de información recaudada, estos resultados se prestan para ser mostrados en otras investigaciones a futuro.

5.2 Correspondencia con los objetivos y respuesta a la pregunta de investigación

Partiendo del primer objetivo específico de esta investigación, el cual hizo referencia a establecer el acceso a las diferentes herramientas con las cuales los estudiantes trabajan en casa, y retomando el postulado de Duque (2005), acerca de la importancia de contar con material multimedia para ayudar los procesos de enseñanza y aprendizaje, se logra determinar que el 100 % de los estudiantes quienes carecen de herramientas tales como internet o computadores pertenecen al estrato 1 y del área rural. De esta manera se concluye que son ellos quienes tampoco pueden acceder al material multimedia como videos, juegos interactivos, blogs, entre otros, los cuales son de gran ayuda en la motivación y aprendizaje del inglés y su proceso es sin duda más dificultoso. Por otro lado,

Zapata (2012) menciona algunas ventajas para el aprendizaje mediante estas herramientas, no tener acceso a ellas, deja en desventaja a estos estudiantes.

Para el segundo objetivo, donde se pretendía valorar la metodología aplicada a la enseñanza del inglés y la percepción que los estudiantes tienen referente a la misma, teniendo en cuenta que las estrategias hacen parte de la metodología, (Mora y Anijovich, 2019) consideran que las estrategias de enseñanza son aquellas decisiones que los docentes adoptan para lograr el aprendizaje en los estudiantes; dentro de las estrategias que el docente usa para motivarlos en clase, está el uso de plataformas virtuales como learning apps, educa play, quizziz y class dojo, las cuales fomentan la participación de los estudiantes y el aprendizaje significativo, ya que hay una interacción con las plataformas y el conocimiento que los alumnos poseen. Se concluye que las mujeres son quienes logran tener un mejor dominio de estas plataformas y esto está relacionado con la satisfacción, dado que los hombres se encuentran menos satisfechos. Por otro lado, las desventajas se ven en su mayoría en la población rural, siendo el 100 % de esta población quienes no saben manejar las plataformas virtuales o tienen dificultades y por ende se contrasta con la insatisfacción que presentan con la metodología. También se concluye que quienes no están satisfechos, consideran que se debe enseñar el uso de otras herramientas tecnológicas y tener más horas de clase.

Para el tercer objetivo, relacionado con identificar la percepción de los estudiantes frente a su aprendizaje del inglés en un ambiente virtual y retomando la postura de Schunk (2021) al indicar que el aprendizaje es el resultado de la práctica o de diversas formas de experiencia. Además, Ormrod (2005) presenta este concepto como una herramienta para el desarrollo de habilidades y conocimientos, esto precisamente se pretende desarrollar en las

clases de inglés, donde la mayoría de estudiantes han asimilado los conceptos y han mejorado sus niveles de inglés, pues asimilan mejor las explicaciones y el resultado del desarrollo de las actividades es satisfactorio. Sin embargo, se puede notar que dentro de los niños quienes sienten que no han avanzado y no comprenden las instrucciones, la mayoría son de género masculino con el 54.55%.

Para el cuarto objetivo, donde se pretendía determinar el grado de satisfacción con respecto al uso de las herramientas virtuales en el aprendizaje del inglés y de acuerdo con Surdez et al., (2018) donde afirma que la satisfacción se puede describir como el bienestar que experimentan los estudiantes al sentir cubiertas las expectativas académicas, se determina que el 88.41 % de la población estudiantil está satisfecha con las clases de inglés de manera virtual. Se debe tener en cuenta que, pese a que la mayoría están satisfechos, hay un porcentaje de un 5.15 % quienes están totalmente insatisfechos. De esta población cabe mencionar que son rurales, de estrato 1 y 2 y el 60 % son de género masculino, variable que se ha presentado durante toda la investigación.

Finalmente se da respuesta al interrogante general de la investigación relacionada con el grado de satisfacción frente a la metodología de inglés y el uso de las herramientas virtuales destacando algunos elementos importantes: En primer lugar, la mayoría de estudiantes están satisfechos con las clases virtuales y el uso de herramientas ya que les ha permitido comprender mejor las instrucciones y ha evidenciado buenos resultados en el desarrollo de las actividades de clase. En segundo lugar, es importante resaltar que los estudiantes quienes más han tenido dificultades con la metodología de inglés de manera virtual han sido los estudiantes de la ruralidad, quienes en ocasiones no tienen las herramientas como computadores o internet para asistir a la clase, quienes usan recargas, no

tienen la misma capacidad en el internet y pierden la posibilidad de aprovechar los beneficios de estas herramientas, por tal razón su insatisfacción. Otro aspecto que se concluye es que la tecnología si es un aspecto que puede ayudar a mejorar los procesos de aprendizaje y motivar a los estudiantes en la adquisición de esta lengua. Sin embargo, cabe resaltar que no todos los estudiantes pueden tener acceso a ella y se ven frustrados ante la imposibilidad de tener las mismas condiciones para aprender.

5.3 Generación de nuevas ideas de investigación

Esta investigación muestra lo importante que ha sido el uso de las tecnologías en estos tiempos y las ventajas que trajo a nivel mundial las herramientas digitales en todos los campos y especialmente en la educación. Por tanto, se deben suscitar reflexiones sobre la inclusión de las mismas en el retorno a la presencialidad, tanto en el aprendizaje del inglés como de otras asignaturas.

Por otro lado, se puede estudiar el uso de las TIC y los factores incluyentes y necesarios en la educación, tales como el encontrar formas distintas a las tradicionales de enseñar, revisar las ventajas de las herramientas digitales y crear estrategias para la interacción e integración de toda la comunidad educativa en el proceso escolar, promover estrategias que apoyen los procesos mediante el uso de las TIC y la importancia de la capacitación docente para el uso con un enfoque didáctico en el aula.

5.4 Nuevas preguntas de investigación

Una vez abordado la problemática identificada en la presente investigación y después del análisis realizado, se plantean las siguientes preguntas con la posibilidad de nuevas intervenciones:

¿Qué políticas gubernamentales han sido implementadas y se pueden llevar a cabo para que los estudiantes de todos los sectores del Colegio Departamental Urbana de Cáqueza tengan accesos a conectividad y herramientas como computadores?

¿De qué manera se puede implementar la estrategia de blended learning para potencializar el desarrollo de competencias comunicativas en el Colegio Departamental Urbana de Cáqueza?

¿Es conveniente desarrollar una plataforma offline para que toda la población estudiantil del Colegio Departamental urbana de Cáqueza tenga el mismo acceso a los contenidos virtuales de aprendizaje?

5.5 Limitantes de la investigación

En el desarrollo de una investigación influyen diferentes factores, algunos de estos fueron en el momento de solicitar los consentimientos informados para la realización de las encuestas, tomó un poco más de tiempo recogerlos dado que los padres no los enviaron en las fechas previstas y, por consiguiente, estos estudiantes no pudieron participar en la investigación.

Algunas encuestas tardaron un poco más en ser recolectadas debido a que eran estudiantes quienes vivían en el campo y su medio de conexión era únicamente a través de WhatsApp y cuando tenían datos.

5.6 Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos y los análisis realizados durante el proceso investigativo, surgen varias recomendaciones.

- Continuar usando herramientas virtuales en el aula de clase una vez se regrese a la presencialidad, dado que se pudo comprobar la eficiencia de estos elementos en el aprendizaje del inglés.
- Se recomienda dotar al colegio con aulas especializadas de inglés para que en las clases se pueda utilizar las herramientas que ofrece la red.
- Se sugiere realizar capacitaciones a los demás docentes de la institución educativa del área de humanidades, específicamente de inglés en el uso de dichas herramientas virtuales con el fin de motivar a los estudiantes en el aprendizaje.
- Se recomienda realizar alianzas gubernamentales para apoyar el proceso de bilingüismo y el uso de las tecnologías donde se pueda dotar con computadores, tabletas, e internet a los estudiantes de estratos 1 y 2, quienes son los menos favorecidos.
- Como estrategia se recomienda que los estudiantes puedan tener más clases de inglés, ya que tres horas es insuficiente y el proceso de aprendizaje se ve estropeado debido a la poca interacción con los profesores de idiomas.

Referencias bibliográficas

- Anijovich, R., & Mora, S. (2019). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA*. Buenos Aires : Aique.
- Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M. J., & Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento* , 14.
- Beltrán, M. (2017). EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. *Nuevos ambientes de aprendizaje*, 8.
- BOLLIGER, D. U., & MARTINDALE, T. (2004). Key Factors for Determining Student Satisfaction in Online Courses. *International Journal on E-Learning* , 7.
- ESCRIBANO GONZÁLEZ, A. (1995). APRENDIZAJE COOPERATIVO Y AUTÓNOMO EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA . *Ediciones Universidad de Salamanca*, 14.
- Garcés Prettel, M. E. (2009). ANALISIS COMPARATIVO DEL USO DE LAS TIC EN LA EDUCACION PRIMARIA Y SECUNDARIA DE ESPAÑA CON RELACIÓN A OTROS PAISES. *Revista Educación Comunicación Tecnología*, 4 (7), 10.
- López Muñoz, L. (2004). La motivación en el aula. *CORE*, 13.
- MARTIN GARCIA, A. V. (2014). *BLENDED LEARNING EN EDUCACIÓN SUPERIOR*. Madrid : Síntesis .
- Medina-Gamero, A. (2018). La virtualidad de la educación, un reto en el aprendizaje universitario. Reseña del libro de Claudio Rama, Políticas, tensiones y tendencias de la educación a distancia y virtual en América Latina 1. *Revista Iberoamericana de educación superior*, 215-217.
- Prieto, G., & Delgado, A. (2010). Fiabilidad y Validez . *Papeles del Psicólogo*, 8.
- Surdez-Pérez, E. G., Sandoval-Caraveo, M., & Lamoyi-Bocanegra, C. L. (2017). Satisfacción estudiantil en la valoración de la calidad educativa universitaria . *Educación y Educadores*, 18.
- Alaminos , C., & Castejón , C. (2006). *Elaboración, análisis, e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinion* . San Vicente del Raspeig: Editorial Marfil, S.A.
- Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M., & Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 14.
- Barberà, E., & Badia, A. (2005). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 12.

- Bedoya Laguna , C. A. (2017). Diseño de un instrumento tipo escala Likert para la descripción de las actitudes hacia la. Bogotá , Colombia .
- Buitrago Sanabria , A., & Perez Sambrano , M. (2011). *Colecciones digitales. Uniminuto*. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/2750>
- Caballero Rodríguez, K. (2002). El concepto de “satisfacción en el trabajo” y su proyección en la enseñanza Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 11.
- Carhuancho Mendoza, I. M., Nolzco Labajos, F. A., Monteverde, L. S., Guerrero Bejarano, M. A., & Casana Jara, K. M. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Guayaquil : UIDE.
- Caro Bautista, , L. A., & Flores Rodríguez, , N. S. (2018). Programas educativos con uso de TIC en la región Bogotá Bundinamarca – Colombia- un modelo de evaluación. *Revista de Educación Mediática y TIC*. , 24.
- Carrión Candell, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *REVISTA DIM-36*, 14.
- Casas , A., Repullo , L., & Donado, C. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten primaria* , 12.
- Cuasialpud Canchala, R. E. (2015). Indígenas bilingües : implicaciones del inglés como programa de segunda lengua en la Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Bogotá , Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Del Moral Pérez , M. E. (2002). *Reflexiones sobre las nuevas tecnologías y educación*. . Oviedo: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo.
- Díaz Larenas, C. H., Jansson Bruce, L. E., & Neira Martínez, A. C. (2011). Percepciones de profesores y estudiantes chilenos de educación media acerca del papel de la tecnología en la clase de inglés como lengua extranjera. *Revista Lasallista de Investigación*, 9.
- Díaz Larenas, C., Jansson Bruce, L., & Neira Martínez, A. (2011). Percepciones de profesores y estudiantes chilenos de educación media acerca del papel de la tecnología en la clase de inglés como lengua extranjera. *Revista Lasallista de Investigación*, 9.
- Díaz-Barriga, Á. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 20.
- Ellis Ormrod, J. (2005). *Aprendizaje humano*. Madrid (España): PEARSON EDUCACIÓN, S.A.

- Ferila-Marrugo, I. M., & Zuñiga López, K. S. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis 12(1)*, 63-77.
- Fuentes Betancourt, J. E., & Pinargote Jimenez, J. A. (2010). Empleo de la modalidad mixta en la asignatura de física vectorial 1. *Educatio physicorum*, 5.
- García Benítez, G. (2004). *Temas de introducción a la formación pedagógica*. Playa, La Habana : Editorial Pueblo y Educación.
- Garduño Vera, R. (2006). Objetos de aprendizaje en la educación virtual: una aproximación en bibliotecología. *Investigación bibliotecológica*, 34.
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Retos y Perspectivas. Propósitos y representaciones*, 12.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México : Mc Graw Hill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2017). *Metodología de la investigación*. México : Mc Graw Hill Education.
- Hernández Vásquez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 12.
- Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Caracas: Servicios y proyecciones para América Latina.
- Iniciación a la red internet*. (2007). España: Ideaspropias Editorial.
- Izquierdo, J., De la Cruz Villegas, V., Aquino Zuñiga, S. P., Sandoval Caraveo, M., & García Martínez, V. (2017). La enseñanza de lenguas extranjeras y el empleo de las TIC en las escuelas secundarias públicas. *Comunicar*, 9.
doi:<https://doi.org/10.3916/C50-2017-03>
- Lozano Fernández, L. M., García Cueto, E., & Gallo Álvaro, P. (2000). Relación entre motivación y aprendizaje. *Psicothema*, 5.
- Luna-Hernández, A., Ortiz-Delis, F., & Rey-Rivas, P. (2014). El enfoque comunicativo inmerso en el aprendizaje del idioma Inglés en Ciencia de la Computación. *Santiago*, 548-558.
- Martínez Hernández, L. M., Leyva Arellano, M. E., Barraza Macías, A., Felix Arellan, L. F., Sáenz Fuentes, B. E., Sánchez Torres, K. K., & Flores Casas, V. Y. (2014). *MAPAS MENTALES – MAPAS CONCEPTUALES DIAGRAMAS DE FLUJO Y ESQUEMAS*. Ciudad de México.
- Méndez Hinojosa, L. M. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala Likert. *Dialnet*, 3.

- Minera Reyna, L. E. (2010). La motivación y las actitudes de aprendizaje del E/LE en los estudiantes de hispanistas de la Universidad LMU de Munich. *Revista Nebrija de lingüística aplicada a la Enseñanza de las lenguas.* , 38.
- MinTIC. (10 de abril de 2021). *Ministerio de las TIC*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/126340:MinTIC-recomienda-las-siguientes-herramientas-virtuales-para-trabajar-en-casa>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 19.
- Néstor , D., Ospina, A., Londoño, L. F., & Tabares, V. (2015). EVALUACIÓN DE ACCESIBILIDAD DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES MULTIMEDIA. *Revista científica Facultad de Ingeniería* , 8.
- Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación. Diseño y ejecución* . Bogotá : Ediciones de la U.
- Ortega Barba, C. F. (julio-septiembre de 2015). Internet en Educación Superior. *Revista de la educación Superior, XLIV (3)(175)*, 7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60445662009>
- Parada Azuaje, Y. D. (2014). EL USO DEL BLOG COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EN EL INSTITUTO UNIVERSITARIO DE LA POLICÍA CIENTÍFICA IUPOLC . *Revista multidisciplinaria Dialógica*, 31.
- Parra Mosquera, C. (2012). TIC, CONOCIMIENTO, EDUCACIÓN Y COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS EN LA FORMACIÓN DE MAESTROS. *Nómadas*, 17.
- Pimienta Lastra, R. (2000). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. *Política y cultura*, 13.
- Pinargote Jiménez, J., & Fuentes Betancourt, J. E. (2010). Empleo de la modalidad mixta en la asignatura de Física Vectorial 1. *Latin-American Journal of Physics Education*, 6.
- Programas educativos con uso de TIC en la región Bogotá Cundinamarca –Colombia - un modelo de evaluación. (2019). *Revista de Educación Mediática y TIC*, 24.
- Quirós Meneses, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, 17.
- Ríos Pavón, J. A. (2011). Uso didáctico del vídeo. *Temas para la educación* , 5.
- Riveros V, V. S., Mendoza Bernal, M. I., & Castro, R. (2011). Las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de instrucción de la matemática. *Quorum Académico*, 16.

- Sabino, C. (1992). *El proceso de Investigación*. Caracas: Panamericana.
- Sahagun Jimenez , C., Ramirez Garcia , S., & Monroy Iniguez , F. J. (2007). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura*, 8(2), 14.
- Sahagún Jiménez, C., Ramírez García, S., & Monroy Íñiguez, F. J. (2016). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura*, 15.
- Salinas Gutiérrez, A., Morales Lozano, J. A., & Martínez Cambor, P. (2008). SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE Y CALIDAD UNIVERSITARIA: UN ANÁLISIS EXPLICATORIO EN LA UNIDAD ACADÉMICA MULTIDISCIPLINARIA AGRONOMÍA Y CIENCIAS DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE TAMAULIPAS, MÉXICO. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 17.
- Sun, P.-C., Tsai, R., Finger, G., Chen, Y.-Y., & Yeh, D. (2006). What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computers & Education* , 20.
- Swam , K. (2001). Virtual interactivity: design factors affecting student satisfaction and perceived learning in asynchronous online courses. . *Distance Education*, 22.
- Tamayo , M. (2002). *El proceso de la investigación científica* . México, D.F. : Editorial Limusa, S.A. de C.V.
- Víctor S, R. V., & Mendoza, M. I. (2005). Bases teóricas para el uso de las TIC. *Encuentro Educacional*, 22.
- Zambrano Mero , J. A., Carrera Moreno , G. W., Williams Zambrano , M. S., Vanegas Alvarez , G. S., & Bazurto Alcivar , G. J. (2018). BLENDED LEARNING COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, IX(1), 16. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595068>
- Zambrano Ramírez, J. (2016). Factores predictores de la satisfacción de estudiantes de cursos virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* , 19.

Anexos

Anexo A. Gráficas.

Categoría 1. Herramientas virtuales



Figura 4: Acceso a equipos por estrato. Fuente propia.

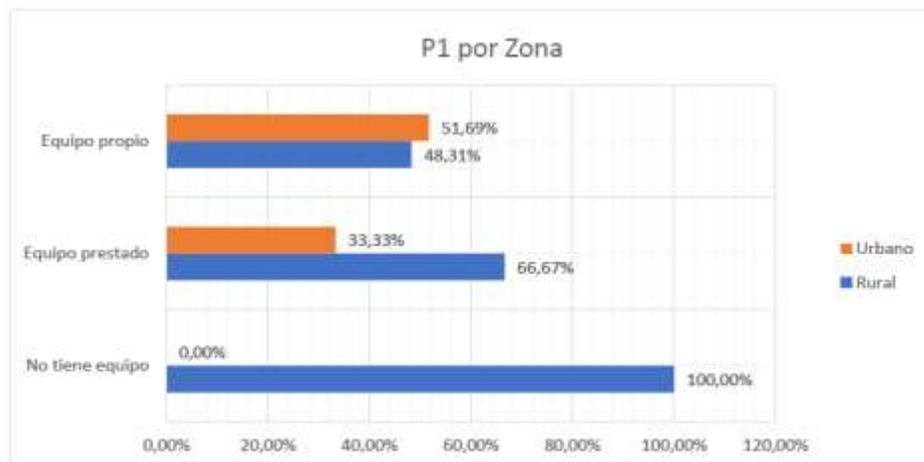


Figura 5: Acceso a equipos por Zona. Fuente propia.



Figura 6. Conexión a internet por estrato. Fuente propia.

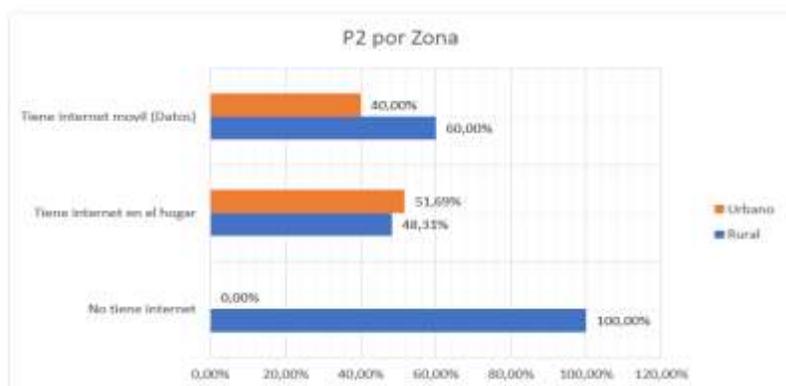


Figura 7. Conexión a internet por zona. Fuente propia.

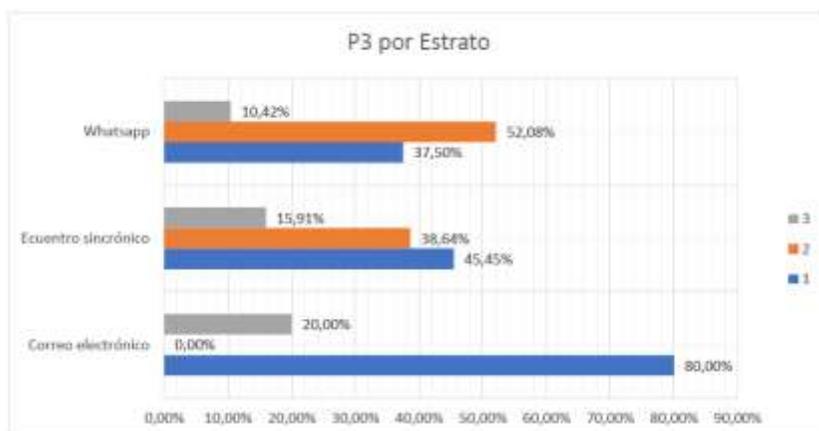


Figura 8. Comunicación con los docentes por estrato. Fuente propia.

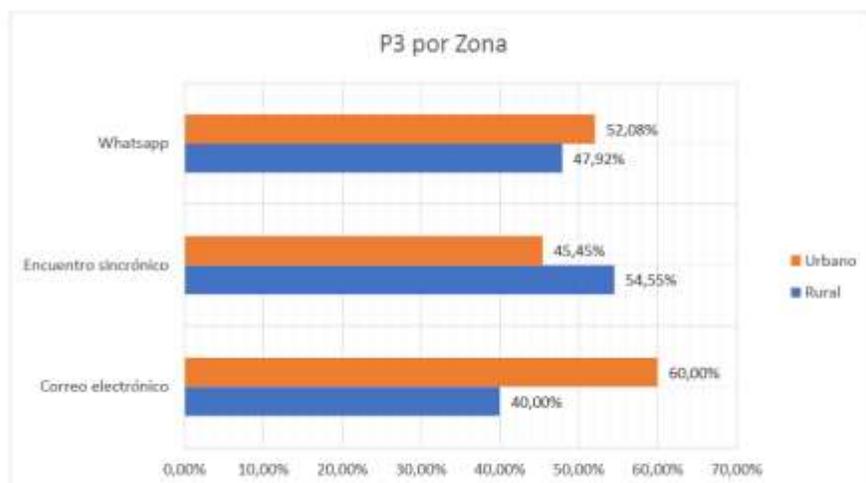


Figura 9. Comunicación con los docentes por zona. Fuente propia.

Categoría 2. Metodologías virtuales

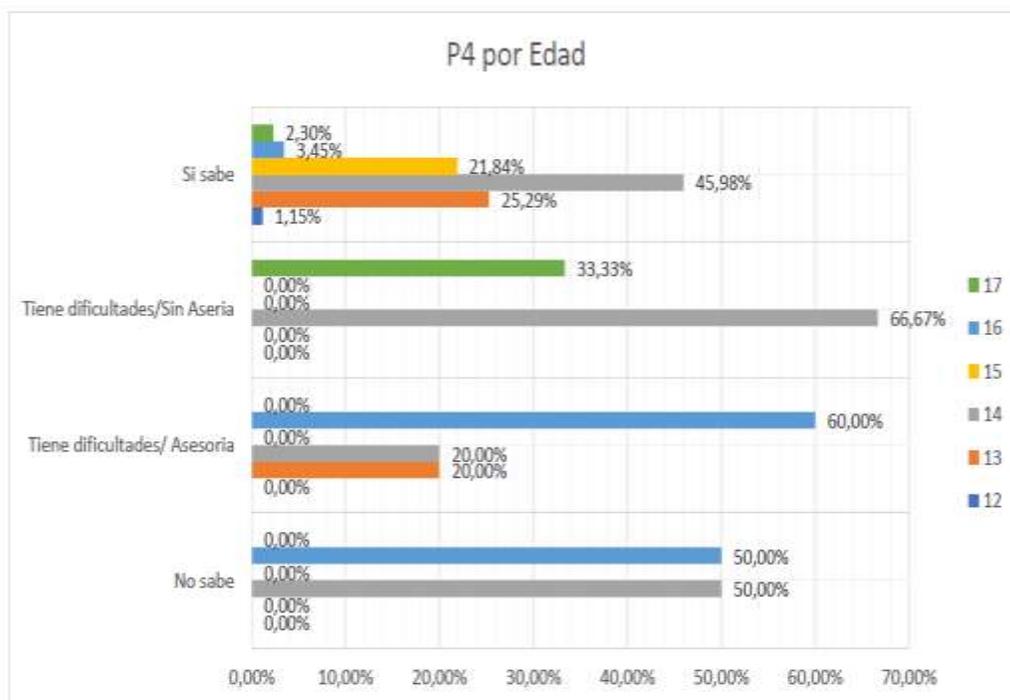


Figura 10. Dominio de las plataformas por edad. Fuente propia.

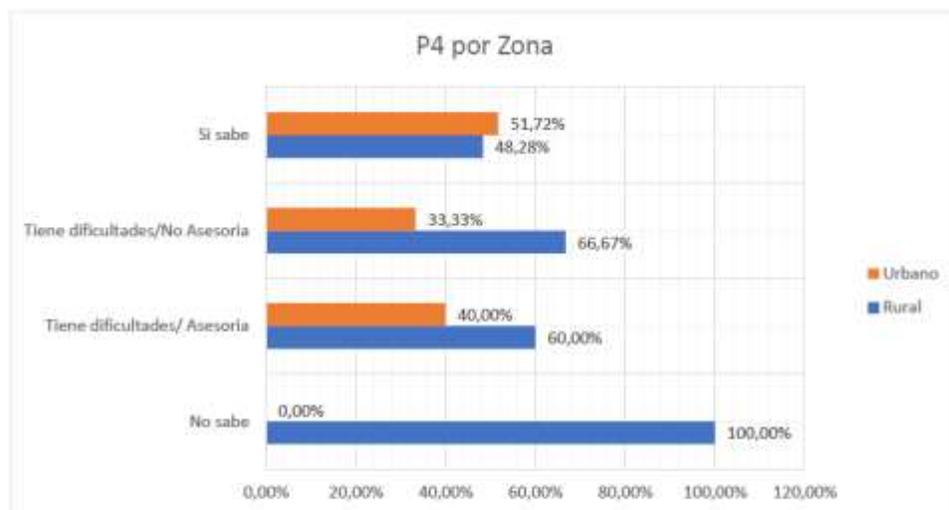


Figura 11. Dominio de las plataformas por zona. Fuente propia.

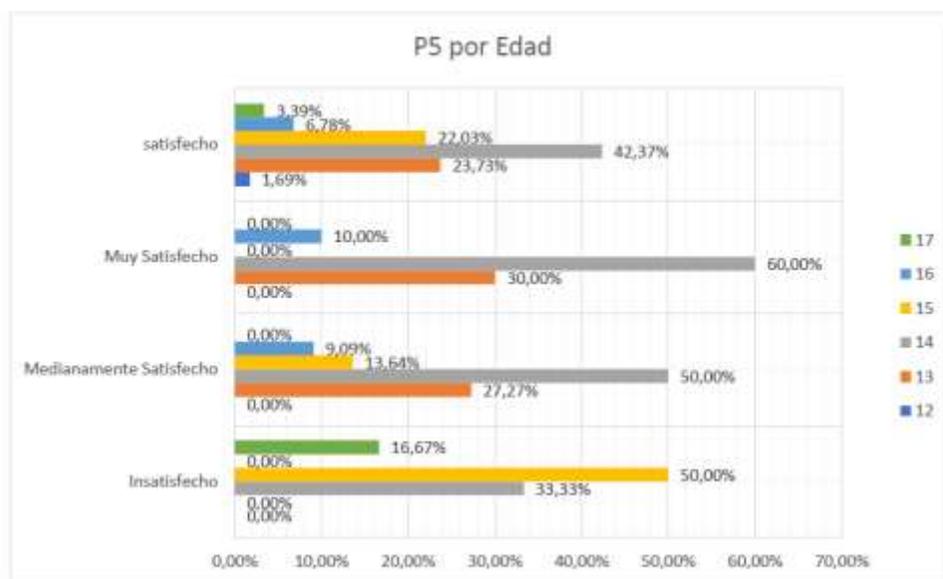


Figura 12. Participación en clase por edad. Fuente propia.

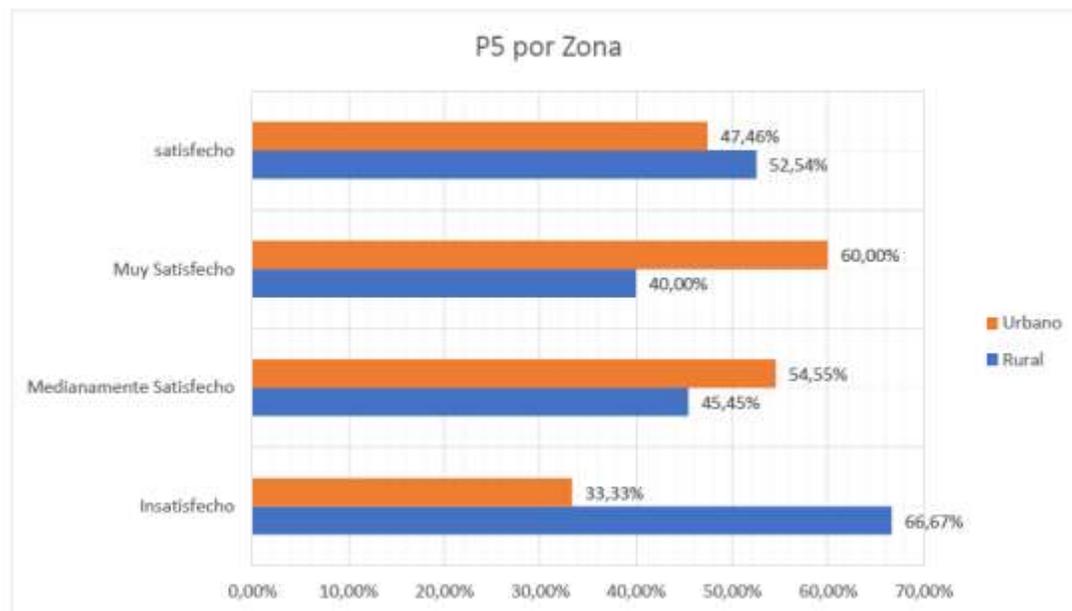


Figura 13. Participación en clase por Zona. Fuente propia.

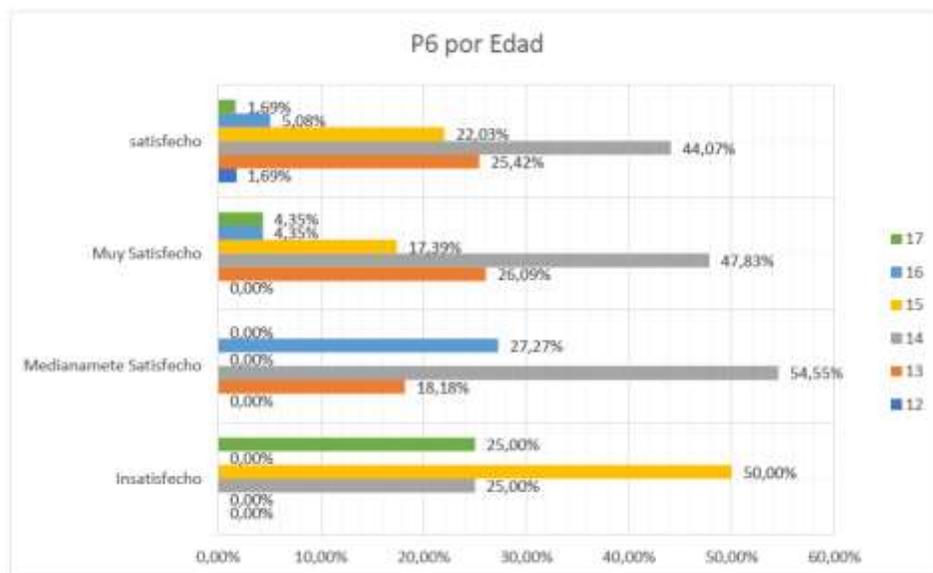


Figura 14. Facilidad en el uso de las herramientas por edad. Fuente propia.

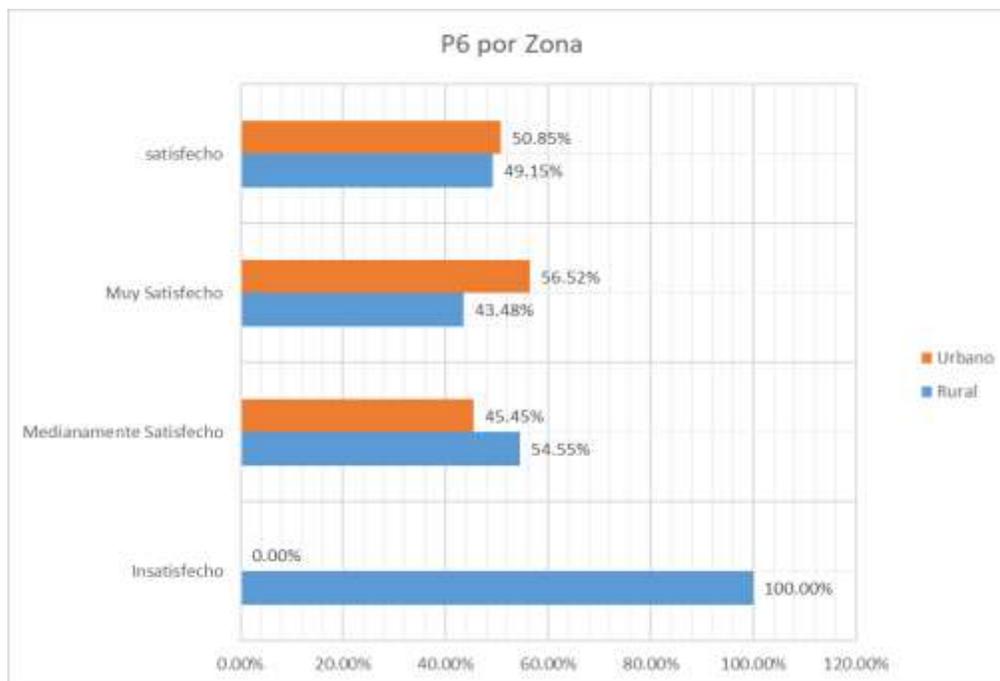


Figura 15. Facilidad en el uso de las herramientas por zona. Fuente propia.

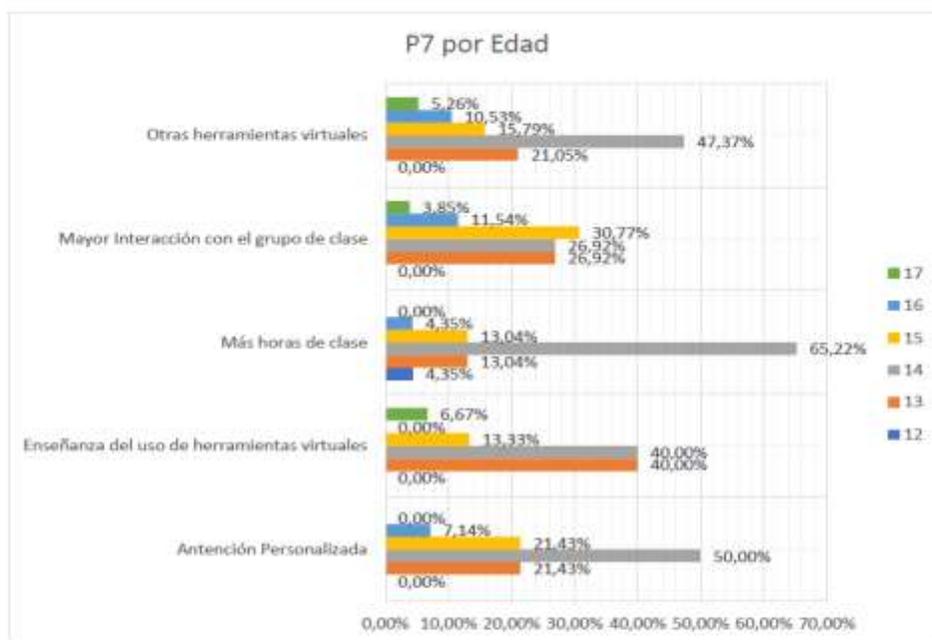


Figura 16. Mejoras en el proceso de enseñanza por edad. Fuente propia.

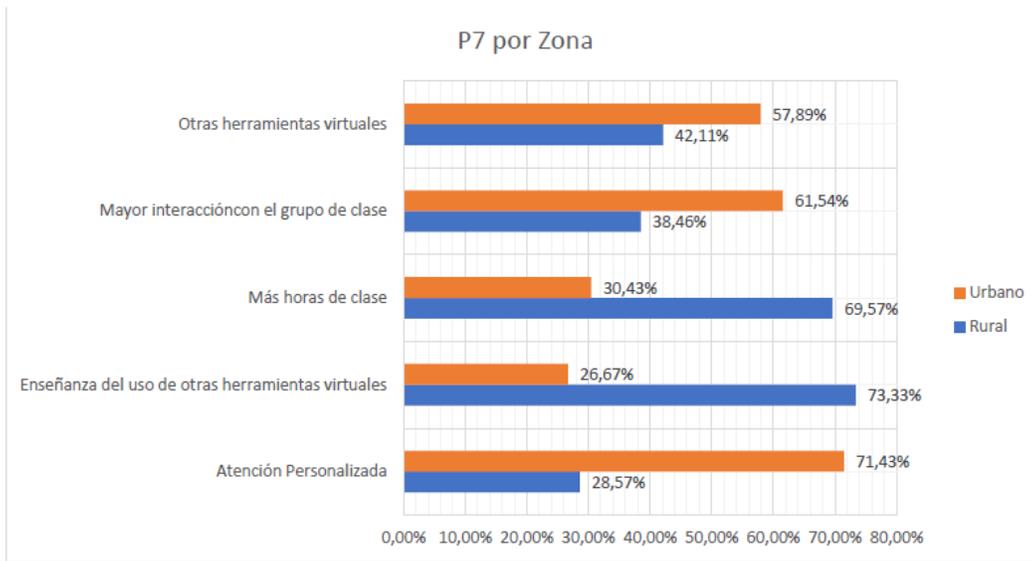


Figura 17. Mejoras en el proceso de enseñanza por zona. Fuente propia.

Categoría 3. Aprendizaje

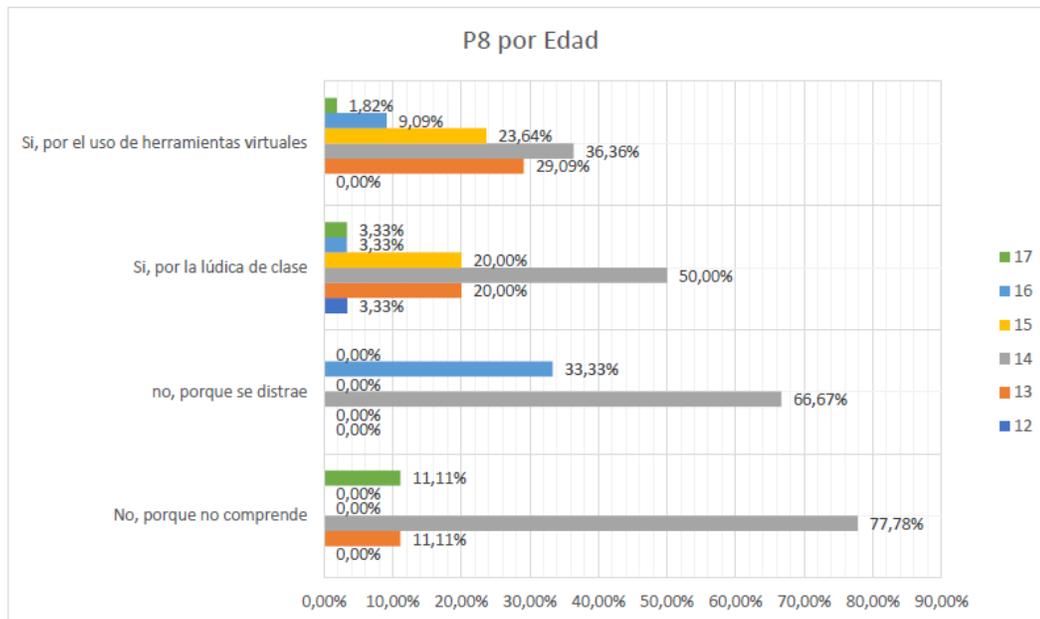


Figura 18. Asimilación de contenidos por edad. Fuente propia.

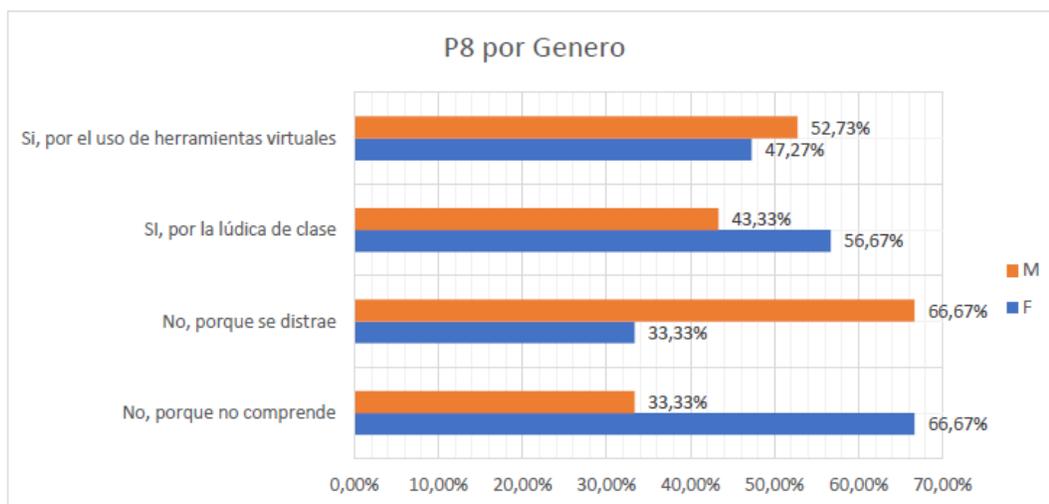


Figura 19. Asimilación de contenidos por género. Fuente propia.

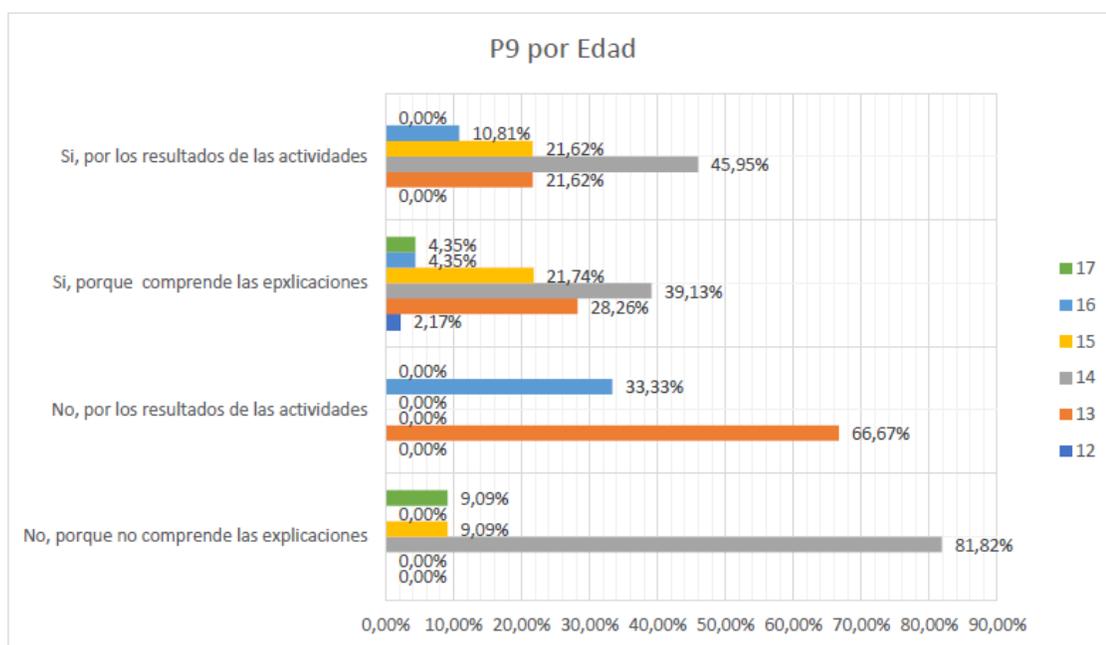


Figura 20. Progreso del nivel de inglés por edad. Fuente propia,

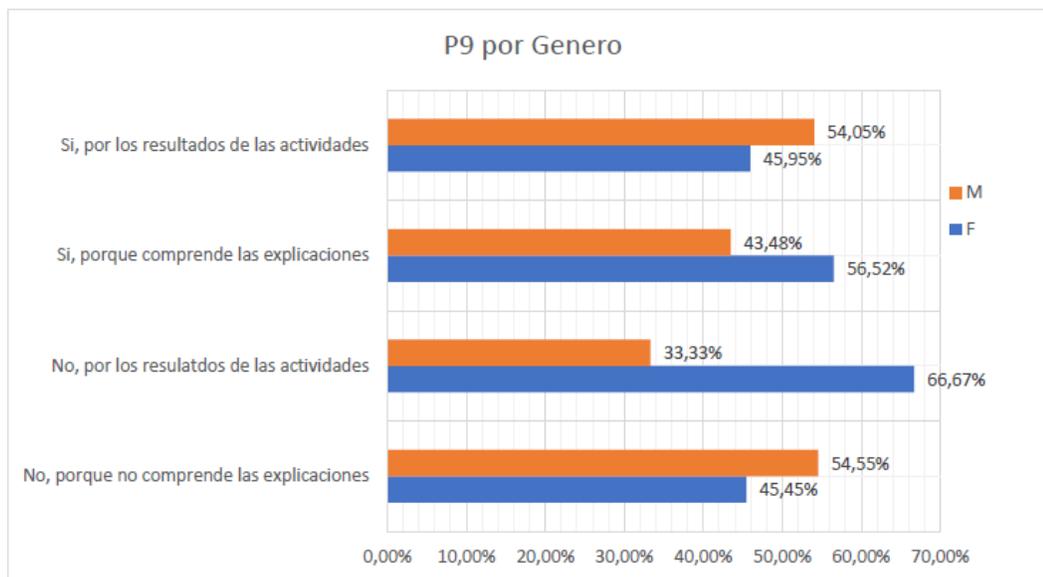


Figura 21. Progreso del nivel de inglés por género. Fuente propia,

Categoría 4. Satisfacción

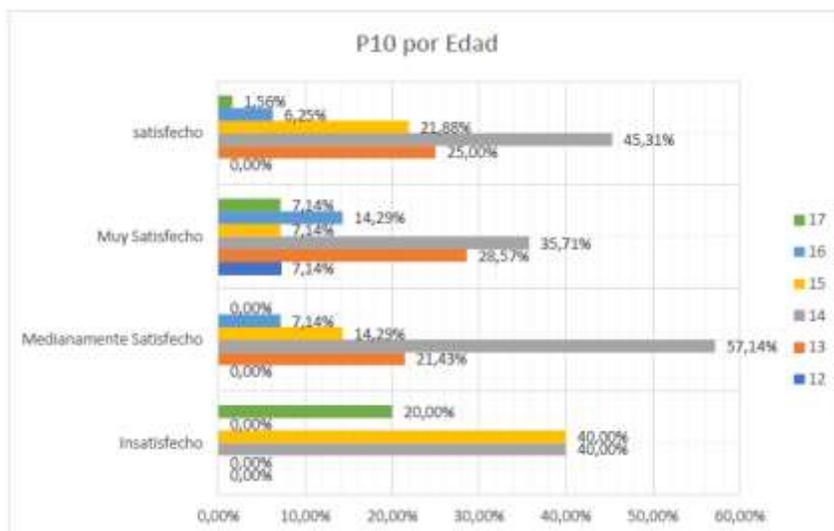


Figura 22. Motivación para asistir a la clase por edad. Fuente propia.

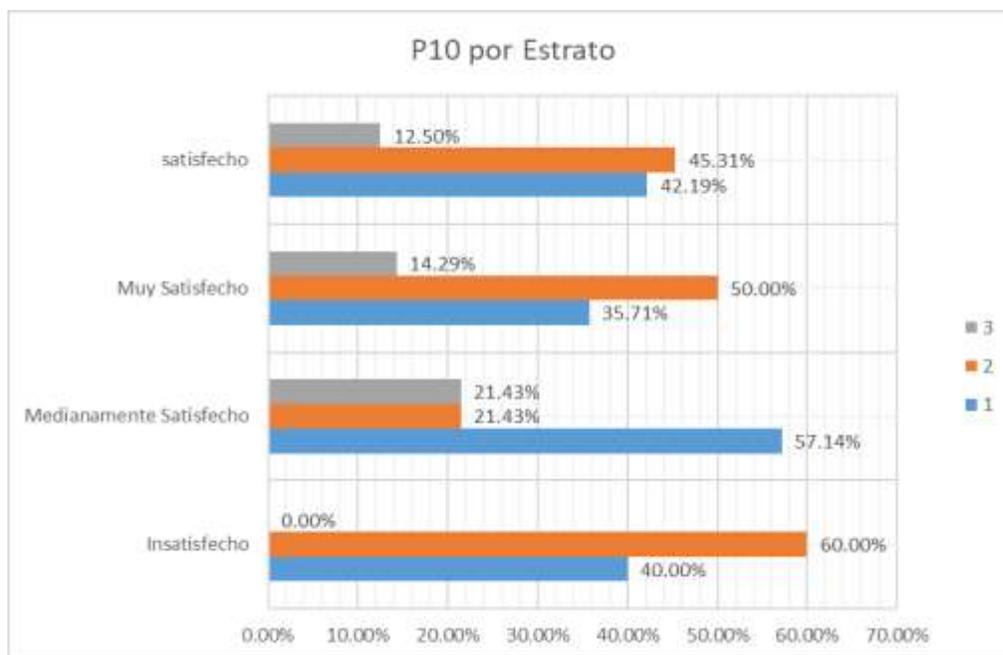


Figura 23. Motivación para asistir a la clase por estrato. Fuente propia.

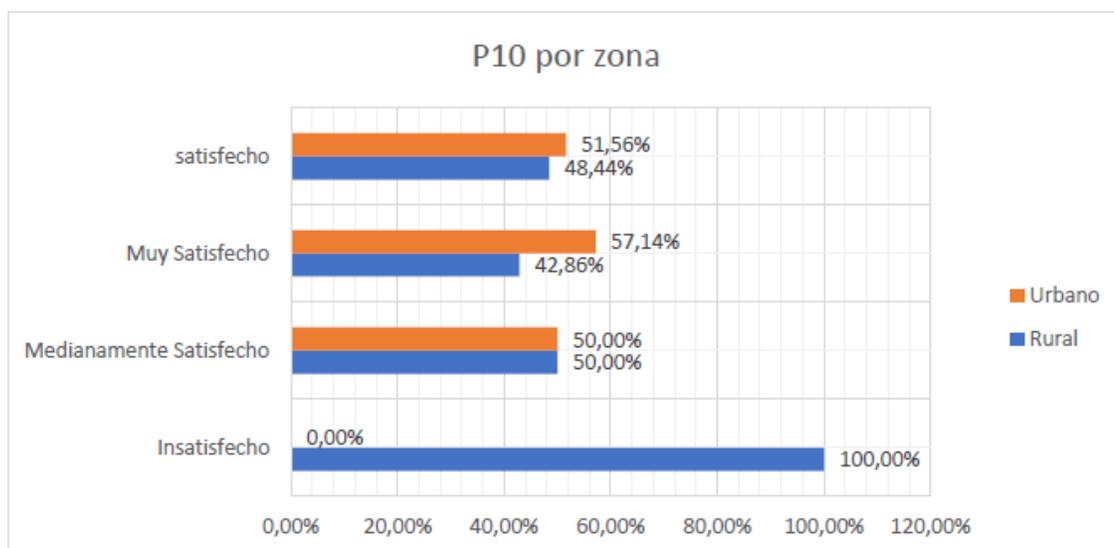


Figura 24. Motivación para asistir a la clase por zona. Fuente propia.

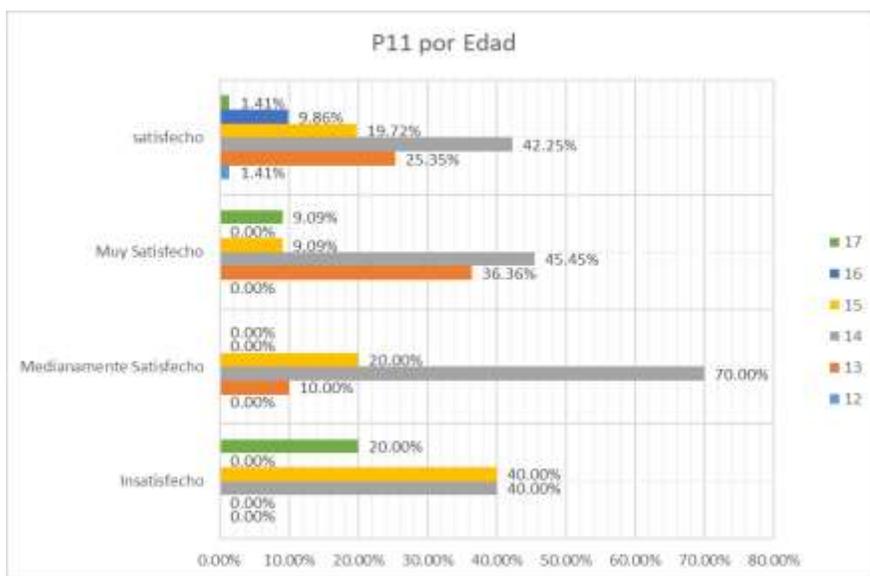


Figura 25. Satisfacción con el aprendizaje por edad. Fuente propia

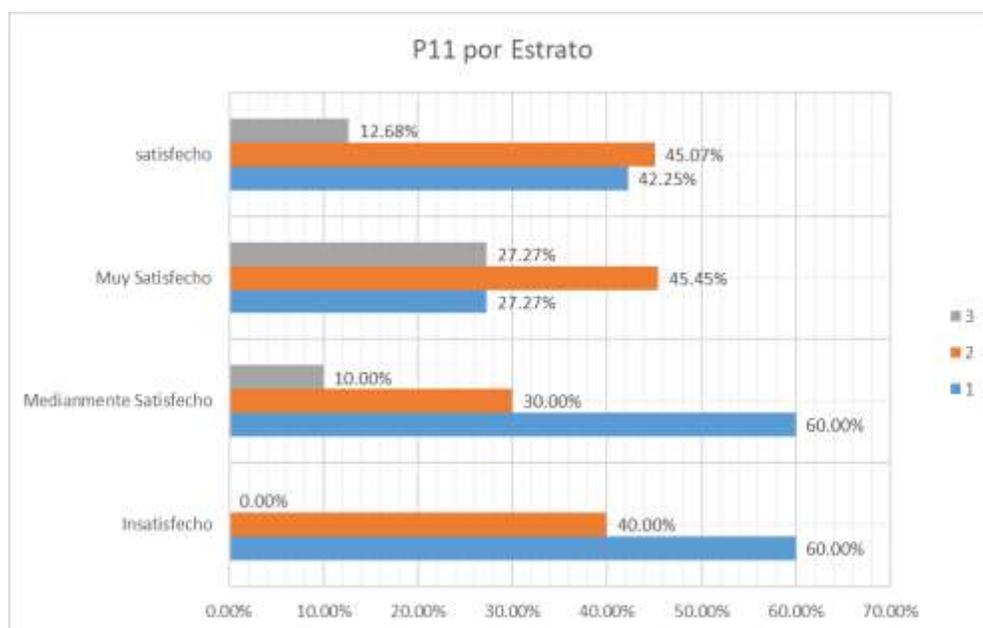


Figura 26. Satisfacción con el aprendizaje por estrato. Fuente propia

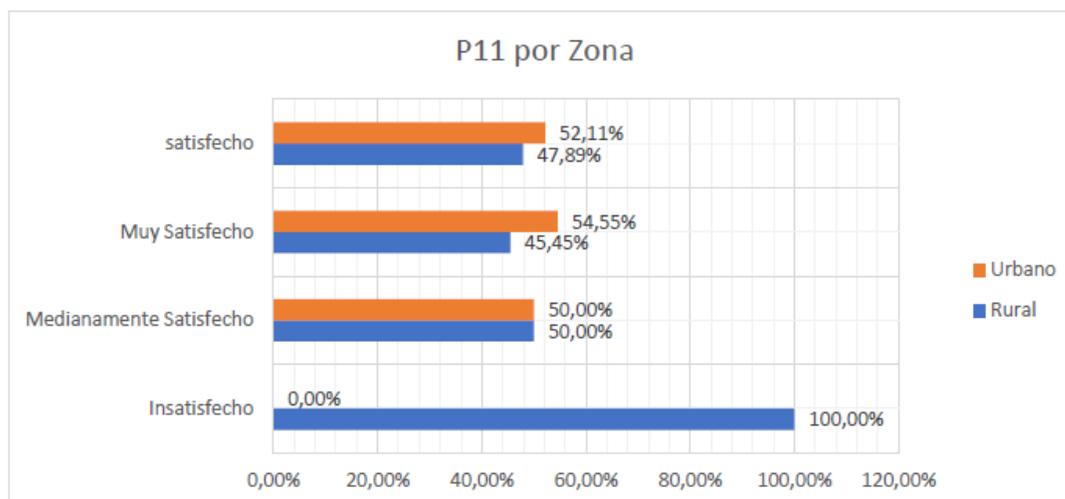


Figura 27. Satisfacción con el aprendizaje por zona. Fuente propia

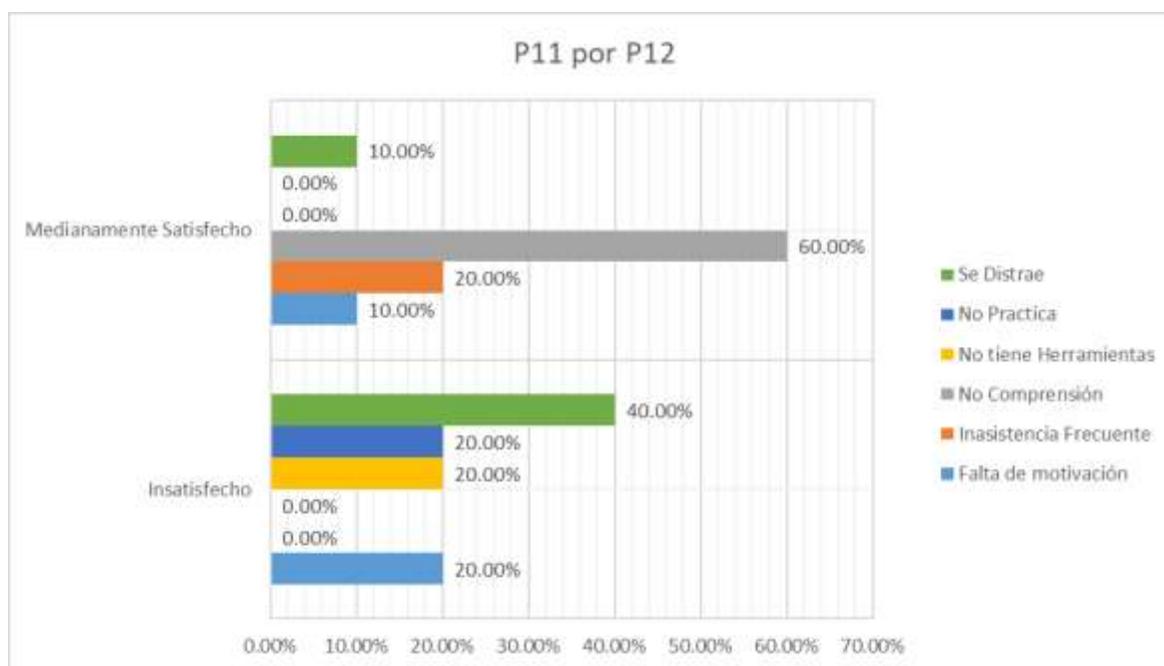


Figura 28. Razones de insatisfacción. Fuente propia.

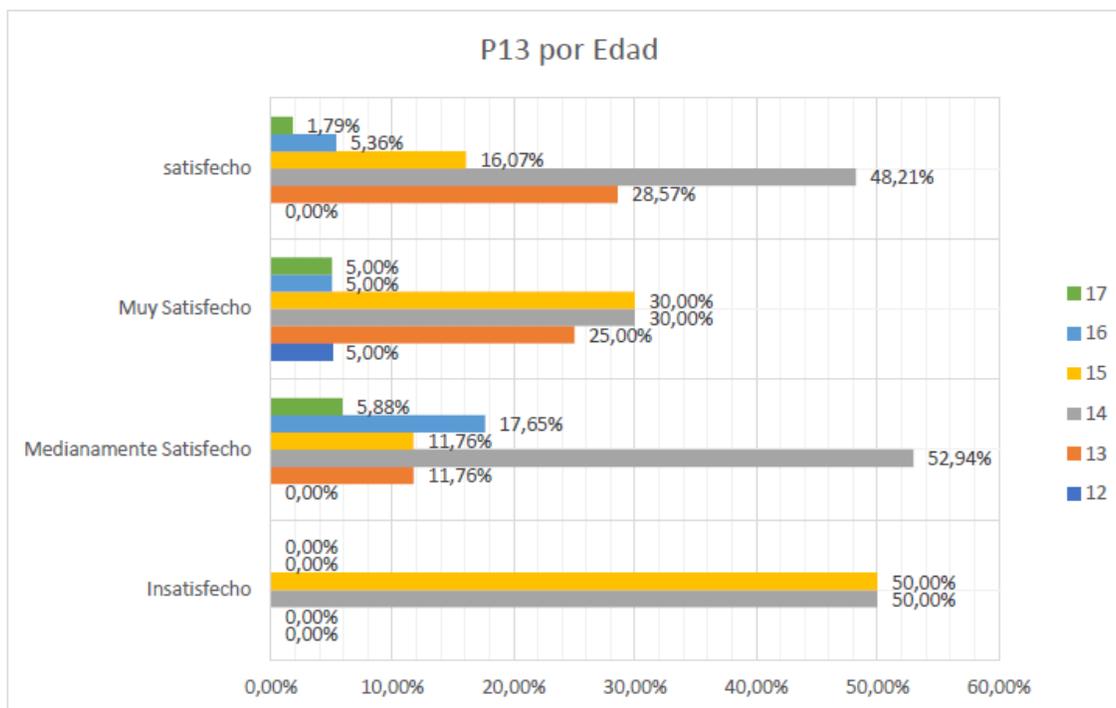


Figura 33. Satisfacción general con las estrategias virtuales por edad. Fuente propia

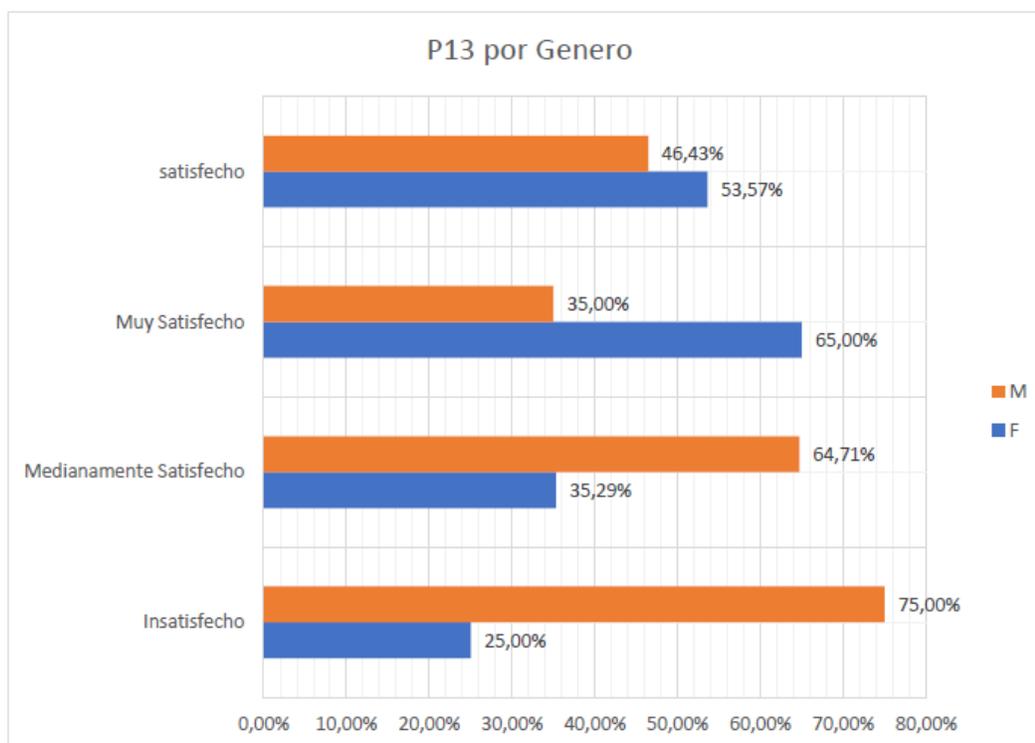


Figura 34. Satisfacción general con las estrategias virtuales por género. Fuente propia

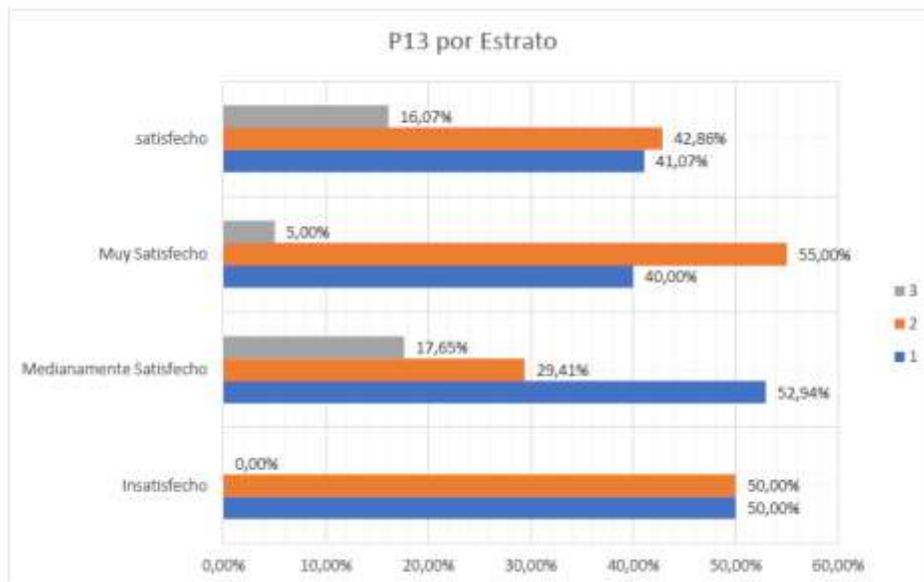


Figura 35. Satisfacción general con las estrategias virtuales por estrato. Fuente propia

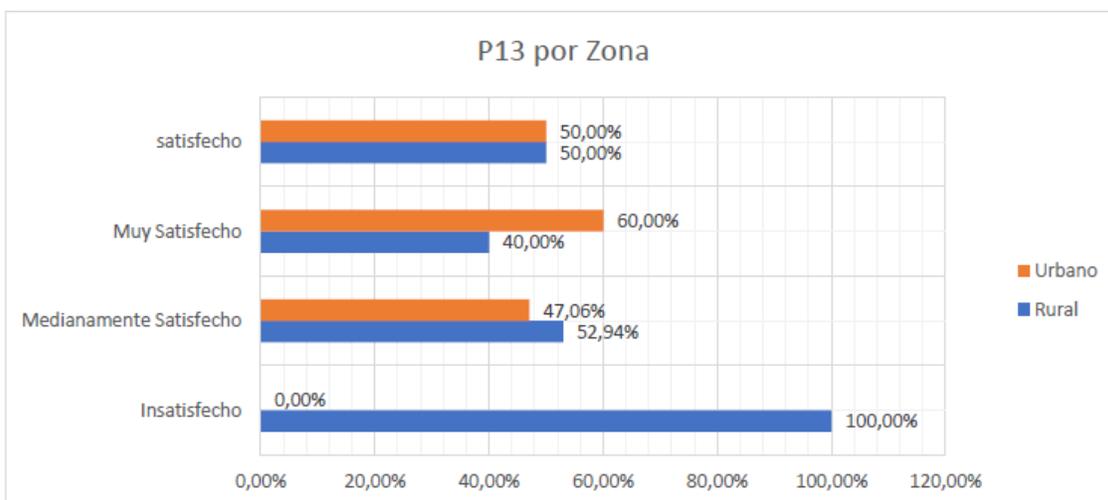


Figura 36. Satisfacción general con las estrategias virtuales por zona. Fuente propia

Anexo B. Ejemplo de encuesta Likert Tomado de Bedoya, 2017, p.154)

Núm.	Item	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
1.	Utilizo material de apoyo en mis clases						
2.	Apago el celular en una reunión de docentes						
3.	Pido un tipo específico de marca o tipo de implemento para las clases						
4.	Les enseño a los estudiantes cómo funcionan los implementos de laboratorio						
5.	Las decisiones de reunión de área se fundamentan en el uso de la tecnología.						
6.	En clase, la administración del material del salón son responsabilidad sólo del docente						
7.	Recomiendo a los acudientes tener implementos de marca para los estudiantes.						
8.	En la clase se busca que el estudiante aplique el saber científico.						
9.	Utilizo los minutos de mi teléfono celular para comunicarme con los acudientes o padres						
10.	Recomiendo a los estudiantes consumir menos cosas antes que tener que reciclar						
11.	Prefiero estar a cargo de las implementos del salón en que hago clase						
12.	Los estudiantes saben manejar mejor los implementos de laboratorio que el maestro.						
13.	Tengo una hoja de directorio de cada curso donde hago clase						
14.	Fomento el reciclaje a mis colegas en reuniones de área						
15.	En el observador del alumno escribo más cosas buenas que malas						
16.	Mantengo control sobre el mueble del profesor del salón						
17.	Fomento la innovación de mis estudiantes en clase						
18.	La persona que maneja mejor los aparatos tecnológicos es quien dirige la reunión de profesores						
19.	Privilegio enseñar primero el concepto científico y luego la aplicación						
20.	Tengo una hoja de directorio del curso de dirección de grupo						

Anexo C. Consentimiento informado



Cáqueza, 14 de abril de 2021

Señor

YAMIL PINZÓN RAMÍREZ

Coordinador de la Institución Educativa Rural Urbana de Caqueza

Ref: Autorización aplicación encuesta estudiantes

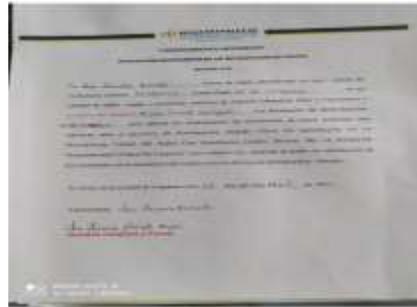
Por medio de la presente solicito su autorización para llevar a cabo la aplicación de la encuesta de satisfacción, la cual será desarrollada por los estudiantes de la institución de grado noveno, bajo la autorización de los padres de familia, igualmente a dar uso de la información recogida para el proyecto de investigación titulado "Nivel De Satisfacción En La Metodología Virtual Del Inglés Con Estudiantes Grados Noveno De La Institución Departamental Urbana De Cáqueza" de la Universidad Uniminuto.

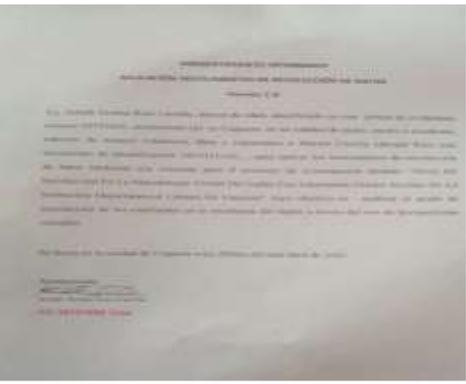
Agradezco su colaboración.

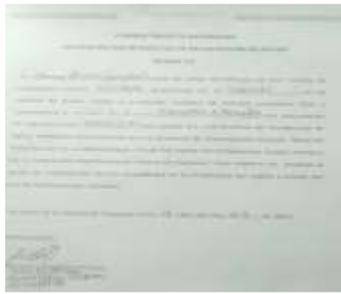
Atentamente

Bianca Yulieth Sabogal Sabogal
Docente de inglés

Vo. Bo. Yamil Pinzón Ramírez
Coordinador de sede B (secundaria)







SEMARNAT
SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES

SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES
MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DE INVESTIGACIÓN DE HECHOS

Índice

El presente manual tiene como finalidad servir como guía de orientación para el personal de la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, en el ámbito de la investigación de hechos relacionados con el cumplimiento de la legislación ambiental. Este manual es una herramienta de apoyo para el personal de la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, en el ámbito de la investigación de hechos relacionados con el cumplimiento de la legislación ambiental. Este manual es una herramienta de apoyo para el personal de la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, en el ámbito de la investigación de hechos relacionados con el cumplimiento de la legislación ambiental.

Este manual es una herramienta de apoyo para el personal de la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, en el ámbito de la investigación de hechos relacionados con el cumplimiento de la legislación ambiental.

Contenido

Introducción

Objetivo

Alcance

Responsabilidad

Definiciones

Procedimiento

Referencias

Fecha de actualización

www.semarnat.gob.mx

Anexo C. Instrumentos



ENCUESTA DE SATISFACCION

La presente encuesta tiene como objetivo determinar el nivel de satisfacción de los estudiantes de grados **NOVENO** frente al aprendizaje del inglés a través del uso de herramientas virtuales. Se solicita para el desarrollo de este cuestionario, responder a las preguntas con la mayor sinceridad posible.

Edad: _____

Género: Hombre____ Mujer____

Nivel socioeconómico: 1____ 2____ 3____ 4____

Sector: Urbano____ Rural _____

1. ¿Tienes facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar?

- a. Sí. Cuento con herramientas como computador o celular al interior de mi casa.
- b. Sí. Tengo facilidades en acceder a un equipo prestado, por medio de un vecino o un café internet.
- c. Cuento con herramientas, como computadoras o celular, pero sin acceso a internet
- d. No. No cuento con ninguna herramienta de trabajo en casa.

2. ¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?

- a. Sí. Tengo internet ilimitado (wifi)
- b. Sí. Tengo internet mediante recargas de datos
- c. Cuento con el servicio de internet solo para el envío de trabajos, no para consultas.
- d. No tengo acceso a internet

3. ¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?

- a. Correo electrónico
 - b. WhatsApp
 - c. Llamada telefónica
 - d. Encuentros sincrónicos (zoom, meet, teams)
- 4. ¿Maneja las plataformas virtuales que se trabajan en clase como herramienta de estudio (meet, Duolingo, liveworksheet, quiziz, educaplay)?**
- a. Si. Se usar las plataformas de estudio en clase.
 - b. Uso las plataformas virtuales con la asesoría de una persona.
 - c. Tengo dificultades con el uso de algunas plataformas.
 - d. No manejo ninguna plataforma virtual.
- 5. La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases.**
- a. Insatisfecho
 - b. Medianamente satisfecho
 - c. Satisfecho
 - d. Muy satisfecho
- 6. Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de inglés.**
- a. Insatisfecho
 - b. Medianamente satisfecho
 - c. Satisfecho
 - d. Muy satisfecho
- 7. ¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?**
- a. Más horas de clase.
 - b. Utilizar otras herramientas virtuales.
 - c. Mayor interacción entre el grupo de clase.

- d. Atención más personalizada.
- e. Enseñar el uso de las herramientas virtuales que se emplearán en la clase.

8. ¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?

- a. Sí. La virtualidad permite aprender de una forma más lúdica y didáctica los contenidos a través de plataformas.
- b. Sí. El uso de herramientas virtuales me ha facilitado la comprensión de la información.
- c. No. He tenido dificultad para comprender los contenidos a través las clases virtuales.
- d. No. Los usos de las herramientas virtuales me generan distracción dificultando mi aprendizaje.

9. ¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?

- a. Sí. He visto resultados positivos en el desarrollo de las actividades.
- b. Sí. Tengo mayor comprensión en las explicaciones dadas por la docente.
- c. No. Los resultados en las actividades no han sido los deseados.
- d. No. Se me dificulta la comprensión y el desarrollo de las actividades asignadas.

10. Le motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual.

- a. Insatisfecho
- b. Medianamente satisfecho
- c. Satisfecho
- d. Muy satisfecho

11. ¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?

- a. Insatisfecho
- b. Medianamente satisfecho
- c. Satisfecho

d. Muy satisfecho

12. Si la respuesta a la pregunta anterior fue medianamente satisfecho o insatisfecho entonces especificar las razones por las que presenta esta insatisfacción.

- a. Falta de motivación e interés en las actividades de la clase
- b. Falta con frecuencia a la clase.
- c. No comprende los contenidos de la materia.
- d. No practica lo visto en clase para mejorar sus habilidades
- e. Las herramientas virtuales que la docente usa no son las adecuadas o las suficientes.
- f. Se distrae con facilidad en otras actividades no relacionadas con la materia mientras "está atendiendo" a la clase de inglés.

13. En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?

- f. Insatisfecho
- g. Medianamente satisfecho
- h. Satisfecho
- i. Muy satisfecho

Gracias por el diligenciamiento de esta encuesta

Anexo D. Validación de instrumentos

Validador 1. Andrés Ernesto Ardila Muñoz

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE
INFORMACIÓN**

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Los Instrumentos deberán ser validados por lo menos 2 especialistas:
 - Un (1) Experto del área del conocimiento al que este enfocada la investigación
 - Un (1) Experto en Metodología de investigación educativa

2. Al validador deberá suministrarle, además de los instrumentos de validación
 - La pagina contentiva de los Objetivos de Investigación
 - El cuadro de triple entrada de las categorías/variables.

3. Una vez reportadas las recomendaciones por los sujetos validadores, se realiza una revisión y adecuación a las sugerencias suministradas

4. Finalizado este proceso puede aplicar el Instrumento, cuando traslade los siguientes formatos completos a los profesores asesores de su Tesis de Maestría.

5. Validar un instrumento implica la correspondencia del mismo con los objetivos que se desean alcanzar. Operacionalizacion de las variables (variables, dimensiones e indicadores).

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a Usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto para validar el cuestionario anexo, el cual será aplicado a:

Estudiantes de grado noveno de
la institución del colegio Departamental

Urbana de Caqueza

seleccionada, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“Nivel de satisfacción en la metodología virtual del inglés con estudiantes
grados noveno de la institución departamental Urbana de Caqueza”

esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener el título de Licenciado
Maestría en Educación

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte, se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Ítem	E	B	M	X	C	
1	¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?		x				
2	¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?			x			
3	¿Tienes						

	facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar?		x				
4	¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?		x				
5	¿Maneja las plataformas virtuales que se trabajan en clase como herramienta de estudio (meet, duolingo, liveworksheet, quiziz, educaplay)?			x			
6	¿Utiliza alguna estrategia de apoyo para dar solución o respuesta a las actividades de inglés? ¿Cuál?		x				
7	¿Piensa que, sin el uso de estas					x	

	herramientas virtuales, su nivel de comprensión en el área de inglés se vería afectado?						
8	¿Cuál es su herramienta de trabajo utilizada para el desarrollo de las actividades de clases?					x	
9	¿Cuál es el medio que usa para contactar a tus maestros y resolver dudas?			x			
10	En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?	x					

OBSERVACIONES: el planeamiento de las preguntas que presentas, están orientadas a evaluar la parte metodológica, más no el nivel de satisfacción en los estudiantes. sugiero incluir en la encuesta puntos enfocados a dar respuesta a este interrogante siendo el foco principal de esta investigación.

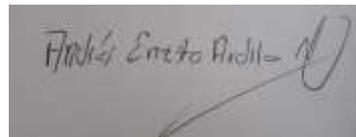
Los puntos 7 y 8 de la encuesta considero omitirlos puesto que ya están inmersos en otras preguntas que arrojan esta información.

Las preguntas formuladas para la encuesta dan respuesta a los objetivos específicos, pero no al objetivo general, como lo manifestaba anteriormente, el objeto de estudio es la parte motivacional y el factor metodológico viene de manera intrínseca, pero éste último no es el eje central de la investigación propuesta.

Tener presente que la satisfacción no es proporcional al desempeño académico, puesto que el primero obedece a una sensación de placer o bienestar producto de la estimulación de la conciencia y el segundo evalúa el desarrollo de una tarea específica poniendo a prueba sus habilidades.

Evaluado por:

Nombre y Apellido: ANDRÉS ERNESTO ARDILA MUÑOZ



C.C.: 1049614879 Firma: _____

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ANDRÉS ERNESTO ARDILA MUÑOZ, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 1049614879, de profesión MAGISTER EN PEDAGOGIA DE LA CULTURA FISICA, ejerciendo actualmente como DOCENTE, en la Institución COLEGIO NORMAL SUPERIO SANTA TERESITA DE QUETAME, CUNDINAMARCA

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación al personal que labora en LA INSTITUCIÓN DEPARTAMENTAL DE CÁQUEZA.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFI CIENTE	ACEP TABLE	BUEN O	EXCE LENTE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido		X		
Redacción de los Ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

En BOGOTÁ, a los 19 días del mes de ABRIL del 2021

Validador 2. Jeisson Méndez

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

6. Los Instrumentos deberán ser validados por lo menos 2 especialistas:
 - Un (1) Experto del área del conocimiento al que este enfocada la investigación
 - Un (1) Experto en Metodología de investigación educativa

7. Al validador deberá suministrarle, además de los instrumentos de validación
 - La pagina contentiva de los Objetivos de Investigación
 - El cuadro de triple entrada de las categorías/variables.

8. Una vez reportadas las recomendaciones por los sujetos validadores, se realiza una revisión y adecuación a las sugerencias suministradas

9. Finalizado este proceso puede aplicar el Instrumento, cuando traslade los siguientes formatos completos a los profesores asesores de su Tesis de Maestría.

10. Validar un instrumento implica la correspondencia del mismo con los objetivos que se desean alcanzar. Operacionalización de las variables (variables, dimensiones e indicadores).

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a Usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto para validar el cuestionario anexo, el cual será aplicado a:

Estudiantes de grado noveno de
la institución del colegio Departamental
Urbana de Caqueza

seleccionada, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“Nivel de satisfacción en la metodología virtual del inglés con estudiantes
grados noveno de la institución departamental Urbana de Caqueza”

esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener el título de Licenciado
Maestría en Educación

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte, se le agradece cualquier sugerencia relativa a

redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Ítem						
1	¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?						
2	¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado						

	en el transcurso de la virtualidad?						
3	¿Tienes facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar?						
4	¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?						
5	¿Maneja las plataformas virtuales que se trabajan en clase como herramienta de estudio (meet, duolinguo, liveworksheet, quiziz, educaplay)?						
6	¿Utiliza alguna estrategia de apoyo para dar solución o respuesta a las actividades de						

	inglés? ¿Cuál?						
7	¿Piensa que, sin el uso de estas herramientas virtuales, su nivel de comprensión en el área de inglés se vería afectado?						
8	¿Cuál es su herramienta de trabajo utilizada para el desarrollo de las actividades de clases?						
9	¿Cuál es el medio que usa para contactar a tus maestros y resolver dudas?						
10	En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales						

desde casa para el aprendizaje del inglés?							
<p>Observaciones: las preguntas son relevantes a la investigación, sugiero cambiar las opciones de las respuestas por unas más cerradas y así evitar el sesgo, esas opciones pueden ser preguntas de si/no/ talvez (mirar escalas de respuesta), sugiero implementar otro instrumento, sugiero una entrevista para darle más sustento a la encuesta, y por último. Organizar la encuesta de forma que las preguntas estén asociadas, y agregar más sobre la percepción (satisfacción) de la clase.</p>							

Evaluado por:Nombre y Apellido: JEISSON MENDEZC.C.: 1022346041 Firma: _____

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, Jeisson Mendez, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 10223460421, de profesión Docente, ejerciendo actualmente como Docente _____, en la Institución _____ facultad educación Universidad libre

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación al personal que labora en la institución departamental Urbana de Caqueza”.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

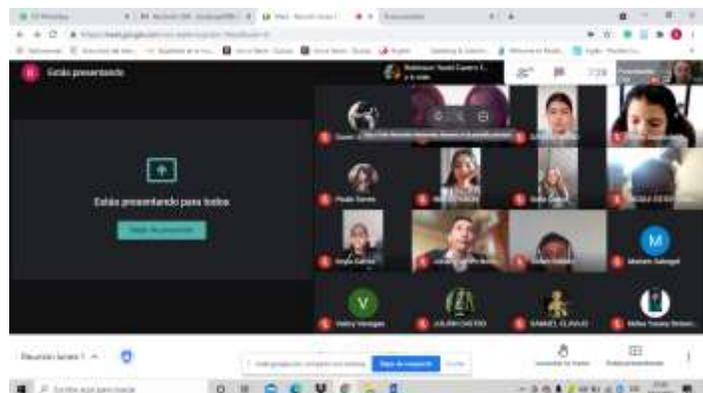
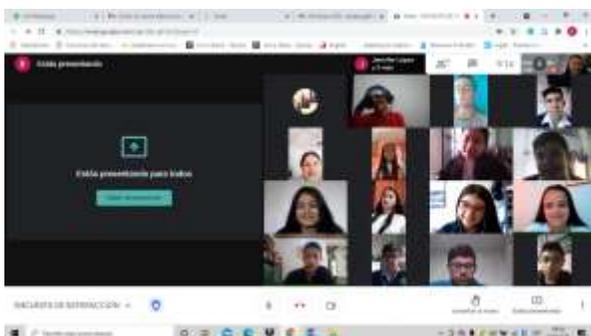
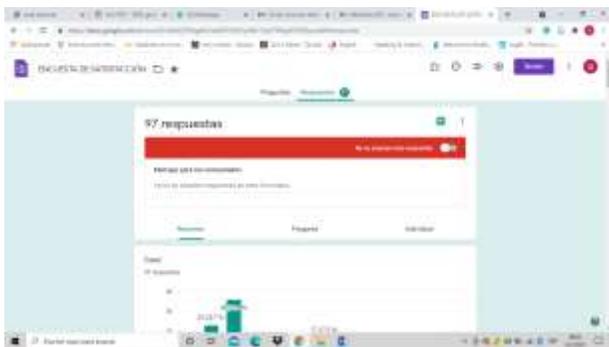
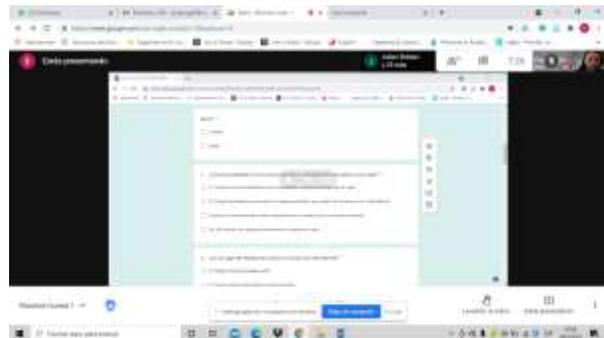
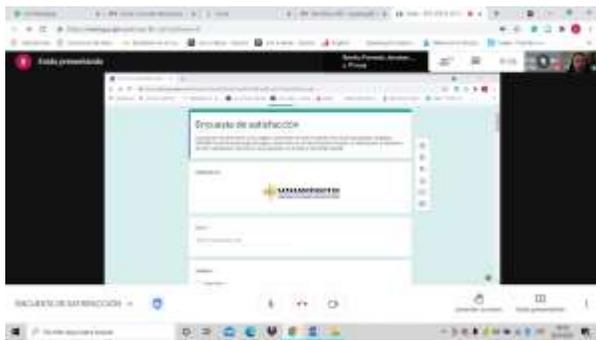
	DEFI CIENTE	ACEP TABLE	BUEN O	EXCE LENTE
Congruencia de Ítems		X		
Amplitud de contenido		X		
Redacción de los Ítems		X		
Claridad y precisión		X		
Pertinencia		X		

En __Bogotá, a los 14 días del mes de abril del 2021__



Anexo E. Evidencias de trabajo de campo

A continuación, se muestran las evidencias del trabajo de campo realizado, en las fotos se podrá evidenciar pantallazos de la explicación para llenar la encuesta de satisfacción, del número de encuestados y de los estudiantes que participaron en la investigación. En las fotos se puede evidenciar la fecha de la realización de la encuesta.



Anexo F. Matriz de análisis categorial

1. Establecer el acceso a las diferentes herramientas con las cuales los estudiantes trabajan en casa			
Herramientas virtuales			
		Las TIC en educación	Recursos digitales
Preguntas de investigación	Hallazgos en los resultados.	Referentes teóricos	Referentes teóricos
1. ¿Tienes facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar? 2. ¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet? 3. ¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?	EL 87 % de los estudiantes respondieron: Sí. Cuento con herramientas como computador o celular al interior de mi casa. El 6.2 % respondieron: Sí. Tengo facilidades en acceder a un equipo prestado, por medio de un vecino o un café internet. El 2.1 % respondieron Cuento con herramientas, como computadoras o celular, pero sin acceso a internet EL 2 % respondió: No. No cuento con	<p>Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tomado un papel relevante en los procesos de enseñanza hoy día, tanto así que diversas instituciones educativas han intentado implementar estrategias que tengan relación con las TIC. (Parra 2012, citado en Hernández. 2015) demuestran la influencia que ha tenido el uso de las tecnologías en la escuela y también en el quehacer docente modificando las dinámicas escolares.</p> <p>Al hablar de las TIC en educación es necesario mencionar que debe tener un objetivo claro en la enseñanza, tal como lo explican Riveros y Mendoza (2005) al afirmar que la intencionalidad de estos instrumentos debe ser el desarrollo de habilidades que permita al individuo adaptarse a los cambios de manera positiva, así como enriquecer las potencialidades intelectuales para enfrentar la “[...] sociedad de la información” (p.4).</p>	<p>Duque (2015) manifiesta que tener acceso a material multimedia y a herramientas ofimáticas, resulta relevante para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Son varias las ventajas de los recursos educativos digitales, es diferente usar un recurso tradicional a uno digital ya que las propiedades multimedia permiten que los estudiantes interactúen y naveguen eligiendo la manera más conveniente para ellos de abordar la información. A continuación, se mencionan algunas ventajas expuestas por Zapata (2012).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motiva al estudiante a la lectura con nuevas formas de presentación multimedial, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual. • Acerca al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. • Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante,

	<p>ninguna herramienta de trabajo en casa.</p> <p>EL 91 % afirma contar con internet ilimitado El 5 % afirma tener internet mediante recargas. 0 % de los encuestados afirman tener datos para enviar trabajos, pero no para consultas. El 3 % afirma no tener acceso a internet.</p> <p>El 49 % afirma usar el whatsApp para resolver dudas El 45 % afirma que lo hace a traves de los encuentros sincrónicos. El 5 % lo hace mediante correo electrónico El 0 % lo hace mediante llamadas.</p>		<p>dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto. <p>Los recursos digitales se clasifican en tres grandes grupos de acuerdo a Townsend (2000) esto debido a la cantidad de usos que se le pueden dar.</p> <ol style="list-style-type: none"> Transitivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios. Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos. Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar (p. 2).
--	--	--	---

1. Valorar la metodología aplicada a la enseñanza del inglés

		Metodología del inglés en la virtualidad	
		Objetos virtuales de aprendizaje	Estrategias de enseñanza

Preguntas de investigación	Hallazgos en los resultados.	Referentes teóricos	Referentes teóricos
<p>4. ¿Maneja las plataformas virtuales que se trabajan en clase como herramienta de estudio (meet, Duolingo, liveworksheet, quiziz, educaplay)?</p>	<p>El 89.7 % de los estudiantes afirman saber usar las plataformas de estudios El 5.2 % de las personas afirman utilizar la plataforma con la asesoría de una persona El 3.1 % de los estudiantes afirman que tienen problemas con algunas plataformas. El 2.1 % afirma que no maneja plataforma virtual.</p>	<p>Los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) son herramientas nuevas que apoyan la enseñanza del inglés y se vale de las TIC para poder llevar a cabo su ejecución. (Feria-Marrugo y Zúñiga – López, 2016) Estas herramientas son mediadoras de conocimiento, tienen características didácticas y permiten ser interactivas para facilitar la presentación del contenido, cambiando un poco la manera de enseñar.</p> <p>Los (OVA) son entidades digitalizadas encaminadas a alcanzar unos objetivos de aprendizaje relacionando objetivos, metodología, contenidos, evaluación, con recursos abiertos de libre uso. Además, tienen características de reusabilidad, subjetividad, historicidad, comunicabilidad, integralidad, y que se encuentran registrados para el dominio público (Ramírez y Valenzuela, 2010, como se citó en Feria-Marrugo y Zúñiga – López, 2016)</p>	<p>Las estrategias de enseñanza son aquellas acciones que se toman dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje para lograr unos objetivos académicos. (Mora y Anijovich, 2019) mencionan que son aquellas decisiones tomadas por el profesor para orientar el proceso de enseñanza para un aprendizaje significativo, estas dan orientaciones de cómo enseñar el contenido.</p> <p>Es por esto que las estrategias toman un papel muy importante en la investigación, en la medida que depende de estas actividades para que los estudiantes adquieran o no las habilidades que se quieren desarrollar en los estudiantes. A raíz de la virtualización de la educación en el último año, las estrategias han tenido que ser diferentes. Las decisiones se toman teniendo en cuenta si la población es rural o urbana, si los estudiantes tienen internet o solo tienen WhatsApp, esto con el fin de adaptar las estrategias de una manera conveniente.</p>

<p>5. La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases.</p>	<p>El 60.8 % está satisfecho El 10% está muy satisfecho El 22 % de los estudiantes se muestra medianamente satisfecho El 6.2 % se muestra insatisfecho</p>		
--	--	--	--

<p>6. Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de inglés.</p>	<p>EL 59 % se muestra satisfecho El 23 % se muestra muy satisfecho El 11.3 % se muestra medianamente satisfecho El 4 % se muestra insatisfecho.</p>		
<p>7. ¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?</p>	<p>EL 26,8 % afirmaron que debia haber Mayor interacción entre el grupo de clase.</p> <p>El 23, 7 % afirmaron que se requería más horas de clase</p> <p>El 19. 6 % de los estudiantes afirmaron que se debían usar otras herramientas virtuales.</p> <p>El 15.5 % de los estudiantes afirmaron que se debía enseñar el uso de las herramientas virtuales que se emplearán en la clase.</p>		

	El 14, 4 % de los estudiantes afirmaron requerir una atención más personalizada.		
--	--	--	--

2. Identificar la percepción de los estudiantes frente a su aprendizaje del inglés en un ambiente virtual.		
		Aprendizaje
		Aprendizaje del inglés
Preguntas de investigación	Hallazgos en los resultados.	Referentes teóricos
8. ¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?	<p>El 56, 7 % de los estudiantes respondieron: Sí. El uso de herramientas virtuales me ha facilitado la comprensión de la información</p> <p>EL 30.9 % de los estudiantes respondieron: Sí. La virtualidad permite aprender de una forma más lúdica y didáctica los contenidos a través de plataformas</p> <p>El 9.3 % de los estudiantes respondieron. No. He tenido dificultad para comprender los contenidos a través de las clases virtuales</p>	<p>El aprendizaje es un concepto bastante amplio y tiene diferentes definiciones dependiendo la teoría que se aborde. Según Schunk (2012) el aprendizaje es un cambio que se evidencia en la conducta resulta de la práctica y de otras formas de experiencia que vivencia el individuo. El aprendizaje es el principal objetivo de la educación y por tal razón se le debe dar importancia en esta investigación, dado que depende del conocimiento adquirido por los estudiantes, se verá reflejada la satisfacción de los estudiantes.</p> <p>Otra definición de aprendizaje se presenta desde la teoría cognoscitiva social. (Schunk, 2012) aporta que el aprendizaje ocurre en acto, al participar de forma activa o de forma vicaria cuando se lee, observa y escucha. Muchas de las experiencias de aprendizaje escolar necesitan de una combinación de experiencias vicarias y en acto. Aprender mediante la observación amplía de manera importante las posibilidades de que los individuos adquieran el conocimiento.</p> <p>Sin duda alguna, hay una variedad de significados de aprendizaje, diferentes autores lo describen de una forma u otra. Ormrod (2005) presenta el aprendizaje a través de diversos ejemplos de la vida cotidiana, y lo define como “[...] el medio mediante el que no sólo</p>

<p>9. ¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?</p>	<p>El 3.1 % respondieron d. No. Los usos de las herramientas virtuales me generan distracción dificultando mi aprendizaje</p> <p>El 38.2 % dice que: Sí. He visto resultados positivos en el desarrollo de las actividades. El 47,4 % afirma que Sí. Tengo mayor comprensión en las explicaciones dadas por la docente El 11.3 % afirma que No. Se me dificulta la comprensión y el desarrollo de las actividades asignadas. El 3.1 afirma que No. Los resultados en las actividades no han sido los deseados</p>	<p>adquirimos habilidades y conocimiento, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales” (p.5).</p> <p>El aprendizaje es tomado desde diferentes corrientes epistemológicas, las cuales cada una de ellas ha aportado desde sus posturas definiciones interesantes dependiendo de su época. Dos corrientes principales marcaron la diferencia. Por un lado, se encuentran las teorías conductuales, las cuales resaltan el papel del ambiente, con más exactitud la presentación de los estímulos y la forma como son reforzadas las respuestas. (Schunk, 2012). En este sentido el conductismo se basa en los estímulos, sin prestar mayor atención a los procesos de los estudiantes. Por otro lado, las teorías cognoscitivas reconocen la influencia de las condiciones ambientales, pero dando prelación a los procesos mentales, considerando “[...] la función de los pensamientos, las creencias, las actitudes y los valores de los estudiantes[...]”. (Schunk, 2012, p.36).</p>
--	---	--

<p>4. Determinar el grado de satisfacción con respecto al uso de las herramientas virtuales en el aprendizaje del inglés.</p>		
		<p>Satisfacción</p>

		Motivación	Aprendizaje	Satisfacción en el aprendizaje del inglés
Preguntas de investigación	Hallazgos en los resultados.	Referentes teóricos	Referentes teóricos	Referentes teóricos
10. Le motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual.	El 69 % de los estudiantes están satisfechos y el 14.4 % están muy satisfechos. Por otro lado, el 14.4 % están medianamente satisfechos y el 5 % están insatisfechos.			La satisfacción de los estudiantes con respecto al aprendizaje del inglés, va relacionado con la calidad de la educación. Como apuntan Salinas, Morales y Martínez (2008) se puede observar la calidad de las instituciones a través de los estudiantes, ya que son ellos quienes reciben la calidad de la educación
11. ¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?	El 73.2 % de los estudiantes están satisfechos y el 11.3 % están muy satisfechos. Mientras que el 10.3 % de los estudiantes están medianamente satisfechos y el 5 % de los estudiantes están insatisfechos.	La motivación en el aula es un tema que se ha trabajado durante mucho tiempo y que tiene que ver bastante con el éxito o fracaso en ocasiones del desempeño del estudiante, sin querer decir que es el único factor. López (2004) hace una recopilación de varios autores y presenta un breve resumen acerca de los principios básicos de la motivación, los cuales se consideran importante para la presente investigación.	La satisfacción del aprendizaje del inglés va relacionada con la percepción que los estudiantes tienen con respecto al desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje. En esta investigación se planea verificar e indagar cual es el nivel de satisfacción frente al aprendizaje de inglés de manera virtual por parte de los estudiantes de grado noveno teniendo en cuenta que esta es una metodología nueva y que se está llevando a cabo debido a la emergencia de la pandemia.	Por tal razón se plantea realizar una encuesta que dé respuesta a que tan satisfechos están los estudiantes con los procesos de aprendizaje del inglés de manera virtual. Dentro de algunas de las definiciones de satisfacción, se puede mencionar la satisfacción estudiantil la cual se define como el bienestar que sienten los estudiantes al experimentar los esfuerzos que hacen las instituciones para dar respuestas a las necesidades educativas (Surdez, Sandoval y Lamoyi, 2018). Lo anterior es beneficioso para la institución y para los estudiantes ya que eleva el rendimiento en la asignatura y reduciría la deserción.
12. Si la respuesta a la pregunta anterior fue medianamente satisfecho o insatisfecho entonces especificar las razones por las que presenta esta insatisfacción.				
13. En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra				

<p>utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del inglés?</p>	<p>El 27.5 % Se distrae con facilidad en otras actividades no relacionadas con la materia mientras "está atendiendo" a la clase de inglés. El 22.5 % responde que No comprende los contenidos de la materia. El 22.5 % afirma que Falta de motivación e interés en las actividades de la clase El 15 % de los estudiantes afirman que No practica lo visto en clase para mejorar sus habilidades El 7.5 responde que No cuento con las herramientas adecuadas para trabajar en clase El 5 % responde que Falta con frecuencia a la clase. El 57.7 % de los estudiantes se encuentra satisfechos y el 20.6 % muy satisfechos. Por otro lado, El 17.5 % se encuentran medianamente satisfecho El 4.1 % se encuentra insatisfecho.</p>			
--	---	--	--	--

Nota: Aquí se encuentra la matriz relacionada con los principales con los resultados encontrados en cada una de las categorías.

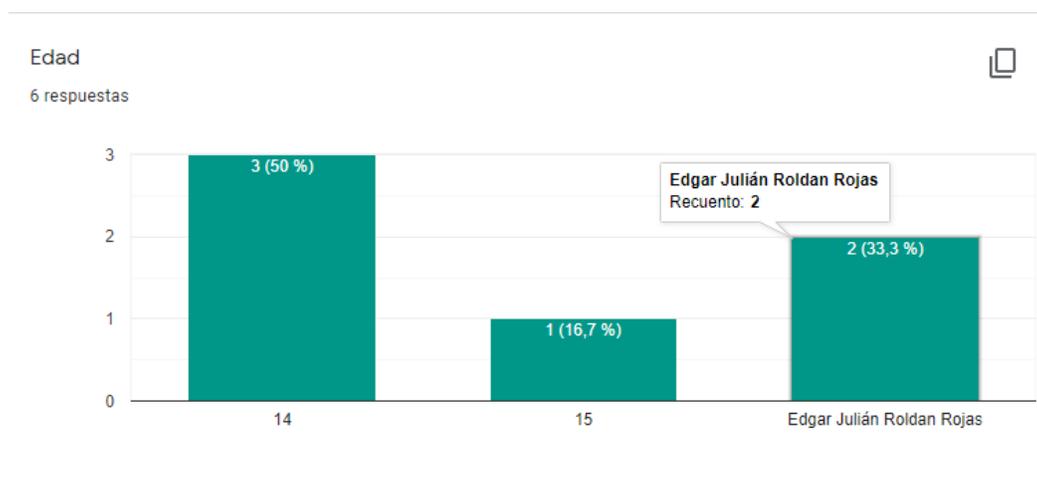
Autoría propia.

Anexo G. Pilotaje

El pilotaje se aplicó a 6 niños del colegio departamental Urbano de Cáqueza. Los resultados del mismo muestran que las preguntas responden a los cuatro objetivos planteados. También se hace modificación a la pregunta 12 en el formulario de google, la cual es la continuación de la pregunta anterior. Esto ya que la pregunta once hace referencia al nivel de satisfacción y sí la persona se encuentra satisfecha no deberá responderla, la pregunta estaba como obligatoria. Se cambia a no obligatoria.

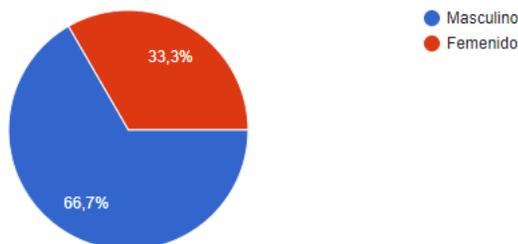
La pregunta 12 tiene 6 opciones de respuestas, se cambia la opción 5 debido a que no responde a una de las razones por las cuales los estudiantes pueden o no estar satisfechos con la metodología virtual.

A continuación, se muestra la evidencia del pilotaje.



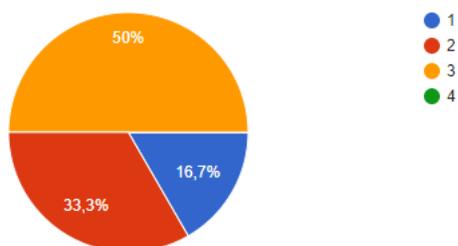
Género

6 respuestas



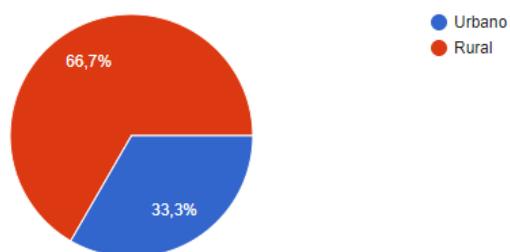
Nivel socioeconómico

6 respuestas



Sector

6 respuestas



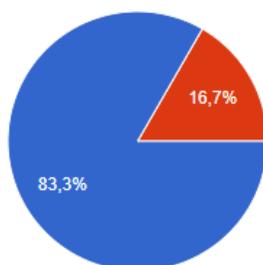
1. ¿Tienes facilidades en el acceso a equipos y herramientas virtuales en su hogar?

6 respuestas



2. ¿En su lugar de residencia cuenta con el servicio del internet?

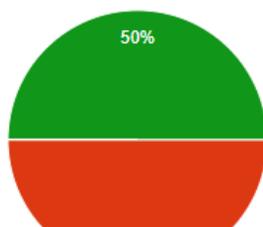
6 respuestas



- Sí. Tengo internet ilimitado (wifi)
- Sí. Tengo internet mediante recargas de datos
- Cuento con el servicio de internet solo para el envío de trabajos, no para consultas.
- No tengo acceso a internet

3. ¿Cuál es el medio que usa para contactar a sus maestros y resolver dudas?

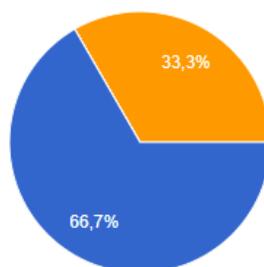
6 respuestas



- Correo electrónico
- WhatsApp
- Llamada telefónica
- Encuentros sincrónicos (zoom, meet, teams)

4. ¿Maneja las plataformas virtuales que se trabajan en clase como herramienta de estudio (meet, Duolingo, liveworksheet, quiziz, educaplay)?

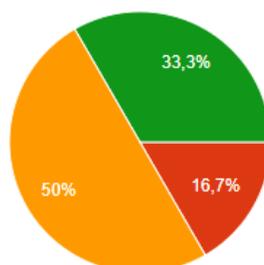
6 respuestas



- Si. Se usar las plataformas de estudio en clase.
- Uso las plataformas virtuales con la asesoría de una persona.
- Tengo dificultades con el uso de algunas plataformas.
- No manejo ninguna plataforma virtual.

5. La metodología virtual le ha permitido una participación activa en las clases.

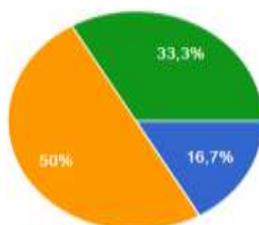
6 respuestas



- Insatisfecho
- Medianamente satisfecho
- Satisfecho
- Muy satisfecho

6. Le fue fácil utilizar las herramientas virtuales para la realización de las tareas asignadas en la clase de Inglés.

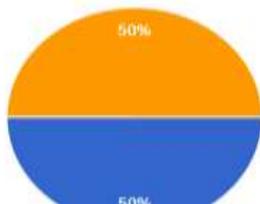
6 respuestas



- Insatisfecho
- Medianamente satisfecho
- Satisfecho
- Muy satisfecho

7. ¿Qué aspectos se deben mejorar en el proceso de enseñanza del inglés virtual para que sus resultados de aprendizaje sean los esperados?

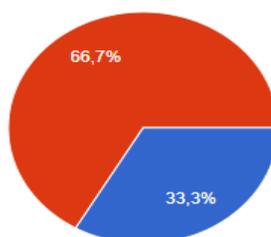
6 respuestas



- Más horas de clase.
- Utilizar otras herramientas virtuales.
- Mayor interacción entre el grupo de clase.
- Atención más personalizada.
- Enseñar el uso de las herramientas virtuales que se emplearán en la clase.

8. ¿Considera usted que ha asimilado los contenidos vistos en las clases de inglés?

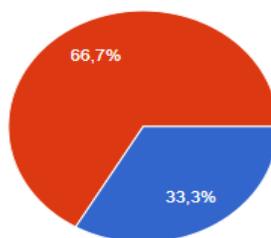
6 respuestas



- Sí. La virtualidad permite aprender de una forma más lúdica y didáctica los contenidos a través de plataformas.
- Sí. El uso de herramientas virtuales me ha facilitado la comprensión de la información.
- No. He tenido dificultad para comprender los contenidos a través la...
- No. Los usos de las herramientas virtuales me generan distracción difi...

9. ¿Siente que su nivel de inglés ha mejorado en el transcurso de la virtualidad?

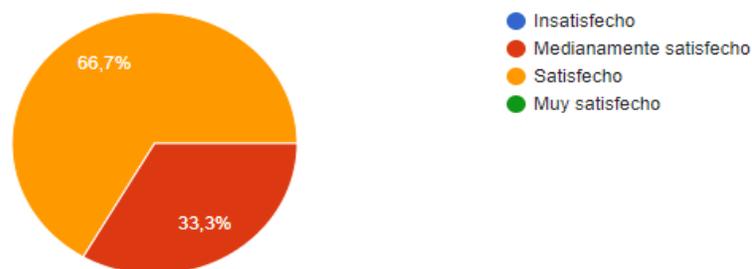
6 respuestas



- Sí. He visto resultados positivos en el desarrollo de las actividades.
- Sí. Tengo mayor comprensión en las explicaciones dadas por la docente.
- No. Los resultados en las actividades no han sido los deseados.
- No. Se me dificulta la comprensión y el desarrollo de las actividades asignadas.

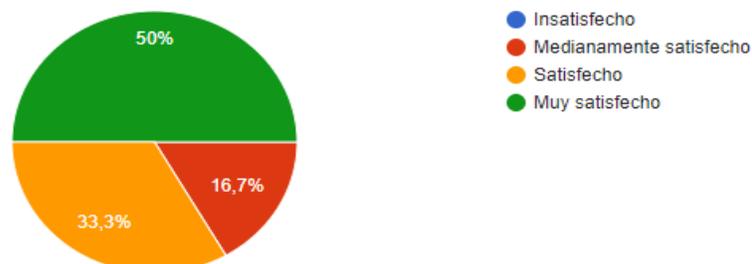
10. Le motiva asistir a la clase de inglés de manera virtual.

6 respuestas



11. ¿Qué grado de satisfacción presenta con el aprendizaje de contenidos en la clase virtual de inglés?

6 respuestas



12. Si la respuesta a la pregunta anterior fue medianamente satisfecho o insatisfecho entonces especificar las razones por las que presenta esta insatisfacción.

6 respuestas



13. En la siguiente escala valorativa, ¿Qué tan satisfecho se encuentra utilizando estas estrategias virtuales desde casa para el aprendizaje del Inglés?

6 respuestas



Anexo H. Curriculum vitae del investigador o investigadores**BLANCA YULIETH SABOGAL SABOGAL****MAGISTER EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA
EXTRANJERA. LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
LENGUA CASTELLANA E INGLÉS**

Cédula: 1.023.867.868 de Bogotá

Residencia: Calle 2 # 1-37 sur Barrio las delicias Cáqueza - Cundinamarca

Teléfono: 3213940632

E-mail: yuliethsasa@hotmail.com – yuliethsasa@gmail.com

PERFIL PROFESIONAL

Licenciada en educación con énfasis en lengua castellana e inglés. Magister en la enseñanza del español como lengua extranjera, experiencia docente en educación básica, secundaria, media vocacional, técnica y educación superior en el área de inglés. Conocimiento en plataformas virtuales tales como Moodle y blackboard; integración de TIC en la enseñanza de una segunda lengua; preparación de pruebas T&T para los tecnólogos; integrante del grupo de investigación Sena en la línea de educación.

FORMACIÓN ACADÉMICA**FUNIBER – FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA**

Maestría

Magister en lingüística aplicada a la enseñanza del español como Lengua Extranjera Actual – proceso de validación

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

Licenciatura en educación básica con énfasis en lengua castellana e inglés. 2012

Certificación

Idioma Extranjero:

Inglés – IELTS: B2

Competencias:

TIC – SENA

NIVEL AVANZADO - INTEGRAR TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ACUERDO CON LAS COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN EL ESTUDIANTE.

Diciembre 11 de 2014

Cursos

SENA

FUNDAMENTACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

Junio 28 de 2017

PRIMEROS AUXILIOS

Julio 25 de 2017

DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA LA FORMACION PROFESIONAL INTEGRAL

Junio 12 de 2016

FUNDAMENTACION PEDAGOGICA DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL

**INTEGRAL EN EL ENFOQUE PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS**

Enero 21 de 2015

**FORMACIÓN TECNOPEDAGOGICA EN AMBIENTES VIRTUALES DE
APRENDIZAJE BLACKBOARD 9.1.**

Junio 3 de 2014

SUFFOLK COUNTY COMUNITY COLLEGE

ESL English Level four

Noviembre 2010

COLLEGE OF NOTRE DAME. (ENGLISH LANGUAGE INSTITUTE)

Writing and grammar course

Octubre 16 de 2009

COMUNNITY COLLEGE OF BALTIMORE COUNTY.

Writing fiction course

Agosto 8 de 2009

COMUNNITY COLLEGE OF BALTIMORE COUNTY.

(ESOL) Intermediate 2 lifeskills program

Mayo 29 de 2009

Conferencias

SENA

SISTEMAS DE INFORMACIÓN EN SALUD, NUEVAS TENDENCIAS

Diciembre 3 de 2015

**TRANSFERENCIA USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA
FORMACION EN ENGUAS NIVEL FUNDAMENTACION PARA LA
ENSEÑANZA EN**

LENGUAS

Noviembre 2 de 2016

SENSIBILIZACIÓN Y CONTEXTO EQUIDAD DE GÉNERO

Abril 8 de 2016

EXPERIENCIA LABORAL

SENA – TALENTO HUMANO EN SALUD

Cargo: Instructora inglés
Tiempo: Septiembre 2014 – actual
Jefe inmediato: Ruth Nadith Medina
Teléfono: 5461500

Funciones: Prestación de servicios personales de carácter temporal, para impartir formación en el programa Formación complementaria virtual para el desarrollo de la competencia comprender textos en inglés oral y escrito. En el programa de salud, diseño y/o desarrollo curricular, acompañamiento en las etapas lectivas y prácticas a aprendices. Desarrollo de talleres para la preparación de estudiantes en las pruebas saber T&T en el área de inglés.

COLEGIO SUPERIOR AMERICANO

Cargo: Docente inglés
Tiempo: Febrero 2011 – Septiembre 2014
Jefe inmediato: Herminda Bacca
Teléfono: 2621182

Funciones: Enseñar Inglés a Primaria y secundaria, liderar actividades y proyectos que promuevan un aprendizaje significativo en los estudiantes, apoyo en la implementación de proyectos institucionales, realizar acompañamientos y ser directora de curso.

CORPORACIÓN IBEROAMERICANA DE ESTUDIOS – CIES

Cargo: Docente inglés
Tiempo: Febrero 1 de 2014 – Junio 17 de 2014
Jefe inmediato: Luis Eduardo Rodríguez
Teléfono: 2036923

Funciones: Enseñar Inglés a estudiantes de 8 – 10 años, diseñar actividades de aprendizaje y desarrollar las cuatro habilidades en el nivel principiante.

REFERENCIAS PERSONALES

CLAUDIA VARELA, *Docente de inglés y español, IED Luis López de Mesa: Cel. 3142819116*

NAYIBE PEREZ GARCIA, *Instructora inglés, SENA - Centro de Tecnologías para la construcción y la madera: Cel. 3102508342*



BLANCA YULIETH SABOGAL SABOGAL

CC 1023867868

Octubre 19 de 2017