

RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL LOGRO DE CAPACIDADES EN INGLÉS



Javier Alfredo Condori Amanqui
Melanie Lisbeth Gonza Condori
Edwin Flores Castellón



**EDITORIAL
KUNTUR**

Recursos interactivos para el logro de capacidades en inglés/ Javier Alfredo Condori Amanqui - Melanie Lisbeth Gonza Condori -Edwin Flores Castellón. La Paz: Editorial Kuntur, 2024

88 pp.

ISBN: 978-9917-9725-5-6

1. Recursos interactivos, 2. Aprendizaje de inglés, 3. Compresión lectora,

Recursos interactivos para el logro de capacidades en inglés

Depósito legal: 4-1-342-2024

ISBN: 978-9917-9725-5-6

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10530597>

@ Javier Alfredo Condori Amanqui

@ Melanie Lisbeth Gonza Condori

@ Edwin Flores Castellón

Edición

Editorial Kuntur

Diseño de carátula y composición:

Freddy Raúl Calienes Quelopana

Edición electrónica:

Editorial Kuntur

© Editorial Kuntur

La Paz, Bolivia

www.editorialkuntur.com

Editado en Bolivia/ *Published in Bolivia*

Primera Edición: enero de 2024

Todas nuestras publicaciones son sometidas a un proceso de arbitraje doble ciego de pares académicos (*Peer Review Double Blinded*).

Queda prohibida la reproducción bajo cualquier modalidad de toda o una parte de esta obra sin autorización expresa del titular de los derechos.



Licencia *Creative Commons* Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada 3.0 Unported License

RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL LOGRO DE CAPACIDADES **EN INGLÉS**

Javier Alfredo Condori Amanqui
Melanie Lisbeth Gonza Condori
Edwin Flores Castellón



**EDITORIAL
KUNTUR**

ÍNDICE DE TABLAS.....	7
ÍNDICE DE FIGURAS	9
PRÓLOGO.....	10
INTRODUCCIÓN	12

CAPÍTULO I

RECURSOS INTERACTIVOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	14
1.1. Recursos audiovisuales interactivos.....	18
1.1.1. Videos y televisión digital.....	19
1.1.2. Recursos de gamificación.....	20
1.1.3. Realidad virtual y aumentada	21
1.2. Herramientas informáticas y móviles	22
1.2.1. Recursos informáticos y la nueva realidad.....	23
1.2.2. Software de uso libre.....	24
1.2.3. Tecnología interactiva en el aula	25
1.2.4. Uso de la tecnología móvil en la educación	27
1.3. Trascendencia del uso de recursos informáticos en el aprendizaje.....	27

CAPÍTULO II

PEDAGOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS	30
2.1. Métodos de enseñanza de idiomas	34

2.1.1. Método de gramática – traducción	34
2.1.2. Método natural	35
2.1.3. Método directo	35
2.1.4. Método audio-lingüístico o audio-oral	36
2.1.5. Método situacional	36
2.1.6. Método comunicativo	36
2.2 Juegos lingüísticos	38

CAPÍTULO III

LA ERA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS.....	42
--	----

3.1. Motivación y tecnologías multimedia	45
3.2 Enseñanza de idiomas en la red	47
3.3. Aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje de idiomas.....	48
3.4. El nuevo rol del docente.....	51
3.5. AWLA y AIOLE, recursos interactivos de aprendizaje de idiomas.....	53
3.5.1. AWLA (Aprendizaje Automático de la Web y del Lenguaje).....	54
3.5.2. AIOLE (Aprendizaje Automático Orientado a la Enseñanza y el Lenguaje)	55
3.6. Redes sociales para la enseñanza de idiomas.....	57

CAPÍTULO IV

AUTOESTIMA Y COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE I NIVEL DE UNA UNIVERSIDAD PERUANA	59
--	----

4.1. Contexto	59
4.2. Objetivos.....	61
4.2.1. Objetivo general	61
4.2.2. Objetivos específicos	62
4.3. Variables	62

4.3.1. Variable independiente	62
4.3.2. Variable dependiente	62
4.4. Tipo y diseño de investigación	66
4.5. Población, muestra y muestreo	66
4.5.1. Población	66
4.5.2. Muestra	67
4.6. Técnicas de instrumento y recolección de datos	68
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	68
4.8. Resultados.....	69
4.8.1. Estadística descriptiva	69
4.8.2. Estadística inferencial.....	74
4.9. Discusión de resultados.....	77
4.10. Conclusiones y recomendaciones	79
4.10.1. Conclusiones.....	79
4.10.2. Recomendaciones.....	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
<i>Matriz Operacional</i>	63
Tabla 2	
<i>Distribución de alumnos de la Facultad de Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez</i>	66
Tabla 3	
<i>Distribución de alumnos de la Facultad de Educación de la Universidad Peruana Unión</i>	67
Tabla 4	
<i>Distribución de la muestra</i>	67
Tabla 5	
<i>Resultados descriptivos de la prueba de entrada para el grupo control</i>	69
Tabla 6	
<i>Resultados descriptivos de la prueba de entrada para el grupo experimental</i>	70
Tabla 7	
<i>Comparación de los grupos en la prueba de entrada</i>	71
Tabla 8	
<i>Resultados descriptivos de la prueba de salida para el grupo control</i>	72

Tabla 9	
<i>Resultados descriptivos de la prueba de salida para el grupo experimental</i>	<i>73</i>
Tabla 10	
<i>Comparación de los grupos en la prueba de salida</i>	<i>74</i>
Tabla 11	
<i>Prueba de normalidad Shapiro-Smirnov</i>	<i>75</i>
Tabla 12	
<i>Estadísticos de grupos</i>	<i>76</i>
Tabla 13	
<i>Prueba de muestras independientes</i>	<i>76</i>
Tabla 14	
<i>Estadísticos de grupos</i>	<i>77</i>
Tabla 15	
<i>Prueba de muestras independientes</i>	<i>77</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Página web de AWLA.....55

Figura 2

ARABIC 2. Sistema gestor de aprendizaje AIOLE.....56

La era digital ha traído constantes cambios, nuestros horizontes de aprendizaje se han ampliado de manera exponencial. Las posibilidades se han ido expandiendo y las barreras que antes limitaban nuestras oportunidades educativas se desvanecen cada vez más rápido gracias a las tecnologías. En este contexto acelerado, surge una necesidad cada vez mayor de explorar los recursos interactivos para aprender inglés, como idioma dominante, y adquirir nuevas capacidades en otros idiomas.

Este libro recorre un viaje a través de este mundo de aprendizaje interactivo. Es una guía de apoyo que va por los caminos digitales que han transformado la forma en que adquirimos conocimiento y habilidades lingüísticas para aprender el idioma deseado. Va desde las aplicaciones móviles hasta plataformas en línea, desde juegos interactivos hasta comunidades de aprendizaje virtual, este libro nos muestra cómo aprovechar al máximo los recursos disponibles en la era digital.

La enseñanza y el aprendizaje de idiomas siempre han sido un proceso desafiante, pero ahora, con las herramientas interactivas y las tecnologías de vanguardia que tenemos a nuestro alcance, podemos hacer de este proceso una experiencia emocionante y enriquecedora. Ya no estamos limitados a los tradicionales libros de texto y clases presenciales mecanizadas que imponían restricciones entre los docentes y sus estudiantes. La tecnología nos brinda una nueva forma de explorar, experimentar y sumergirnos en el idioma que deseamos dominar.

Por ello, en los capítulos propuestos vemos cómo los recursos interactivos pueden ayudarnos a desarrollar habilidades lingüísticas de manera efectiva y eficiente. Además, estas nuevas herramientas son prácticas al personalizarse y adaptarse fácilmente a las necesidades del estudiante; es decir, se pueden configurar de acuerdo al nivel y ritmo de aprendizaje de los distintos individuos. Se exploran cuáles son las plataformas en línea que nos permiten practicar conversaciones con hablantes nativos y recibir retroalimentación instantánea sobre la

pronunciación y gramática. También se alienta a que los estudiantes que están en aprendizaje se unan a las comunidades virtuales, en las que se podrán conectar con personas de todo el mundo y practicar sus habilidades lingüísticas en un entorno auténtico y colaborativo.

Por ello, este libro va más allá del aprendizaje de idiomas. Nos invita a explorar las infinitas posibilidades que se abren para adquirir nuevos idiomas. Debido a que son muy beneficiosos, por ampliar las oportunidades laborales hasta enriquecer las experiencias de viaje, desde comprender diferentes culturas hasta comunicarte con personas de diversos contextos, las habilidades lingüísticas te permitirán descubrir un mundo más amplio y diverso.

No necesariamente se debe ser un estudiante apasionado, un profesional en formación o un aventurero ansioso por explorar nuevas tierras. Este libro está diseñado para ayudarte a aprovechar al máximo los recursos interactivos disponibles en la era digital y a sumergirte en una experiencia de aprendizaje única.

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado profundamente nuestra forma de comunicarnos, aprender y enseñar. En consecuencia, vemos que los recursos interactivos han emergido como una poderosa herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas, abriendo nuevas posibilidades y horizontes para los estudiantes y docentes de todo el mundo, volviéndose necesaria.

El presente libro, *Recursos interactivos para el logro de capacidades de inglés*, se adentra en el innovador universo de los recursos interactivos y su impacto en la educación, como vemos en el aprendizaje de idiomas. En cada capítulo vemos el impacto de la tecnología que ha enriquecido y revolucionado la forma en que adquirimos competencias lingüísticas y culturales en un entorno cada vez más globalizado.

El objetivo principal de esta obra es brindar una visión integral y actualizada de los recursos interactivos utilizados en el ámbito educativo y sus beneficios, con un enfoque específico en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Se analiza desde las primeras aplicaciones móviles y plataformas de aprendizaje en línea hasta simuladores de conversación y realidad virtual que priman en la actualidad, encontrándonos con una amplia gama de herramientas que han transformado la manera en que los estudiantes se enfrentan al desafío de aprender una nueva lengua.

Cada capítulo expone los beneficios y desafíos asociados con el uso de recursos interactivos, así como las mejores prácticas y enfoques pedagógicos para aprovechar al máximo su potencial. Además, exploramos las formas en que los recursos interactivos fomentan la participación activa del estudiante, promoviendo la colaboración, la autonomía y la motivación en el proceso de aprendizaje de idiomas. Asimismo, se sustenta con base en la tesis del académico investigador

Condori (2021), que expone la importancia de los estudios de investigación sobre este tema.

Asimismo, abordaremos las implicaciones éticas y sociales de la implementación de recursos interactivos en el aula, considerando la diversidad de estudiantes, la privacidad de los datos y el acceso equitativo a la tecnología. Es fundamental reflexionar sobre estos aspectos para garantizar que la tecnología se utilice de manera responsable y justa en el contexto educativo.

En resumen, se busca conectar y borrar la línea que hay entre la educación tradicional con la tecnología, es un viaje apasionante que invita a explorar el fascinante mundo de los recursos interactivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas. A través de este libro, se espera inspirar a educadores, estudiantes y profesionales interesados en potenciar sus habilidades lingüísticas y aprovechar al máximo las infinitas posibilidades que la era digital nos ofrece para conectar culturas y construir puentes entre personas de todo el mundo.

CAPÍTULO I

RECURSOS INTERACTIVOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

La educación es un sistema importante que implica la transmisión y adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Forma parte de la sociedad y la cultura que contribuye a la construcción integral de los individuos para que sean capaces de participar consciente y activamente en su contexto social. Sin embargo, a través del tiempo, la educación ha sufrido cambios constantes a medida que evoluciona las necesidades del hombre, lo cual ha hecho que deje de lado los conceptos tradicionales de la enseñanza y el aprendizaje. Estos cambios se han ido dando por los avances tecnológicos y sus nuevas iniciativas que ayudan a mejorar este sistema para obtener una buena educación.

Por ello, el sector educativo ha visto necesario el adaptarse constantemente a los nuevos avances que realiza la tecnología, lo que implica el uso de nuevas herramientas que ayuden tanto a los docentes como a los estudiantes para mejorar este proceso integral y continuo que busca desarrollar las competencias, aptitudes y cualidades de las personas, con el fin de promover su crecimiento personal. Los educadores son responsables de facilitar el aprendizaje, proporcionar guía y apoyo, y crear un ambiente propicio para el desarrollo de los estudiantes que les sirva para aplicar en situaciones reales, no solo ficticias; es decir, se alienta a desarrollar una enseñanza y aprendizaje interactivo; especialmente en la en-



señanza de idiomas, porque deben asociar el lenguaje extranjero con el nativo para aprenderlo.

Talavera y Marcano (2018) proponen, desde un enfoque crítico, los recursos tecnológicos generan diversos impactos en el comportamiento educativo. Esto se debe a que posibilitan regular y modificar la relación tecnológica en términos de acciones externas, al tiempo que fomentan una transformación interna en las estrategias de pensamiento y aprendizaje. Asimismo, mediante la implementación de diversas acciones e interacciones con estos recursos, se logran alcanzar uno o varios objetivos educativos.

Los recursos interactivos que nos ofrece la tecnología desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se ha incorporado en los últimos años, ya que proporcionan oportunidades para la participación activa de los estudiantes y fomenta la construcción de conocimientos de manera significativa, se busca la reflexión y autogestión de la información adquirida.

Algunas de las principales razones por las cuales los recursos interactivos son importantes en el proceso enseñanza - aprendizaje:

- a. **Motivación y compromiso:** los recursos interactivos, como aplicaciones digitales, juegos educativos, simulaciones y actividades en línea, suelen ser atractivos y entretenidos para los estudiantes. Esto ayuda a captar su atención, generar curiosidad y mantener su motivación durante el proceso de aprendizaje. La interactividad les brinda un papel activo, lo que aumenta su compromiso y participación en las actividades educativas.
- b. **Construcción del conocimiento:** los recursos interactivos permiten a los estudiantes explorar, experimentar y manipular información de manera activa. Esto les brinda la oportunidad de construir su propio conocimiento a través de la resolución de problemas, la toma de decisiones y la reflexión. Al interactuar con los materiales educativos, los estudiantes pueden comprender conceptos abstractos, aplicarlos en situaciones concretas y establecer conexiones entre diferentes ideas.
- c. **Personalización del aprendizaje:** los recursos interactivos pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Pueden proporcionar retroalimentación inmediata, ofrecer diferentes niveles de dificultad según el nivel de cada estudiante y permitir el acceso a materiales adicionales o recursos de

apoyo. Esto facilita la personalización del aprendizaje, lo cual es especialmente beneficioso en entornos educativos con estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o niveles de habilidad.

- d. **Colaboración y comunicación:** muchos recursos interactivos facilitan la colaboración entre los estudiantes al permitirles interactuar entre sí, ya sea de forma sincrónica o asincrónica. Esto fomenta el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento. Además, algunos recursos interactivos ofrecen funciones de comunicación, como foros de discusión, chats o videoconferencias, que permiten a los estudiantes conectarse con sus compañeros y profesores para obtener apoyo y aclarar dudas.
- e. **Retroalimentación y evaluación formativa:** los recursos interactivos suelen proporcionar retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes. Esto les permite identificar y corregir errores, reforzar los conceptos aprendidos y ajustar su proceso de aprendizaje. La retroalimentación en tiempo real es especialmente valiosa para la evaluación formativa, ya que brinda información inmediata sobre el progreso del estudiante y permite realizar ajustes en la enseñanza para abordar las necesidades individuales.

Estos recursos pueden mejorar la calidad y la eficacia de la educación al proporcionar experiencias de aprendizaje más activas, participativas y explicativas para los estudiantes, ya que surgen como resultado de la evolución de la tecnología y la integración de herramientas digitales en el ámbito educativo. A medida que las tecnologías digitales han avanzado, se han desarrollado y adaptado diversas herramientas y recursos, para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Algunas de las formas en que surgen los recursos interactivos son las siguientes:

- a. **Desarrollo de *software* educativo:** se han creado numerosos programas y aplicaciones informáticas diseñados específicamente para la educación. Estos programas ofrecen actividades interactivas, simulaciones, juegos educativos y otros recursos que permiten a los estudiantes interactuar y participar activamente en el proceso de aprendizaje. Estos recursos se han diseñado para abordar temas específicos de diferentes áreas de conocimiento.
- b. **Plataformas de aprendizaje en línea:** con el auge de la educación en línea, han surgido plataformas de aprendizaje que proporcionan recursos interactivos para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Estas plataformas pueden incluir

herramientas de videoconferencia, foros de discusión, actividades interactivas, pruebas en línea, entre otros recursos que promueven la participación activa y la colaboración entre los estudiantes.

- c. **Uso de multimedia:** la integración de elementos multimedia, como videos, animaciones, imágenes interactivas y audios, en los materiales educativos también contribuye a la interactividad. Estos elementos permiten a los estudiantes visualizar y manipular información de manera más dinámica y atractiva, lo que facilita la comprensión y retención de conceptos.
- d. **Recursos en línea y recursos digitales:** internet ofrece una amplia variedad de recursos educativos en línea, como sitios web, bancos de recursos, repositorios de materiales didácticos, entre otros. Estos recursos suelen ser interactivos y permiten a los estudiantes acceder a información, realizar actividades, resolver problemas y obtener retroalimentación de forma interactiva.
- e. **Herramientas de colaboración en línea:** existen herramientas y plataformas que facilitan la colaboración y comunicación en línea, como los espacios de trabajo colaborativo, los documentos compartidos y las pizarras virtuales. Estas herramientas permiten a los estudiantes interactuar entre sí y con el profesor, realizar actividades conjuntas, discutir ideas y compartir conocimientos de manera interactiva.

Es importante destacar que la integración de recursos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de una planificación y diseño adecuados por parte de los docentes. La selección y el uso de los recursos deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes, para aprovechar al máximo su potencial educativo. Por ejemplo, en el estudio de Santiago et al. (2009) se encontró que, en el caso de los estudiantes de enfermería, los hipertextos, multimedia interactivos y sistemas especialistas, como programas de lenguaje de computadora, pueden considerarse de manera razonable como un conjunto de recursos digitales que se entrelazan y complementan, llegando a ser indistinguibles entre sí, gracias a su naturaleza multidimensional y dinámica. Su capacidad para adaptarse a situaciones va más allá de la escritura estática y lineal, lo que la diferencia de otros recursos. Al utilizar un soporte informático, estos recursos pueden combinar fácilmente elementos en red.

De manera que se debe conocer cuáles son los recursos audiovisuales interactivos que se adapten a las necesidades del docente y el estudiante en el área de estudio,

con el fin de aplicar las herramientas necesarias que ayuden en este proceso educativo y se reconozca la trascendencia de su importancia a través del aprendizaje.

1.1. Recursos audiovisuales interactivos

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por parte de los jóvenes fuera del entorno formal se ha vuelto cada vez más común. Esto plantea tanto una necesidad como un estímulo para que la educación los integre en el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Por ello, se fomenta la utilización de las TIC en base a métodos válidos de investigación que partan de un pensamiento analítico y reflexivo como los recursos audiovisuales.

En el contexto educativo, si bien son vistos últimamente como medios para el aprendizaje, también se les considera un medio de creación y expresión que nos ilustra y estimula a través de las imágenes y el sonido. García-Valcárcel (2016) sustenta que se le puede conferir una finalidad educativa a la comunicación audiovisual, porque habría efectos positivos en la enseñanza. Basándose en los procesos de *e-learning* que ha demostrado favorecer a la relación docente-estudiante.

Los recursos audiovisuales interactivos son herramientas educativas que combinan elementos visuales y auditivos con la posibilidad de interacción por parte del usuario. Estos recursos van más allá de los medios audiovisuales tradicionales, ya que permiten una participación activa y personalizada del estudiante durante el proceso de aprendizaje. En ellos se pueden incluir presentaciones multimedia interactivas, simulaciones, juegos educativos, tutoriales en video con elementos interactivos, entre otros. Al utilizarlos, los estudiantes pueden manipular contenidos, responder preguntas, realizar ejercicios, explorar escenarios y tomar decisiones, lo que mejora la retención de la información y fomenta el aprendizaje significativo.

Además, Botía y Marín (2019) refuerzan esta posición al proponer en su estudio que los jóvenes y los profesionales del ámbito educativo muestran un gran interés por los medios audiovisuales, posiblemente debido a la amplia variedad de funciones que ofrecen y que los convierten en recursos didácticos. También influye su uso cotidiano en la sociedad. Por ello, el uso de estos medios puede contribuir a fomentar el interés, la creatividad, la retención y el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes.



Por ello, la interactividad en los recursos audiovisuales abre nuevas oportunidades para adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales, promoviendo un enfoque más personalizado y motivador en el proceso educativo. Asimismo, al combinar la inmersión sensorial con la participación activa, se refuerza la idea de que estos recursos estimulan el interés y la motivación de los estudiantes, lo que puede conducir a un aprendizaje más efectivo y significativo.

Pero se advierte que la utilización de estos medios debe ser complementada con el docente para dar las debidas explicaciones y generar debates que sostengan la comprensión del contenido que se expone, para que se genere la reflexión y el pensamiento crítico. Sevilla (2013) advirtió que es mejor fortalecer las estrategias de colaboración entre instituciones para abordar la dispersión y falta de información que puedan dejar estos medios en algunos casos. Por ello, se debe incentivar la alfabetización digital.

1.1.1. Videos y televisión digital

El video y la televisión digital se presentan como instrumentos valiosos para el aprendizaje sobre la comunicación audiovisual. Gracias a su naturaleza visual y auditiva, el video proporciona una experiencia inmersiva y dinámica que puede ayudar a comprender los conceptos y principios de la comunicación audiovisual de manera efectiva.

Al utilizar el video como recurso educativo, los estudiantes pueden observar y analizar desde una perspectiva interactiva. Nos ofrece la posibilidad de visualizar ejemplos concretos y estudiar la teoría de manera más dinámica. A través del visionado de videos, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de análisis crítico, interpretación visual y comprensión de los mensajes transmitidos a través de medios audiovisuales. Asimismo, el video puede fomentar la creatividad y la expresión personal.

Además, García-Valcárcel (2016) sustenta que los hipervideos (recurso audiovisual), al ser documentos interactivos, ofrecen a los estudiantes la capacidad de seleccionar los recursos más relevantes para su exploración, ya sea durante o después de ver el video principal. Esto les permite tomar decisiones sobre qué tipo de información desean examinar y, por lo tanto, adaptar el recurso a sus necesidades, personalizándolo según sus necesidades individuales.

Se enfoca en cuatro cualidades:

- a. La información relevante: temática planteada, explicaciones y conceptos.
- b. La estructura y presentación de la información deben incluir unidades informativas diferenciadas, imágenes y sonidos claros y efectivos, y un ritmo que permita comprender y asimilar su significado.
- c. Es importante incorporar facilitadores de aprendizaje, como introducciones a los contenidos, esquemas, mapas, gráficos, interactividad, subtítulos, resúmenes, sugerencias de actividades y materiales complementarios, entre otros recursos.
- d. El uso adecuado de las emociones es fundamental, incluyendo la selección de escenarios, presentadores, protagonistas, personajes y la expresión de sentimientos. Además, se deben satisfacer las necesidades emocionales de los estudiantes para mejorar su experiencia de aprendizaje.

Con respecto a la televisión digital, la encontramos como una producción textual debido a que presenta información de todo el mundo. García-Valcárcel (2016) sustenta que nos proporciona una narrativa histórica del mundo y ofrece información sobre la realidad al seleccionar, jerarquizar y articular los contenidos de manera que formen un conjunto coherente. Aunque las relaciones entre la palabra y la imagen son complejas, ya que no solo transmiten información explícita, sino también información implícita, lo que da lugar a comunicaciones no siempre percibidas conscientemente como sucede con las malinterpretaciones.

1.1.2. Recursos de gamificación

Los recursos de gamificación son elementos, técnicas o estrategias que se utilizan para incorporar elementos de juego en contextos no lúdicos, como la educación, el trabajo o el marketing. En el contexto educativo, la gamificación tiene como objetivo principal motivar, enganchar y aumentar la participación de los estudiantes al utilizar mecánicas y dinámicas propias de los juegos, del mismo modo que los videojuegos; con el fin de involucrar a las personas de una manera más activa y generar un mayor compromiso en las tareas o actividades que se están llevando a cabo.



Estos recursos pueden incluir elementos como puntos, niveles, desafíos, recompensas, rankings, tablas de líderes, avatares, narrativas interactivas, retroalimentación inmediata y sistemas de logros. Al implementar recursos de gamificación, se busca crear una experiencia más atractiva, entretenida y participativa, fomentando el aprendizaje, la motivación, la colaboración y el logro de objetivos.

García-Valcárcel (2016) rescata que esta herramienta de la gamificación permite que los distintos tipos de competencias y metodologías se potencien; los individuos, especialmente los niños, también desarrollan capacidades para manejar los entornos multimedia, gestionar información y administrar los distintos recursos que les servirá de herramientas para buscar fácilmente soluciones.

Se encuentran resultados positivos en su uso, como se ha demostrado también en la metodología *e-learning* que ganó relevancia a partir de la pandemia. Diversos estudios afirman que los estudiantes aprenden más, incluso con el apoyo de los videojuegos como tal. Este medio ayuda a resaltar los logros y el rendimiento alcanzado, lo que destaca esta herramienta como pedagógica. Sin embargo, es necesario mencionar que también se encuentran efectos psicoanalíticos adversos como el aislamiento o la adicción (Tejeiro et al., 2009). Por ello, cada recurso que se emplee debe ser puesto a evaluación por parte del docente para no perder la visión de los objetivos educativos.

1.1.3. Realidad virtual y aumentada

La realidad virtual (RV) es una tecnología que crea un entorno virtual completamente inmersivo y generado por computadora. Los usuarios utilizan dispositivos, como cascos o gafas de RV, para sumergirse en este entorno y tener una experiencia visual, auditiva y, en algunos casos, táctil. Por otro lado, la realidad aumentada (RA) es una tecnología que superpone elementos virtuales generados por computadora en el entorno real. Los usuarios ven el mundo real a través de dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o gafas de RA, y los elementos virtuales se integran en su campo de visión.

Ambas tecnologías buscan mejorar la experiencia del usuario al combinar el mundo virtual con el mundo real, pero tienen enfoques diferentes. La RV crea un entorno completamente virtual e inmersivo, mientras que la RA enriquece el entorno real con elementos virtuales. Además, tienen aplicaciones en diversos campos, no solo en el entretenimiento, también en la educación. Nos brindan oportunidades para experiencias más inmersivas, interactivas y enriquece-

doras, permitiendo a los usuarios explorar e interactuar con objetos y entornos virtuales de una manera más realista y práctica, lo que nos brinda información más detallada.

García-Valcárcel (2016) destaca en sus observaciones que la RA es más conveniente por los múltiples campos interactivos que abarca, tanto en la enseñanza presencial como virtual (*e-learning*), y despierta el interés de los estudiantes por tratar más que la información. Así convierte el aprendizaje en un juego que estimula los retos, la sensación de aventura y el interés por descubrir; lo que ayuda al desarrollo personal del estudiante.

Esta idea se complementa con la perspectiva de Ying (2010) sobre como la RA compensa las deficiencias que encontramos en la educación:

- Experimentos o prácticas que no pueden llevarse a cabo debido a los altos costos de los equipos o su falta de disponibilidad.
- Limitaciones en las instalaciones, ya sea por el espacio o cuestiones de tiempo.
- La realización de experimentos complejos y peligrosos que no se llevan a cabo debido al riesgo de lesiones en caso de fallos (mediante la realidad aumentada se pueden interactuar con modelos virtuales en tiempo real y visualizar los resultados superpuestos en el mundo real).
- Posibilita la observación de experimentos o fenómenos que ocurren en períodos de tiempo muy largos (meses, años, décadas...) en cuestión de segundos. Por ejemplo, las leyes de Mendel pueden ser observadas de manera acelerada.

Existen complicaciones con respecto al uso de esta tecnología, ya que no todos tienen la misma recepción como sucede en el caso de los docentes. Por ello, se busca incorporar más la tecnología en la formación de docentes y capacitarlos constantemente para que se adapten a estas herramientas que cada vez son más necesarias.

1.2. Herramientas informáticas y móviles

Se refieren a los equipos, dispositivos y programas utilizados en el ámbito de la informática y la tecnología móvil para realizar tareas, acceder a información, comunicarse y realizar diversas actividades de manera virtual. Estos recursos abarcan una amplia gama de herramientas y tecnologías que han revolucionado



la forma en que interactuamos con la información y nos comunicamos en la sociedad actual, abarcan tanto hardware como *software* y se utilizan en diversas áreas, como la educación.

Todo ello se ha dado desde que llegó la informática a las aulas en los años 90. Desde entonces se tiene la creencia de que la tecnología ha empezado una revolución en la sociedad y la cultura estudiantil, debido a que los nuevos materiales que nos brindan generan oportunidades para manejar la información y desarrollar la enseñanza-aprendizaje. (García-Valcárcel, 2016).

Así pues, la conexión a internet se convirtió en un boom tecnológico que permitió transgredir las fronteras de la distancia, gracias a la red que revolucionó las comunicaciones, formando parte de la cotidianidad del hombre hasta la actualidad. Por ello, las herramientas informáticas y móviles son los programas, aplicaciones y recursos principales que usamos hoy en día.

1.2.1. Recursos informáticos y la nueva realidad

Los recursos informáticos en la era digital se refieren a todos los elementos y herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito de la informática para procesar, almacenar, transmitir y manipular datos en la era digital. Estos recursos han experimentado avances significativos y han adquirido una importancia cada vez mayor en prácticamente todos los aspectos de nuestra vida cotidiana.

En la era digital, los recursos informáticos abarcan una amplia gama de tecnologías y dispositivos que nos permiten aprovechar las ventajas de la era digital y el entorno digital. Algunos ejemplos de recursos informáticos en la era digital incluyen:

- a. **Computadoras personales y portátiles:** las computadoras personales y portátiles siguen siendo una herramienta fundamental en la era digital. Permiten a las personas realizar tareas de procesamiento de datos, acceder a información en línea, comunicarse y realizar diversas actividades.
- b. **Dispositivos móviles:** los dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, se han vuelto omnipresentes en la era digital. Estos dispositivos ofrecen una amplia gama de capacidades, como acceso a internet, aplicaciones móviles, comunicación instantánea y multimedia.

- c. **Servicios en la nube:** los servicios en la nube permiten almacenar, administrar y acceder a datos y aplicaciones a través de internet. Estos servicios brindan una mayor flexibilidad y movilidad, ya que los datos y las aplicaciones pueden estar disponibles desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- d. **Redes y conectividad:** las redes informáticas y la conectividad son fundamentales en la era digital. Las redes locales (LAN), las redes de área amplia (WAN) y las redes inalámbricas (Wi-Fi) permiten la comunicación y el intercambio de datos entre dispositivos, así como el acceso a internet.
- e. **Aplicaciones y software:** las aplicaciones y el software desempeñan un papel crucial en la era digital. Existen una amplia variedad de aplicaciones y programas informáticos diseñados para realizar tareas específicas, desde productividad y comunicación hasta entretenimiento y educación.
- f. **Seguridad informática:** en la era digital, la seguridad informática es fundamental debido a las crecientes amenazas cibernéticas. Los recursos informáticos incluyen medidas de seguridad, como antivirus, firewalls, cifrado de datos y autenticación de usuarios, para proteger la información y los sistemas.

Sin embargo, esta tecnología se vuelve cada vez más inalámbrica y ubicua, integrándose en diversos objetos como dispositivos portátiles (wearables). La información a la que accedemos a través de estos dispositivos combina diferentes formatos, como texto, gráficos, audio e imágenes, lo que hace que el carácter multimedia sea fundamental en la interacción con los sistemas informáticos (García-Valcárcel, 2016).

Cada vez más nos encontramos con una mayor libertad de acceso a la información. Los entornos flexibles ayudan a que los estudiantes tengan mayor control de su aprendizaje y desarrollo cognitivo, además que se adapta a las necesidades del individuo.

1.2.2. Software de uso libre

El *software* es un conjunto de programas, datos y archivos que se utilizan para controlar y gestionar las operaciones de un sistema informático. Es una parte esencial de cualquier dispositivo electrónico, como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos electrónicos. Las posibilidades de que el uso del *software* sea libre se refieren a las ventajas y beneficios que ofrece este



tipo de *software* en comparación con el software propietario. El *software* libre se caracteriza por tener una licencia que permite a los usuarios utilizar, estudiar, modificar y distribuir el software de forma libre y gratuita. Algunas de las posibilidades del *software* libre son:

- a. **Libertad de uso:** el software libre otorga a los usuarios la libertad de utilizar el programa con cualquier propósito y en cualquier dispositivo.
- b. **Acceso al código fuente:** una de las principales ventajas del software libre es que proporciona acceso al código fuente del programa. Esto permite a los usuarios estudiar cómo funciona el software, realizar modificaciones y adaptarlo a sus necesidades específicas.
- c. **Personalización y adaptación:** gracias al acceso al código fuente, los usuarios pueden personalizar y adaptar el software a sus requerimientos particulares. Esto brinda flexibilidad y la posibilidad de ajustar el software para satisfacer necesidades específicas.
- d. **Comunidad de desarrollo:** el software libre a menudo cuenta con una comunidad activa de desarrolladores y usuarios que colaboran en su mejora continua. Esto fomenta la participación, el intercambio de conocimientos y la retroalimentación, lo que resulta en mejoras constantes en el software.

Las principales ventajas de utilizar software libre incluyen la actualización constante del sistema, lo que mejora la seguridad, el rendimiento y los programas disponibles. Además, el software libre ofrece la posibilidad de adaptar Linux a computadoras menos potentes y tiene una menor susceptibilidad a virus en comparación con otros sistemas operativos. Estas ventajas son especialmente relevantes en el ámbito educativo, donde la actualización de infraestructuras puede resultar costosa para las entidades públicas (García-Valcárcel, 2016).

Además, el uso de software libre contribuye a reducir la brecha digital, ya que los estudiantes pueden utilizar programas sin incurrir en gastos adicionales, permitiéndoles trabajar con ellos en sus propias casas.

1.2.3. Tecnología interactiva en el aula

Las tecnologías interactivas en el aula son herramientas y recursos tecnológicos que se utilizan para fomentar la participación activa y la interacción de los es-

tudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas tecnologías permiten que los estudiantes se involucren de manera más dinámica y participativa en las actividades educativas, promoviendo la colaboración, el pensamiento crítico y la creatividad. Por ello, se han integrado en la metodología escolar en los últimos años por medio de distintos programas de difusión que realizan los gobiernos para incentivar la innovación educativa.

Paralelo a ello, este suceso se ha visto como una llamada de atención a la sociedad para que se modernicen los sistemas educativos, debido a que en la actualidad contamos con varias herramientas tecnológicas generales que no son implementadas en las aulas de estudio, como las pizarras inteligentes y monitores. García-Valcárcel (2016) expone que, idealmente, las áreas de enseñanza-aprendizaje deben estar equipadas con:

- a. **Pizarra digital interactiva como medio didáctico:** este recurso ha sido descrito por los docentes como una puerta abierta al mundo, ya que brinda la oportunidad de acceder de manera instantánea a las diversas fuentes de información disponibles en Internet. Además, permite la comunicación en tiempo real con personas y grupos fuera del entorno escolar, lo que facilita la conexión entre el ámbito educativo y el mundo exterior.
- b. **Mesas interactivas o multicontacto para la educación:** estas mesas cuentan con un *software* específicamente diseñado para facilitar el trabajo colaborativo en el aula. Estas superficies permiten la interacción simultánea de varios usuarios, ya que admiten múltiples puntos de contacto. Además, estos dispositivos amplían las posibilidades de operaciones directas al interpretar gestos naturales realizados con varios dedos o manos, como rotación, redimensionamiento y movimiento. Esto reduce la dependencia de menús y el uso de dispositivos periféricos como el ratón y el teclado.
- c. **Robótica educativa:** la incorporación de la robótica en las aulas tiene como objetivo promover el desarrollo de habilidades y competencias fundamentales en los estudiantes desde edades tempranas, a través de la resolución de desafíos de aprendizaje utilizando la programación. Se busca utilizar la robótica educativa como una herramienta para abordar los contenidos del currículo de una manera diferente. El enfoque no se centra en aprender sobre la robótica, sino en aprender con la robótica, brindando a los alumnos la oportunidad de familiarizarse con lenguajes de programación de manera lúdica, como una forma nueva de expresión, comunicación y creación.



1.2.4. *Uso de la tecnología móvil en la educación*

El uso de la tecnología móvil en el aprendizaje (*m-learning*) que se desarrolla en la educación se refiere a la incorporación de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, como herramientas pedagógicas. Estos dispositivos ofrecen acceso a información instantánea, la comunicación en tiempo real, la interactividad y la personalización del aprendizaje. Esto hace que los estudiantes accedan a recursos educativos en cualquier momento y lugar, lo que fomenta la autonomía y el aprendizaje independiente. Además, los dispositivos móviles ofrecen una amplia gama de aplicaciones y herramientas educativas que pueden enriquecer el contenido de las lecciones y hacerlas más interactivas y atractivas.

Así facilita la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los estudiantes pueden compartir información, colaborar en proyectos y comunicarse de manera más eficiente. Además, los profesores pueden utilizar aplicaciones y plataformas específicas para evaluar el progreso de los estudiantes. Por lo cual, García-Valcárcel (2016) considera que los dispositivos móviles proporcionan un ambiente educativo completo que le permite un aprendizaje sin restricciones a los estudiantes para construir su base de conocimiento.

Sin embargo, es importante destacar que el uso de la tecnología móvil en la educación también plantea desafíos, como la gestión del acceso a contenido adecuado, la privacidad y la seguridad de los datos, y la necesidad de formación docente para aprovechar al máximo el potencial de estos dispositivos en el aula. Briz et al. (2015) proponen en su estudio que, basándose en los resultados estadísticos que recogió, los dispositivos móviles ya son parte de nuestras actividades cotidianas y está apta para la enseñanza universitaria por su potencial. El uso de las aplicaciones va en aumento y cada vez más estamos cerca de descubrir su papel total en nuestra realidad.

1.3. **Trascendencia del uso de recursos informáticos en el aprendizaje**

La integración de los recursos informáticos en el proceso de aprendizaje tiene un impacto significativo en los resultados educativos de los estudiantes. Estos recursos proporcionan herramientas y oportunidades que enriquecen la experiencia de aprendizaje y promueven un mayor compromiso y participación de los estudiantes. García-Valcárcel (2016) ha revisado en su estudio que la trascendencia del uso de estos recursos mejora los resultados del aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

Por ello, uno de los impactos más destacados es la mejora en la motivación y el interés de los estudiantes. El uso de recursos informáticos, como aplicaciones interactivas, simulaciones y juegos educativos, crea un entorno de aprendizaje más atractivo y dinámico. Esto estimula la curiosidad y la exploración, lo que a su vez favorece un mayor nivel de atención y concentración por parte de los estudiantes, lo que a su vez facilita la adquisición y retención de conocimientos.

La integración de recursos informáticos también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Los estudiantes pueden enfrentarse a desafíos y escenarios realistas a través de simulaciones y actividades prácticas, lo que les permite aplicar sus conocimientos de manera significativa y desarrollar habilidades transferibles.

Además, los recursos informáticos facilitan la retroalimentación inmediata y personalizada. Los estudiantes pueden recibir comentarios instantáneos sobre su desempeño, identificar áreas de mejora y realizar ajustes en su proceso de aprendizaje. Esto les permite monitorear su progreso y realizar correcciones de manera oportuna, lo que contribuye a un mayor rendimiento académico; aunque al ser tanta la velocidad en los cambios de la tecnología, no se puede adaptar totalmente a ella constantemente. Por ello, encontramos constantemente nuevos estudios y análisis para entender su rápido aprendizaje.

Por otro lado, García-Valcárcel (2016) también sustenta que la tecnología por sí misma no mejora el aprendizaje sin la metodología adecuada y las propuestas didácticas; se destaca el valor del docente en esta tarea, basándose en su creatividad y pensamientos sobre el aprendizaje en relación con las TIC para asegurar una educación interactiva.

Sin embargo, no en todos los contextos sociales vemos esta trascendencia del uso de los recursos tecnológicos, debido a que hay una desigualdad social que se presenta como una brecha digital. Así que, si bien la pandemia ayudó a que se desarrollen más recursos que faciliten el estudio, también ha provocado que haya una mayor desigualdad para acceder a la tecnología y aprender. Además, no se ha encontrado la misma disponibilidad entre los docentes para adaptarse al contexto tecnológico.

Un ejemplo de ello se vio en las áreas rurales, donde se da por sentado que todas las familias cuentan con los recursos tecnológicos necesarios en sus hogares para



que sus hijos puedan realizar sus tareas, y que además saben utilizarlos de manera eficiente. Sin embargo, la realidad es completamente diferente. No todos tienen acceso a una computadora ni a una conexión de internet de alta velocidad que les permita acceder de manera rápida y constante a la información. Además, muchos de estos padres tienen un nivel educativo básico y se dedican principalmente a labores agrícolas o ganaderas. A pesar de que desean que esta situación no afecte el rendimiento académico de sus hijos, se sienten incapaces de asumir el papel de los docentes (García et al., 2020).

Entonces, se entiende que el uso de las TIC en relación con el aprendizaje proporciona herramientas para diseñar actividades didácticas que promueven el aprendizaje significativo, creando una metodología trascendental e innovadora que va por otra línea; no es de acceso libre como idealmente se plantea ni adapta como la educación tradicional. Asimismo, se debe tener siempre como prioridad la educación como tal, a pesar de que tiene un carácter tradicional, y luego la tecnología para que el ambiente de aprendizaje sea considerado válido. Esto se debe a que algunas de las características que encontramos en la educación tradicional, como la guía necesaria de los profesores y la repetición, son necesarias para el aprendizaje. En resumen, las TIC ofrecen ventajas significativas en los estudios de idiomas al proporcionar acceso a recursos ilimitados, facilitar el aprendizaje interactivo, fomentar la comunicación en tiempo real, personalizar el aprendizaje, desarrollar habilidades tecnológicas y conectar con comunidades virtuales de aprendizaje.

CAPÍTULO II

PEDAGOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS

La pedagogía en la enseñanza es un campo de estudio que se centra en la teoría y la práctica de la educación, abarcando el desarrollo de estrategias, métodos y enfoques pedagógicos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. En el contexto de la enseñanza de cualquier materia o disciplina, incluyendo los idiomas, se enfoca en cómo impartir los contenidos de manera efectiva, teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes.

Esta instrucción se refiere al estudio y aplicación de métodos, técnicas y enfoques pedagógicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma, los cuales han evolucionado a lo largo del tiempo, desde los enfoques más tradicionales basados en la gramática y la traducción, hasta los enfoques más comunicativos que se centran en la interacción y el uso práctico del idioma en situaciones reales. También ha integrado el uso de tecnología, recursos multimedia y enfoques basados en tareas para enriquecer el proceso de aprendizaje. Incluso, se considera la utilización de recursos tecnológicos y digitales, como aplicaciones móviles, plataformas en línea y *software* especializado, para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos pueden ofrecer práctica adicional, interactividad, retroalimentación instantánea y acceso a materiales auténticos en el idioma objetivo.



Aunque, si bien la tecnología puede parecer intimidante en el contexto del aprendizaje interactivo, es fundamental recordar que su propósito es respaldar la pedagogía, no al revés. Con esto presente, los educadores deben evaluar la tecnología educativa en busca de herramientas que brinden posibles oportunidades para sus lecciones y mejoren el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Entonces, la enseñanza de idiomas implica la planificación de clases, la selección de materiales didácticos apropiados, el diseño de actividades interactivas y significativas, la evaluación del progreso de los estudiantes y la adaptación de las estrategias pedagógicas según las necesidades individuales de los estudiantes. Asimismo, es importante reconocer que las metodologías dependen de los profesores, ellos tienen la responsabilidad de promover una enseñanza atractiva que cause efecto en los estudiantes; de este modo, los estudiantes pueden motivarse a autorregular su conocimiento y potenciar sus habilidades cognitivas (Guerrero, 2019).

Sin embargo, en el contexto de la enseñanza tradicional de los idiomas se encontró una abundante diversidad de métodos para su enseñanza que no resultaron viables para su enseñanza. Por ello, Moreno et al. (2015) mencionan que, en la era predigital, los métodos no partían de los conocimientos que gozamos en el presente, atribuyéndole demasiada importancia a la gramática y no a la práctica, lo cual necesitó un replanteamiento.

Desde finales del siglo XX, Sánchez (2021) sustenta que la enseñanza de idiomas se diversificó masivamente a raíz de la Segunda Guerra Mundial, porque se volvió una habilidad accesible para ampliar las relaciones internacionales. En consecuencia, se desarrollaron miles de viajes y negocios a nivel mundial e intercambios sociales y culturas que nos lleva a aprender de los demás. Ahora la enseñanza de idiomas utiliza métodos mucho más didácticos, organizados, de carácter formativo y abiertos a la constante innovación que accede a la integración de nuevas tecnologías que facilita la integración del nuevo vocabulario para asociarlo con el nativo.

Por otro lado, para que el aprendizaje sea significativo, la pedagogía exige que el estudiante deba ser activo, ya no se quiere el modelo de estudiante pasivo que solo escucha y recibe el conocimiento que le brinda el docente; al contrario, el estudiante pasa a tener la posición central de la clase y la prioridad, por lo que debe ser participativo. Por este motivo, Corrales (2009) expone que, entre el estudiante y el docente, se debe cumplir un rol de facilitador-estimulador de

experiencias para que haya un debate en el que se comparta el conocimiento. Es importante que haya esta interacción social, porque crea una pedagogía constructivista denominada sociocognitiva, que se sustenta en el éxito de esta interacción en actividades grupales.

Debido a ello, si bien los métodos de enseñanza se dan en un primer plano de manera individual, es necesario que el estudiante se relacione con sus compañeros para que aplique lo aprendido, lo cual es un segundo paso esencial para enseñar un segundo idioma. Así funcionaría la retroalimentación para que el lenguaje tenga significado.

Por ello, el enfoque cognitivo en la pedagogía de la enseñanza de idiomas se centra en el papel de los procesos cognitivos y mentales en el aprendizaje de un idioma. Reconoce que el aprendizaje de idiomas implica una serie de habilidades cognitivas complejas, como la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento y la resolución de problemas. Algunos aspectos clave del enfoque cognitivo en la enseñanza de idiomas incluyen:

- a. **Conciencia metalingüística:** el enfoque cognitivo promueve la conciencia metalingüística, que es la capacidad de reflexionar sobre el propio lenguaje y comprender sus estructuras y reglas. Los estudiantes son alentados a analizar y reflexionar sobre las características del idioma objetivo, como la gramática, el vocabulario y la pronunciación.
- b. **Aprendizaje significativo:** se enfatiza la importancia de construir significado y conexiones entre los nuevos conceptos y los conocimientos previos de los estudiantes. El enfoque cognitivo fomenta la comprensión profunda y el procesamiento activo de la información, en lugar de simplemente memorizar reglas y vocabulario de manera aislada.
- c. **Uso de estrategias cognitivas:** los estudiantes son guiados para desarrollar y utilizar estrategias cognitivas eficaces, como la planificación, la organización, la monitorización y la autorreflexión. Estas estrategias ayudan a los estudiantes a gestionar su propio proceso de aprendizaje, a autorregular su atención y a resolver problemas lingüísticos.
- d. **Contextualización y autenticidad:** se busca proporcionar a los estudiantes oportunidades de aprendizaje auténticas y contextualizadas, donde puedan aplicar el idioma en situaciones reales y significativas. Esto implica utilizar



materiales auténticos, como textos, grabaciones o videos, que reflejen la vida cotidiana y las situaciones reales de uso del idioma.

- e. **Enfoque comunicativo:** aunque el enfoque cognitivo pone énfasis en los procesos cognitivos, también reconoce la importancia de la comunicación como objetivo principal del aprendizaje de idiomas. Se busca desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes, como la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura, a través de actividades interactivas y auténticas.
- f. **Evaluación basada en el pensamiento crítico:** el enfoque cognitivo busca evaluar el progreso de los estudiantes mediante la evaluación del pensamiento crítico y las habilidades cognitivas relacionadas con el idioma. Se fomenta la capacidad de los estudiantes para analizar, sintetizar y evaluar información en el idioma objetivo, y utilizar el idioma de manera reflexiva y creativa.

Así pues, esta perspectiva se centra en comprender y optimizar los procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje de un idioma. A través de un enfoque significativo, el desarrollo de habilidades cognitivas, el uso de estrategias de aprendizaje efectivas y la integración de la gramática dentro de un contexto funcional, se busca facilitar la adquisición y el uso del idioma por parte de los estudiantes. Por ello, será necesario tener presente todos los métodos y recursos explicativos a nuestra disposición, según se crea conveniente, para aprender y asimilar la comprensión de un segundo idioma.

Martín (2001) sustenta que una consideración básica a tener es que no solo se debe aprender la forma (estructura gramatical) de una lengua, sino también las estructuras conceptuales que se le atribuyen a esas formas, las cuales pueden ser categorizar (recursos sintácticos de la lengua), receptora (uso de la preposición de destino) y función pragmática (fórmulas sintácticas de preguntas simples).

Esto se presenta así debido a que el lenguaje está estrechamente relacionado con los campos cognitivos del ser humano (cultura, contexto social, tradiciones, etc.). Por eso, los docentes deben tener en cuenta que métodos se adaptan a las necesidades de sus estudiantes antes de elegir un enfoque y las técnicas que emplea para facilitarles el conocimiento necesario para aprender un nuevo idioma.

2.1. Métodos de enseñanza de idiomas

Los métodos de enseñanza de idiomas son enfoques y técnicas utilizadas desde hace varios siglos para facilitar y promover el aprendizaje de una lengua extranjera. Estos métodos varían en función de las teorías lingüísticas, los objetivos de aprendizaje y las preferencias de los profesores y estudiantes, de acuerdo al contexto y las necesidades sociales. Sin embargo, como ya se mencionó, muchos de los métodos no han sido efectivos debido a que cuando fueron desarrollados, teníamos una comprensión muy diferente del concepto de sujeto, del idioma mismo y de lo que implica la comunicación. A pesar de que el ser humano siempre ha tenido la habilidad innata de aprender otro idioma. Se evidencia que es necesario la práctica.

Este problema habría ocurrido porque se priorizaba la gramática cuando la lengua materna se aprendía de forma natural e informal para luego aprender el dominio gramatical, con la segunda lengua se seguía un enfoque inverso que en la actualidad es rechazado. Según el estudio de Moreno et al. (2015), apoyándose en otros autores, los métodos más destacados que se utilizan para la enseñanza de un segundo idioma son:

2.1.1. Método de gramática – traducción

Se centra en el enfoque tradicional más antiguo y ortodoxo del estudio de la gramática y las reglas del idioma, con énfasis dominante en la precisión y la estructura gramatical que se enseñaba hasta inicios del siglo XX que tuvo su origen en las escuelas de latín que enseñaba las lenguas clásicas: latín y griego. Sin embargo, este método se sigue usando actualmente en ciertos lugares de enseñanza, aunque se complementa con técnicas más modernas. Moreno et al. (2015) agregan que este método se centraba en adquirir conocimientos gramaticales a través de la lectura y reescritura, mientras que las actividades que promovían las habilidades comunicativas se consideran menos importantes.

Además, Hernández (2000) agrega que realizar estas traducciones de una lengua a otra ayudaba como técnica principal para analizar las nuevas palabras, las formas y estructuras gramaticales, de esta manera se pensaba que se llegaría a dominar completamente el idioma de estudio. Incluso, los defensores de este enfoque crearon una especie de regla gramatical en la cual se exponía que para expresar una oración en una lengua extranjera (LE) se debe comenzar con una oración en la lengua materna (LM), analizar los elementos gramaticales presentes en ella y luego identificar sus equivalentes en la LE.



Sin embargo, se requería de un gran esfuerzo para memorizar, ya que era necesario aprender mecánicamente todos los patrones estructurales y aprender una gran cantidad de palabras, así como oraciones artificiales y descontextualizadas, con el fin de entrenar y desarrollar habilidades.

2.1.2. Método natural

Se enfoca en la realización de tareas comunicativas reales, donde los estudiantes aplican sus conocimientos del idioma para resolver problemas o llevar a cabo actividades específicas. Moreno et al. (2015) sustentan que, a finales del siglo XIX, distinguidos estudiosos de la lengua se centraron en la práctica oral de la nueva lengua mediante la escucha y la imitación. Para mejorar la eficacia del método, se sugería sumergir al aprendiz en el país donde se hablaba el idioma objetivo, evitando el uso de su lengua materna.

2.1.3. Método directo

Se basa en utilizar principalmente el idioma objetivo para comunicarse en la clase, evitando el uso de la lengua materna del estudiante, porque busca establecer una conexión directa entre el idioma extranjero y el idioma nativo. Por ello, se enfoca en la adquisición natural de la lengua a través de la exposición directa. Similar al método natural, el aprendizaje del idioma en estudio se lleva a cabo mediante inmersión lingüística. Moreno et al. (2015) explican que el objetivo está en que el estudiante infiera las reglas del uso frecuente del idioma y las aplique en nuevas situaciones comunicativas. Este método no resulta exitoso cuando se intenta implementar en escuelas públicas que no cuentan con estos recursos.

Hernández (2000) agrega que este método se centró en desarrollar las habilidades de comunicación humana, partiendo desde las orales. Partió desde suprimir la lengua materna, porque suponían que todas las lenguas compartían similares procesos para aprenderlas, eliminando la traducción y estimulando la enseñanza inductiva. Además, se dice que la pedagogía, la lingüística y la psicología perceptiva, tuvieron un rol importante en este método desde sus distintas variantes.

Por lo tanto, podemos mencionar la influencia del conductismo ortodoxo y otras corrientes psicológicas que ayudaron a comprender que el aprendizaje de idiomas es más una actividad psicológica que lógica, donde es necesario despertar y mantener el interés de los estudiantes.

2.1.4. Método audio-lingüístico o audio-oral

Este método es conocido originalmente como aural-oral. Se basa en la repetición oral y auditiva de patrones y frases, haciendo hincapié en la pronunciación y la adquisición de habilidades comunicativas, lo cual hacía que se considerara como un sistema de sonidos dentro de la comunicación social, enfocándose en el aprendizaje del vocabulario por asociación entre las palabras y las imágenes mentales.

Moreno et al. (2015) concluyen que este método es una respuesta ante la necesidad de los mandos norteamericanos desplegados en Europa durante la Segunda Guerra Mundial de aprender rápidamente idiomas extranjeros, porque su origen se dio en este contexto. Por ello, el enfoque era intensivo, tenían la necesidad de desarrollar habilidades orales y comprensión. De modo que este método se basaba en la repetición de diálogos y estructuras gramaticales simples, ya sea de forma individual o en grupo, y en la memorización a través de la expresión, escucha y visualización.

Además, para Hernández (2000) resulta claro que la influencia de Skinner y el neoconductismo es notable, ya que conciben el lenguaje como un conjunto de hábitos y una forma de comportamiento social, es decir, una respuesta del individuo al entorno. En este enfoque, se presta poca atención a la parte racional y consciente del proceso de aprendizaje. Sin embargo, este método cayó en desuso debido a que resultaba mecanizado y sin significado.

2.1.5. Método situacional

Se basa en la repetición y práctica de diálogos y situaciones comunicativas específicas, utilizando patrones estructurales y vocabulario contextualizado. Moreno et al. (2015) sostienen que este método utiliza el idioma como objeto de aprendizaje en situaciones cotidianas de la vida, basándose en el uso lingüístico y no necesariamente en la estructura gramatical correcta de construir oraciones o frases.

2.1.6. Método comunicativo

A partir de la década de los setenta, los estudiosos se enfocan en la comunicación efectiva y la interacción en situaciones reales, utilizando el idioma en contextos significativos, se basa en los conocimientos de la sociolingüística. Por ello, es considerado como el método más efectivo en la actualidad. Moreno et



al. (2015) sustentan que parte de la premisa de que el lenguaje es un fenómeno social utilizado para el intercambio de mensajes entre individuos de un grupo específico, este método considera que las transacciones comunicativas son la base del aprendizaje. Este enfoque combina elementos de métodos anteriores, como el estudio de la gramática, vocabulario y sistema fonológico, pero los sujeta al objetivo central de la comunicación contextualizada en una determinada cultura. Por otro lado, Hernández (2000) propone que este enfoque no se escapa del conductismo porque, entre los aciertos que asimila, también se encuentran sus desaciertos; se ve la práctica del cognitivismo y humanismo. Se puede destacar que este método sintetiza lo mejor del cognitivismo para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Si bien se concibe que este método ha concedido una nueva visión para el aprendizaje, no nos brinda una solución universal para aprender debido a que no es igual la asimilación de la información para todos. Hasta el momento, no se ha identificado ningún método en la enseñanza de idiomas que se alinee completamente con la perspectiva general de aprendizaje de la psicología histórico-cultural.

Estos son solo algunos ejemplos de métodos de enseñanza de idiomas para que la enseñanza sea eficaz, de esta manera se les permite a los individuos que están en aprendizaje a desenvolverse como un integrante más de la comunidad del idioma que practican. Sin embargo, hay muchos enfoques que combinan elementos de varios métodos para adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes y las demandas del contexto de aprendizaje. En la actualidad se ha incrementado el uso de las TIC, lo que requiere que los profesores estén capacitados y que los estudiantes estén motivados para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desenvuelva con mayor facilidad.

Por esta razón, se ha ido dejando de lado las creencias tradicionales que tenían los estudiantes en formación de la carrera de pedagogía en la enseñanza de una lengua extranjera sobre ejecutar una enseñanza-aprendizaje simple. Tagle et al. (2014) mencionan en su estudio que este problema de la creencia surge desde la educación tradicional y estructural del lenguaje que se construyó tempranamente en los distintos contextos formales de los estudiantes, en los cuales primaba las creencias de las enseñanzas del docente a cargo. Esto se asocia con la enseñanza a la práctica mecánica.

Además, Richards y Lockhart (2002) mencionan que al ser la enseñanza un proceso complejo que se puede desarrollar de distintas maneras, el docente se basará en sus creencias para llevar a cabo la clase y los efectos que vea en sus estudiantes, por lo que normalmente el docente se toma su tiempo en:

- Elegir y poner en práctica las actividades de aprendizaje
- Preparar previamente a los estudiantes para adquirir nuevos aprendizajes
- Realizar preguntas y ejercicios de práctica
- Proporcionar oportunidades de práctica, comprobar la comprensión y supervisar el aprendizaje de los estudiantes
- Hacer constantemente retroalimentaciones
- Tener respuestas a todas las inquietudes de los estudiantes

De modo que la pedagogía de los métodos depende de un trabajo constante entre los docentes y estudiantes, para actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje según vayan cambiando las necesidades educativas de acuerdo con las exigencias del mundo.

2.2 Juegos lingüísticos

Los juegos lingüísticos son actividades, ejercicios diseñados o herramientas didácticas para promover el aprendizaje y la práctica del lenguaje de una manera lúdica y divertida. Estos juegos se centran en el uso activo y creativo del lenguaje, fomentando habilidades como la expresión oral, comprensión auditiva, vocabulario, gramática, entre otros aspectos lingüísticos. Pueden adoptar diversas formas, como juegos de palabras, adivinanzas, crucigramas, juegos de roles, juegos de memoria, juegos de asociación, juegos de pronunciación, entre otros. Estos juegos suelen ser interactivos y pueden ser realizados en grupo o de manera individual.

Además, los juegos lingüísticos tienen una base teórica, porque Luque (2005) sustenta que surgen a partir de la estructura y características del lenguaje y la comunicación verbal. Los lenguajes naturales poseen ciertas características que favorecen el intercambio comunicativo entre los seres humanos, pero al mismo



tiempo, también implican ciertas limitaciones o restricciones por distintos rasgos como el signifiante y el significado, pero esto se da más a nivel gramatical.

Sin embargo, dentro de los beneficios que tienen se incluye el refuerzo de la motivación y el interés por el aprendizaje del lenguaje, la mejora de la fluidez y precisión lingüística, la ampliación del vocabulario, la práctica de estructuras gramaticales y la estimulación de la creatividad y el pensamiento lateral. Además, los juegos lingüísticos proporcionan un entorno libre de presiones y errores, lo que facilita el aprendizaje y la experimentación con el lenguaje de manera relajada y divertida. También pueden ser adaptados a diferentes niveles de competencia lingüística y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes. En resumen, los juegos lingüísticos son herramientas efectivas para hacer del aprendizaje del lenguaje una experiencia entretenida y enriquecedora.

Díaz (2012) propone que, para que el proceso de aprendizaje de un idioma extranjero sea didáctico y eficiente, los juegos lingüísticos desempeñan un papel pedagógico de gran importancia. Estas actividades permiten fomentar la comunicación tanto oral como escrita, y promueven la participación activa de todos los estudiantes. Además, son muy atractivas, ya que combinan la práctica del idioma con el humor, el entretenimiento y el disfrute.

Esto demuestra que las relaciones entre el docente y el estudiante no deben ser necesariamente rígidas para que funcione la enseñanza en el aula, al contrario, se debe alentar el acercamiento. Los juegos lingüísticos son vistos como herramientas de gran ayuda y beneficio, ya que trabajan todos los aspectos necesarios para una clase como el hecho de tener al docente de guía y darle la autoridad para ser escuchado con atención, presentarlo como figura de apoyo y ser imparcial para controlar el ambiente de estudio; los estudiantes se pueden dejar llevar por la euforia del momento así que deben ser corregidos por si traspasan las normativas. Por ello, el juego tiene el carácter formativo que fomenta los modelos positivos de conductas, debido al mismo hecho de que todo juego está sujeto a ciertas reglas y normas.

Asimismo, Díaz (2012) nos menciona que, en la dinámica del juego lingüístico, si bien se presenta como una oportunidad única para alentar a la participación de todos, es necesario que solo se hable en el idioma extranjero. Se debe tener cuidado con la planeación para que integre a todos los miembros de la clase.

Por lo tanto, estos juegos que funcionan como ejercicios de aprendizaje deben tener una comunicación clara para ejecutarlos. En consecuencia, se recomienda:

- a. **La división de participantes:** se debe tener en cuenta la importancia de la organización y distribución de los miembros como base para que funcione la dinámica. Por ello, se tiene en cuenta tres tipos usuales de división:
 - **Parejas:** esta distribución es la más sencilla de organizar y fácil de aceptar para los estudiantes. Además, es más conveniente apoyar a los estudiantes tímidos, los que tienen problemas de disciplina y la comunicación fluye mejor.
 - **Grupos:** cuando los juegos son de carácter competitivo es conveniente esta división, aunque no es necesario que se cuente con un líder. Ayuda a la organización rápida y a que los estudiantes interactúen entre ellos mismo.
 - **Equipos:** en el caso de que los estudiantes sean demasiados y no se puedan separar en pequeños grupos, se recomienda la división de equipos que compartan la misma cantidad de integrantes según lo requiera el juego. Por otro lado, se recomienda que el docente mantenga los equipos realizados durante la enseñanza de su curso, para mantener el orden y la información.
- b. **El juego:** si bien es importante el tipo de juego que se debe escoger, se debe tener en cuenta la participación, de las habilidades que deben desarrollar y el tema de estudio; asimismo como los perfiles de los estudiantes para conocer sus intereses y necesidades.
- c. **El tiempo y la evaluación:** la duración del juego debe ser el tiempo necesario para cumplir los objetivos de enseñanza planteados. Por otro lado, la evaluación no debe darse siempre con base en la competitividad, sino en alentar la participación y aprendizaje, se restan las faltas.
- d. **Los materiales:** los materiales que se utilizan no siempre son concretos o necesarios, a veces solo basta con la implicancia del lenguaje como instrumento.

Así pues, los juegos se diseñan para motivar y aumentar el interés en el aprendizaje de los idiomas, lo que convierte a la enseñanza en una actividad participativa, espontánea y creativa. Algunos juegos conocidos son *Lucky Dip*, *Twenty Questions*, *Picture Dictation* o *Picasso Drawing* y *Simon Says*. Entonces, la combinación de la pedagogía y el enfoque comunicativo permite que los estudiantes



aprendan un nuevo idioma. Mediante experiencias auténticas proporcionadas en un entorno comunicativo en el aula, y basándose en sus conocimientos previos de su realidad y lengua materna, los estudiantes se involucran en un proceso de construcción del idioma que les brinda nuevas herramientas para enfrentar desafíos en su vida. Como resultado, el enfoque pedagógico constructivista y comunicativo les permite adquirir habilidades lingüísticas y afrontar nuevos desafíos de manera efectiva.

CAPÍTULO III

LA ERA DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS

La era digital ha tenido un impacto significativo en el aprendizaje de idiomas, ofreciendo nuevas oportunidades y recursos para los estudiantes. Es un período de tiempo en el que la tecnología digital y la información electrónica han transformado profundamente la sociedad, la cultura y la forma en que las personas se comunican, trabajan y acceden a la información, caracterizándose por el uso generalizado de dispositivos electrónicos, como computadoras, teléfonos inteligentes y tabletas, así como la conexión a internet.

Esta era tecnológica ha revolucionado los diversos aspectos de la vida cotidiana, como la comunicación, el entretenimiento, la educación, el comercio y la forma en que accedemos a la información. La digitalización ha permitido la creación, almacenamiento y distribución de datos de manera más rápida, eficiente y accesible. Además, ha habilitado el desarrollo de nuevas tecnologías y servicios, como las redes sociales, el comercio electrónico, la inteligencia artificial y el aprendizaje automático.

El impacto ha sido significativo en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad, desde la forma en que nos comunicamos y nos relacionamos hasta cómo trabajamos y accedemos a la información. Ha abierto nuevas posibilidades de



colaboración, interconexión y globalización, pero también ha planteado desafíos relacionados con la privacidad, la seguridad y la brecha digital.

En consecuencia, se ha acelerado el aprendizaje de idiomas en la era digital, pues se ha hecho más rápido el proceso de adquirir habilidades y competencias en la comprensión, expresión y uso de una lengua diferente a la materna. Este proceso implica el desarrollo de habilidades tanto orales como escritas, así como la comprensión auditiva y la capacidad de comunicarse de manera efectiva en situaciones cotidianas y profesionales.

Además, Hernández y Román-Mendoza (2018) mencionan que es indispensable saber identificar cuáles son los entornos digitales más convenientes en la actualidad para la enseñanza de lenguas, ya que estos lugares cada vez se multiplican más y brindan accesibilidad y adaptabilidad para practicar, lo cual reforzaría en consecuencia el criterio replicabilidad tradicional. Sin embargo, esto se da porque generalmente los lugares que enseñan lenguas en el ámbito digital están dirigidas al aprendizaje autónomo que viene a ser repetitivo para fortalecer el conocimiento.

Por ello, el objetivo principal del aprendizaje de idiomas es ayudar a lograr las competencias comunicativas en la lengua que se desea aprender, es decir, la capacidad de utilizar el idioma de manera efectiva y adecuada en diferentes contextos y situaciones. Lo que implica no solo el dominio de aspectos gramaticales y vocabulario, sino también la comprensión cultural y la capacidad de adaptarse a las normas y convenciones lingüísticas del idioma deseado.

Asimismo, el aprendizaje de idiomas puede proporcionar una serie de beneficios, como la mejora de las habilidades cognitivas, la apertura a nuevas culturas y perspectivas, la mejora de las oportunidades profesionales y la ampliación de la capacidad de comunicación en un mundo cada vez más globalizado. Por lo cual también exige cambios en los docentes.

Algunos aspectos destacados de la era digital en el aprendizaje de idiomas son las siguientes:

- a. **Acceso a recursos en línea:** los estudiantes tienen acceso a una amplia variedad de recursos en línea, como aplicaciones móviles, plataformas de aprendizaje en línea, videos, podcasts y sitios web especializados. Estos recursos permiten a los estudiantes practicar habilidades lingüísticas de manera interactiva y autónoma.

- b. **Aprendizaje personalizado:** las tecnologías digitales brindan la posibilidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Los programas de aprendizaje en línea pueden ofrecer contenido personalizado, ejercicios adaptativos y retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y enfocarse en áreas que necesitan más atención.
- c. **Comunicación en tiempo real:** la comunicación en línea, a través de herramientas como videoconferencias y mensajería instantánea, ha facilitado la práctica de habilidades orales y la interacción con hablantes nativos en cualquier parte del mundo. Los estudiantes pueden participar en conversaciones auténticas y recibir retroalimentación directa sin necesidad de estar físicamente presentes en un entorno de inmersión lingüística.
- d. **Aprendizaje colaborativo:** las plataformas en línea y las redes sociales permiten a los estudiantes conectarse con otros aprendices de idiomas y colaborar en actividades de aprendizaje. Esto fomenta la práctica y el intercambio de conocimientos en un entorno digital, incluso superando barreras geográficas y culturales.
- e. **Recursos multimedia interactivos:** los materiales digitales ofrecen la posibilidad de incorporar elementos multimedia, como videos, audios y juegos, que hacen el aprendizaje más atractivo y motivador. Estos recursos permiten una experiencia de aprendizaje más inmersiva y facilitan la comprensión y retención de contenidos lingüísticos.

Entendiendo que la era digital ha transformado el aprendizaje de idiomas al proporcionar acceso a recursos, herramientas y oportunidades de comunicación que antes no estaban disponibles. Los estudiantes pueden aprovechar las ventajas de la tecnología para mejorar su competencia lingüística de manera más flexible, personalizada e interactiva. Además, este avance los motivaría a tener una relación con las nuevas tecnologías que incluye todo tipo de dispositivos y aplicaciones que nos rodean. Esta idea se refuerza con el estudio de Cango-Patiño y Bravo-Reyes (2020), quienes proponen que, en la educación actual, la tecnología es una herramienta de innovación que la convierte en una calidad para adquirir nuevos conocimientos y mejorar el estudio de los que ya hay, todo gracias a esta era digital y sus efectos significativos que expande el sector educativo en todas las áreas de estudio.



Es necesario que las entidades a cargo de la educación se interesen en promover una enseñanza tecnológica capacitada en las instituciones educativas y los docentes para tener principalmente internet en sus instalaciones, proyectores, laboratorios, plataformas virtuales y material audiovisual e interactivo, con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje del idioma.

3.1. Motivación y tecnologías multimedia

No se tienen dudas de que las tecnologías multimedia son las herramientas y recursos que nos han facilitado la creación, el almacenamiento, la transmisión y la visualización del contenido multimedia. A razón de ello, abarcan una amplia gama de herramientas y aplicaciones, desde *software* de edición de video y audio hasta aplicaciones móviles interactivas, plataformas de aprendizaje en línea y sistemas de presentación multimedia. Estas tecnologías permiten la integración de diversos elementos visuales y auditivos, lo que enriquece la comunicación y la experiencia del usuario.

En el contexto del aprendizaje de idiomas, las tecnologías multimedia juegan un papel fundamental al proporcionar recursos interactivos y atractivos para el desarrollo de habilidades lingüísticas. Estas tecnologías pueden incluir programas de tutoría en línea, aplicaciones móviles para el aprendizaje de vocabulario y gramática, plataformas de aprendizaje en línea con contenido multimedia y recursos interactivos, y *software* de reconocimiento de voz para mejorar la práctica de la pronunciación.

Las tecnologías multimedia ofrecen una serie de beneficios en el aprendizaje de idiomas. Estas herramientas proporcionan una experiencia más inmersiva y práctica, permitiendo a los estudiantes interactuar con el idioma de manera auténtica y significativa. Asimismo, las tecnologías multimedia pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, lo que facilita el aprendizaje personalizado y autónomo.

Además, las tecnologías multimedia facilitan el acceso a contenido auténtico y actualizado en el idioma objetivo, lo que permite a los estudiantes practicar y mejorar sus habilidades de comprensión auditiva y lectura. También brindan la oportunidad de conectarse con hablantes nativos del idioma a través de aplicaciones de intercambio de idiomas y comunidades en línea.

Todos estos beneficios hacen que la motivación se relacione con las tecnologías multimedia, pues cumple un papel importante en el aprendizaje de idiomas. Dado que la motivación es un factor clave para mantener el interés y el compromiso en el proceso de aprendizaje, mientras que las tecnologías multimedia ofrecen recursos interactivos y atractivos que pueden aumentar la motivación de los estudiantes.

La motivación puede ser intrínseca, impulsada por el interés y la satisfacción personal de aprender un idioma, o extrínseca, relacionada con recompensas externas, como obtener una mejor posición laboral o cumplir con requisitos académicos. Ambos tipos de motivación pueden ser alimentados por el uso de tecnologías multimedia en el aprendizaje de idiomas.

Por otro lado, las tecnologías multimedia ofrecen la posibilidad de personalizar el aprendizaje, adaptando los materiales y las actividades a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes. Esto puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para ellos, lo que a su vez puede aumentar su motivación y compromiso con el proceso.

Por ello, Yubero (2010) sustenta que motivar implica estimular el interés por aprender y al mismo tiempo elevar la confianza del estudiante, demostrándole que es capaz de enfrentar y completar una tarea específica. Una estrategia efectiva para motivar es aprovechar el conocimiento previo del estudiante, de manera que su aprendizaje se sitúe dentro de su nivel de desarrollo próximo. Esto se logra al introducir en las instituciones educativas las mismas herramientas utilizadas en el ámbito laboral, como Internet, correo electrónico, bases de datos, procesadores de texto y chats.

Así pues, se propone que las tecnologías multimedia también pueden facilitar el acceso a contenido auténtico y actualizado en el idioma objetivo, lo que permite a los estudiantes explorar y sumergirse en contextos culturales reales. Esto puede despertar su curiosidad y motivación para aprender más sobre la cultura y la lengua, ya que tienen acceso a recursos auténticos y situaciones comunicativas reales.

De manera que la motivación y las tecnologías multimedia están estrechamente relacionadas en el aprendizaje de idiomas. El uso de recursos multimedia interactivos y personalizados puede aumentar la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo, relevante y significativo. Estas tecno-



logías ofrecen una experiencia de aprendizaje más dinámica y práctica, permitiendo a los estudiantes desarrollar sus habilidades lingüísticas de manera más efectiva y disfrutar del proceso de aprendizaje.

3.2 Enseñanza de idiomas en la red

La enseñanza de idiomas en la red, también conocida como enseñanza de idiomas en línea o *e-learning* de idiomas, se refiere al proceso de aprender y enseñar a través de recursos y herramientas digitales que nos ofrece el internet. Esta forma de enseñanza ha ganado popularidad en los últimos años debido a los avances en la tecnología y la creciente demanda de aprender idiomas extranjeros, potenciándose aún más durante la pandemia del COVID-19.

Gómez et al. (2009) indican que la adquisición de habilidades lingüísticas se basa en una metodología de la enseñanza que impulsa las destrezas básicas de escuchar, hablar, leer y escribir; en conjunto con la gramática, el vocabulario y la pronunciación. Lo que se puede complementar con las redes de comunicación que nos brindan los recursos multimedia para un aprendizaje compuesto por competencias y componentes lingüísticos, ofreciéndonos un ambiente adecuado para el desarrollo de ejercicios y proyectos para adquirir y emplear conscientemente la lengua que se quiere dominar.

Para ello, existen diversas plataformas en línea que ofrecen cursos de idiomas, desde aplicaciones móviles y sitios web hasta programas de videoconferencia y tutorías en línea. Estas plataformas suelen proporcionar una variedad de recursos, como lecciones interactivas, ejercicios de práctica, grabaciones de audio y video, exámenes y pruebas de nivel, y la posibilidad de interactuar con hablantes nativos a través de foros o sesiones de chat; las cuales facilitan el proceso de aprendizaje.

Además, encontramos que la enseñanza de idiomas en línea tiene varias ventajas. En primer lugar, brinda flexibilidad en términos de horarios y ubicación. Los estudiantes pueden acceder a los materiales y las lecciones en cualquier momento y lugar que les resulte conveniente, lo que permite un aprendizaje autónomo y adaptado a sus necesidades individuales. Asimismo, suele ser más accesible en términos de costos, ya que elimina la necesidad de gastos de transporte o alojamiento asociados con las clases presenciales. También ofrece la posibilidad de acceder a una amplia gama de recursos y profesores de diferentes partes del mundo, lo que amplía las oportunidades de aprendizaje y exposición a diferentes acentos y culturas.

Sin embargo, también hay desafíos asociados con la enseñanza de idiomas en línea. Algunos estudiantes pueden encontrar difícil mantener la motivación y la disciplina necesaria para estudiar de forma autodirigida sin la estructura y la interacción directa que proporcionan las clases presenciales. Conjuntamente con el hecho de que puede haber limitaciones en la práctica oral y en la retroalimentación inmediata, aunque algunas plataformas ofrecen sesiones de conversación en línea y corrección de ejercicios en tiempo real.

El trabajo de Gómez et al. (2009) comprobó, a través de un estudio realizado, en conjunto con los estudiantes y el docente, que las utilidades de la aplicación Moodle son muy útiles para la enseñanza como apoyo que contribuye a completar los objetivos de trabajo deseados e incluso superó la expectativa. Los estudiantes que estaban en el método semipresencial mostraron tener una mayor disposición a recurrir al Moodle para mejorar en sus estudios por los recursos que le brindaba y la facilidad que le daba para entablar una relación con el docente.

En resumen, la enseñanza de idiomas en la red ha revolucionado la forma en que las personas aprenden y enseñan idiomas. Aunque presenta desafíos, también ofrece muchas ventajas en términos de flexibilidad, accesibilidad y diversidad de recursos y profesores. Con el continuo avance de la tecnología, es probable que esta forma de enseñanza siga creciendo y evolucionando en el futuro.

3.3. Aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje de idiomas

Las aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje de idiomas son programas diseñados para dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, que brindan recursos y actividades interactivas para facilitar el aprendizaje de un idioma. Estas aplicaciones suelen estar disponibles para su descarga en las tiendas de aplicaciones, como la App Store de Apple o Google Play.

Estas aplicaciones están diseñadas para proporcionar una experiencia de aprendizaje flexible y accesible, permitiendo a los usuarios aprender idiomas en cualquier momento y lugar conveniente para ellos. Además, ofrecen una experiencia interactiva y personalizada a los usuarios, permitiéndoles acceder a servicios, contenido y herramientas específicas de manera rápida y conveniente.



Algunas de las características comunes de las aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje de idiomas incluyen:

- a. **Lecciones interactivas:** nos ofrecen lecciones estructuradas que cubren diferentes aspectos del idioma, como vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral. Estas lecciones suelen ser interactivas, lo que permite a los usuarios practicar y recibir retroalimentación inmediata.
- b. **Ejercicios y actividades:** proporcionan una variedad de ejercicios y actividades para practicar las habilidades lingüísticas, como completar frases, traducir textos, ejercicios de pronunciación, ejercicios de escucha y más. Estos ejercicios suelen ser interactivos y pueden adaptarse al nivel y progreso del usuario.
- c. **Juegos y el enfoque gamificado:** muchas aplicaciones utilizan juegos y elementos de gamificación para hacer el aprendizaje más divertido y motivador. Los usuarios pueden ganar puntos, desbloquear niveles y competir con otros usuarios, lo que fomenta la participación y el progreso continuo.
- d. **Seguimiento de progreso:** las aplicaciones suelen incluir características para realizar un seguimiento del progreso del usuario, como puntajes, logros y gráficos de rendimiento. Esto permite a los usuarios ver su evolución y establecer metas de aprendizaje claras.
- e. **Recursos adicionales:** además de las lecciones y ejercicios, muchas aplicaciones también ofrecen recursos adicionales, como grabaciones de audio y video, ejemplos de conversaciones reales, tarjetas de memoria para aprender vocabulario y más.

Moreno et al. (2015) complementan esta información al mencionar en su estudio que estos recursos lúdicos y entretenidos que nos ofrece la era digital se ajusta a los ritmos individuales del aprendizaje de cada usuario, lo cual hace que se establezca los niveles de competencia y dificultad que proponen las aplicaciones.

De este modo, las aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje de idiomas ofrecen una forma personalizada y accesible para aprender y practicar idiomas. Sin embargo, es importante recordar que estas aplicaciones no reemplazan por completo la interacción humana y la práctica en situaciones reales. Por ello, es recomendable combinar el uso de aplicaciones con otras formas de aprendizaje

como las clases presenciales, entablar conversaciones con hablantes nativos y la inmersión en la cultura del idioma que se está aprendiendo.

Por otro lado, encontramos que existen numerosas aplicaciones móviles que pueden ser utilizadas para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Estas aplicaciones ofrecen una variedad de recursos y actividades interactivas que ayudan a los usuarios a mejorar sus habilidades lingüísticas. A continuación, algunas de las aplicaciones más populares:

- a. **Duolingo**: es una de las aplicaciones más populares y ampliamente utilizadas para aprender idiomas. Ofrece cursos en varios idiomas y utiliza un enfoque gamificado que incluye ejercicios de traducción, completar frases, pronunciación y escucha. También ofrece la opción de competir con otros usuarios.
- b. **Rosetta Stone**: esta aplicación se basa en el método de inmersión total y está diseñada para ayudar a los usuarios a aprender idiomas de manera intuitiva. Ofrece lecciones interactivas, ejercicios de pronunciación y seguimiento de progreso. También se enfoca en el desarrollo de habilidades auditivas y orales.
- c. **Babbel**: ofrece cursos de idiomas en diferentes niveles, desde principiantes hasta avanzados. Proporciona lecciones cortas y prácticas, ejercicios interactivos y retroalimentación instantánea. También se centra en la construcción de vocabulario y habilidades comunicativas.
- d. **Memrise**: esta aplicación se enfoca en el aprendizaje de vocabulario a través de tarjetas de memoria y técnicas de repetición espaciada. Ofrece cursos en varios idiomas y permite a los usuarios aprender palabras y frases útiles en contextos relevantes.
- e. **HelloTalk**: a diferencia de otras aplicaciones, esta se centra en la práctica de conversación con hablantes nativos. Permite a los usuarios conectarse con personas de todo el mundo que hablan el idioma que desean aprender y practicar sus habilidades de conversación a través de mensajes de texto, llamadas de voz y videollamadas.
- f. **FluentU**: utiliza videos auténticos, como programas de televisión, música y discursos, para mejorar las habilidades lingüísticas. Proporciona subtítulos interactivos, definiciones y ejemplos de uso, así como ejercicios para reforzar el aprendizaje.

- g. **Wlingua**: esta aplicación es la plataforma de un curso de inglés que se divide en 4 niveles de dificultad, cada uno con sus respectivas lecciones, sumando un total de 600 unidades. El curso abarca los niveles A1, A2, B1 y B2, que corresponden a los niveles de Principiante e Intermedio cubiertos por este programa. Además del vocabulario, también se enseñan unidades de gramática y fonética. Para Moreno et al. (2015), esta aplicación se presenta como un recurso didáctico útil para desarrollar el vocabulario, aprender a cómo utilizarlo, relacionarlo con otras palabras y conocer su pronunciación.
- h. **Lingualia**: esta aplicación basada en la nube para el aprendizaje de idiomas se puede describir como una red social de e-learning que utiliza inteligencia artificial para ajustar el contenido de los cursos. Moreno et al. (2015) corroboran que nos brinda un entorno de aprendizaje altamente flexible, personalizado y adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante, teniendo en cuenta sus competencias lingüísticas previas en otros idiomas.
- i. **Aurasma**: es una aplicación móvil multiplataforma que está disponible tanto en iOS (iPhone, iPad) como en Android, además de contar con una versión web llamada Aurasma Studio. Esta aplicación nos permite crear de manera fácil y rápida escenarios de realidad aumentada utilizando cualquier elemento de nuestro entorno. Según Moreno et al. (2015), esta aplicación tiene una amplia galería de objetos tridimensionales animados, podemos también agregar nuestras propias fotografías, videos y modelos tridimensionales para enriquecer el contexto real en el que hemos creado el escenario de realidad aumentada.

Estas son solo algunas de las muchas aplicaciones disponibles para el aprendizaje de idiomas en dispositivos móviles. Cada una tiene sus propias características y enfoques, por lo que es importante encontrar la que se adapte mejor a tus necesidades y preferencias de aprendizaje.

3.4. El nuevo rol del docente

Durante los últimos años, en el contexto digital, el rol del docente ha experimentado cambios significativos en conjunto con los nuevos modelos pedagógicos que se emplean en el sector educativo. Anteriormente, el solía ser la principal fuente de conocimiento y desempeñaba un papel más tradicional de transmisor de información. Sin embargo, en la actualidad, con el avance de la tecnología y el acceso a la información en línea, el papel del docente se ha transformado en uno más centrado en la facilitación, la guía y el apoyo en el proceso de aprendizaje.

El nuevo rol del docente en el contexto digital implica ser un facilitador, diseñador, guía y mentor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, utilizando la tecnología de manera efectiva para promover la participación activa, la colaboración y el desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI. Esto hace que los alumnos se conviertan en el centro principal del proceso enseñanza-aprendizaje, porque pasan a ser sujetos activos que regulan su propia información.

En consecuencia, Yubero (2010) ha sustentado en su trabajo académico que es indispensable un cambio de actitud en la formación de los docentes. Se busca que se amplíe el panorama de enseñanza para que abarquen distintas posibilidades didácticas que ofrecen las TIC en el estudio de los idiomas. Lo que provoca una inclusión de dispositivos como computadoras, proyectores y tabletas. El problema estaría en que muchos docentes se niegan a aceptar este cambio de lo tradicional a lo moderno.

Además, Zambrano et al. (2010) proponen que los docentes deben marcar el inicio de esta transformación, porque los estudiantes están abiertos a recibir los recursos tecnológicos por tener las capacidades adecuadas, la aceleración que provoca la tecnología hace que sea más fácil adquirir el conocimiento lo que provoca cambios en la educación y la necesidad de que este proceso de formación en los docentes se actualice continuamente.

La educación en línea se presenta como una alternativa de actualización constante que se adapta a las necesidades individuales de cada persona, ofreciendo diversas soluciones para situaciones que no pueden ser abordadas por la educación tradicional. Forma parte de los desafíos que se enfrentan diariamente en el ámbito educativo de la sociedad, la base y desarrollo de esta modalidad han permitido que sea considerada como una opción dentro del sector educativo.

A razón de ello, Rizo (2020) propone que el docente de ahora debe actuar de acuerdo a las siguientes categorías:

- a. **En lo pedagógico:** el docente es un intermediario que contribuye al conocimiento especializado, se enfoca en debatir, cuestionar y responde a las contribuciones de los estudiantes; al final sintetiza los puntos destacando los temas emergentes.
- b. **En lo social:** requiere de habilidades para crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje.



- c. **En el aspecto técnico:** funciona como apoyo para los estudiantes con el software y si es necesario ayudarlos.
- d. **En lo administrativo:** tener manejo del software para poder generar subconferencias, grupos de trabajos y poder mover o borrar mensajes de la conferencia

Por ello, se coincide entre las opiniones de varios estudiosos que los docentes deben recibir una capacitación constante a la par de otros colegas, que los motive a colaborar entre ellos para aprender y acomodarse al cambio. Así pues, se va dejando de lado los temores a enfrentar una era digital avanzada en la que nos vemos cada vez más inmersos.

3.5. AWLA y AIOLE, recursos interactivos de aprendizaje de idiomas

Desde la perspectiva de buscar que los estudiantes adquieran estrategias para aplicar el aprendizaje de los idiomas en situaciones reales que implican una conversación fluida, se utilizan los recursos interactivos que son herramientas, materiales o actividades de las nuevas TIC que permiten a los estudiantes interactuar activamente con el contenido y practicar habilidades lingüísticas de manera participativa y estimulante. Estos recursos utilizan tecnología y diferentes enfoques pedagógicos para fomentar el aprendizaje activo y práctico de un idioma para interactuar socialmente.

Este hecho de expandir el acceso a la información y la comunicación dentro y fuera del espacio de estudios ayuda a que no solo se integren nuevas técnicas de aprendizaje que incluye a la tecnología, sino que se creen otras en beneficio de la educación y genere cambios más impactantes (Ortega et al., 2006). Prácticamente, se ha buscado borrar las líneas que hay entre la utilización específica de los equipos tecnológicos en las áreas de estudio y la educación cotidiana que se basa en lo tradicional desde que empezó la era digital, pues se ha estado investigando desde antes como crear un aula que sea virtual y presencial al mismo tiempo.

Este asunto ha sido trabajado con anterioridad por docentes y especialistas que buscaban la manera de implementar este nuevo sistema en la educación, como nos explican Ortega et al. (2006) al presentar los sistemas AWLA y AIOLE como bases de la enseñanza *e-learning* que posibilitaron las prácticas que adaptan el papel del estudiante y el docente a las nuevas capacidades de la tecnología.

3.5.1. AWLA (*Aprendizaje Automático de la Web y del Lenguaje*)

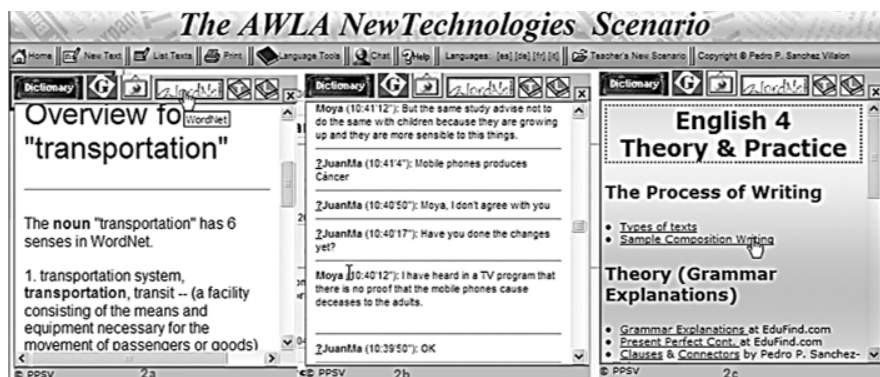
Se refiere a la aplicación del aprendizaje automático en el contexto de la web y el procesamiento del lenguaje natural. Se centra en el desarrollo de algoritmos y técnicas que permiten extraer información, analizar datos y realizar predicciones utilizando datos provenientes de la web. Esto implica la utilización de técnicas de aprendizaje automático, como el aprendizaje supervisado y no supervisado, para analizar grandes volúmenes de datos web y extraer conocimiento útil, por lo que se constituye de los tres componentes del TIC: tecnología, información y comunicación.

Por otro lado, el procesamiento del lenguaje natural se refiere al conjunto de técnicas y algoritmos utilizados para comprender y procesar el lenguaje humano en su forma escrita o hablada. Esto implica la aplicación de algoritmos de aprendizaje automático para realizar tareas como la traducción automática, el análisis de sentimientos, el reconocimiento del habla, la generación de texto y mucho más.

La combinación de la web y el procesamiento del lenguaje natural en el aprendizaje automático permite aprovechar la gran cantidad de datos disponibles en la web y utilizar técnicas de procesamiento del lenguaje natural para comprender, analizar y extraer información significativa de esos datos.

Debido a ello, Ortega et al. (2006) postulan que este sistema facilita el aprendizaje de la escritura en la web, ya sea que el docente a cargo indique que se dé individual o cooperativa. Esto permite que los estudiantes evolucionen del aula tradicional al entorno *e-Learning* al cual se puede acceder desde cualquier lugar y tiene su soporte en el aprendizaje que usa la metodología de tareas para integrar la comunicación, búsqueda de información y herramientas lingüísticas (Figura 1).

En resumen, AWLA se refiere a la aplicación del aprendizaje automático en el contexto de la web y el procesamiento del lenguaje natural, aprovechando los datos de la web y utilizando las técnicas de Procesamiento del Lenguaje Natural (NLP) para analizar y extraer conocimiento de esos datos. Basándose en la escritura, individual o colaborativa, como actividad principal que se daba mediante la Web y luego el docente lo revisaba.

Figura 1*Página web de AWLA*

Nota. Tomado de Ortega et al. (2006).

Este proceso se resume en tres etapas:

- Inicial (escritura libre)
- Desarrollo (frases y párrafos)
- Final (la revisión del texto)

De esta manera vemos cómo funcionó en un primer momento el AWLA en conjunto con la figura del profesor como guía en este proceso de aprendizaje que integra la lectura y la escritura Web. Esta aplicación dio paso a que se desarrollen nuevas opciones que se interesaban por facilitar la enseñanza de los idiomas, considerando metodologías más didácticas y avanzadas.

3.5.2. AIOLE (*Aprendizaje Automático Orientado a la Enseñanza y el Lenguaje*)

Se refiere a la aplicación del aprendizaje automático en el campo de la enseñanza y el procesamiento del lenguaje, pero con un carácter más interactivo al buscar ser una opción más avanzada que AWLA. Combina los principios del aprendizaje automático con técnicas de procesamiento del lenguaje natural y se enfoca en el desarrollo de sistemas y algoritmos que pueden ayudar en el ámbito educativo. Sigue la línea de mejorar y personalizar la enseñanza y el aprendizaje a través del uso de tecnologías basadas en el aprendizaje automático y el análisis

del lenguaje. Ortega et al. (2006) lo consideran como un gestor del aprendizaje originado en la Web que contribuye a brindar recursos interactivos para aprender idiomas.

En el contexto de AIOLE, se utilizaron algoritmos de aprendizaje automático para recopilar y analizar datos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, como registros de actividades de los estudiantes, evaluaciones, interacciones en línea y otros tipos de datos educativos. Estos datos se procesan utilizando técnicas de procesamiento del lenguaje natural para extraer información relevante y obtener conocimientos sobre el progreso y las necesidades de los estudiantes.

Figura 2

ARABIC 2. Sistema gestor de aprendizaje AIOLE



Nota. Tomado de Ortega et al. (2006).

Con base en estos análisis, los sistemas AIOLE tenían la capacidad de proporcionar una retroalimentación personalizada para las necesidades individuales de los estudiantes, recomendando actividades o recursos de aprendizaje adicionales y adaptar la enseñanza. En consecuencia, se daba el desarrollo de asistentes virtuales de aprendizaje, sistemas de tutoría inteligentes, sistemas de recomendación de contenido educativo y otras aplicaciones relacionadas con la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.



AIOLE se destacó por ser una aplicación del aprendizaje automático y el procesamiento del lenguaje natural, durante el contexto de la enseñanza y el aprendizaje. Su objetivo es mejorar la personalización y la eficacia de la enseñanza a través del análisis de datos educativos y la aplicación de técnicas de aprendizaje automático en el campo educativo.

AIOLE busca promover el desarrollo de entornos de aprendizaje más sofisticados, centrándose en la creación de situaciones de aprendizaje en las que el acceso a contenidos no sea tan relevante como la disponibilidad de recursos que faciliten la práctica de habilidades comunicativas a través de la web.

3.6. Redes sociales para la enseñanza de idiomas

En la actualidad, la sociedad busca estar más conectada, por ello las redes sociales han sido bien recibidas como herramientas que nos facilita el internet. Estas plataformas en línea les permiten a las personas conectarse y comunicarse digitalmente, sin importar la distancia y el tiempo. Estas plataformas brindan principalmente un espacio virtual donde los usuarios pueden crear perfiles, compartir información, interactuar con otros usuarios, unirse a comunidades y participar en diversas actividades en línea. Así, en un inicio se interesó en fomentar las interacciones sociales, luego se proyectó en un mercado de negocios.

En el contexto educativo, las redes sociales se han convertido en una herramienta popular para la enseñanza de idiomas, ya que ofrecen un entorno interactivo y comunicativo que puede complementar el aprendizaje tradicional en el aula. Al utilizar las redes sociales como plataforma educativa, los estudiantes pueden practicar el idioma objetivo de manera auténtica, conectarse con hablantes nativos y acceder a una amplia gama de recursos y actividades relacionados con el idioma.

Algunas formas en que las redes sociales se utilizan para la enseñanza de idiomas son las siguientes:

- a. **Intercambio de idiomas:** los estudiantes pueden utilizar redes sociales para conectarse con hablantes nativos del idioma que están interesados en aprender su lengua materna. Esto permite intercambios de idiomas en línea, donde los estudiantes pueden practicar el idioma objetivo con hablantes nativos, mientras que los hablantes nativos también pueden aprender el idioma de los estudiantes.

- b. **Grupos y comunidades de aprendizaje:** se pueden crear grupos y comunidades en redes sociales dedicadas al aprendizaje de idiomas. Estos grupos brindan un espacio en el que los estudiantes pueden interactuar entre sí, compartir recursos, hacer preguntas, resolver dudas y practicar el idioma en un entorno colaborativo.
- c. **Publicación de contenido en el idioma objetivo:** los estudiantes pueden utilizar las redes sociales para publicar contenido relacionado con el idioma objetivo, como mensajes, fotos, videos o escritos. Esto les permite practicar la expresión escrita y recibir comentarios y correcciones de otros usuarios.
- d. **Seguir cuentas y perfiles relacionados con el idioma:** los estudiantes pueden seguir cuentas y perfiles de redes sociales que se dediquen al aprendizaje de idiomas o que compartan contenido relevante en el idioma objetivo. Esto les brinda acceso a recursos, consejos, ejercicios y material auténtico que les ayuda a mejorar su comprensión y conocimiento del idioma.
- e. **Uso de hashtags y desafíos:** los estudiantes pueden participar en desafíos y utilizar hashtags relacionados con el aprendizaje de idiomas en las redes sociales. Esto les permite conectarse con otros estudiantes que están interesados en el mismo idioma y participar en actividades de práctica y aprendizaje colectivo.

En la enseñanza de idiomas, según Ortega et al. (2006), gracias a las TIC se ha visto un cambio interesante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se está empleando más la forma nativa, es decir, proponen las redes sociales como una ventana para que el estudiante aprenda y practique constantemente en distintos lugares, horarios y dispositivos, mientras socializa e interactúa. Este cambio de paradigma le facilitaría al estudiante a aprender más rápido.

Por otro lado, es importante destacar que, al utilizar las redes sociales para la enseñanza de idiomas, los estudiantes deben tener en cuenta la seguridad en línea y respetar las normas de etiqueta y privacidad. Los docentes también pueden desempeñar un papel importante al supervisar y guiar el uso de las redes sociales como parte de la enseñanza de idiomas. Sin embargo, esto no suele funcionar para los docentes, porque en muchos casos no tiene la debida planeación y se resisten a la integración del paradigma tecnológico.

CAPÍTULO IV

AUTOESTIMA Y COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE I NIVEL DE UNA UNIVERSIDAD PERUANA

Para sustentar y comprender la teoría que se ha planteado en los capítulos anteriores, nos apoyaremos en la tesis *Materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las escuelas profesionales de educación en la región Puno, 2019*, publicada en 2021, ya que estos recursos son vistos necesarios en el sector educativo por facilitar el aprendizaje y el logro de capacidades del inglés. Además, el mismo Currículo exige que los materiales interactivos estén dentro del dominio de los estudiantes y docentes. Se busca que la sociedad en general reconozca la importancia de la educación para que mejore, lo cual exige una demanda constante de lograr una enseñanza de alta calidad como objetivo fundamental para alcanzar el desarrollo sostenible y construir una sociedad equitativa.

4.1. Contexto

Como ya es sabido, en la actualidad, es absolutamente necesario utilizar materiales interactivos para desarrollar habilidades en el aprendizaje del inglés. Con

el paso del tiempo se emplean cada vez más estos recursos en diversas asignaturas, lo cual demuestra su importancia y su impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite una comprensión más profunda. En complemento, el dominio del inglés no puede ser subestimado, sino que debe ser considerado una necesidad evidente. De hecho, aquellos que no dominan este idioma se encuentran en desventaja, siendo prácticamente analfabetos en la sociedad contemporánea, y existen múltiples razones para afirmarlo. Por ello, el objetivo de la investigación es mostrar estos motivos, concienciar a los estudiantes y resaltar la importancia de los materiales interactivos para adquirir dicho idioma y comprenderlo.

Se propone que promover el uso de estos materiales interactivos para adquirir un mayor conocimiento del idioma inglés es fundamental, porque ayuda a motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje. Además, se resalta que el logro de habilidades es actualmente uno de los pilares en el sistema educativo nacional y en las instituciones de educación superior. Por lo tanto, el presente estudio se enfoca en demostrar que el dominio de este idioma es una base fundamental en el proceso educativo, preparando a los estudiantes para los desafíos que el mundo actual les exige en términos políticos, económicos, culturales y sociales, así como en el avance tecnológico. El inglés es una competencia muy demandada en el currículo oficial de las instituciones educativas de nivel superior, ya que permite acceder a los últimos avances científicos y tecnológicos, así como fortalecer la autonomía en el aprendizaje de otras lenguas.

Todas estas demandas, presentes en los planes y programas educativos del nivel superior, merecen un análisis detallado, ya que algunas instituciones educativas carecen de materiales educativos y de la tecnología básica necesaria para que los maestros puedan impartir una educación de calidad. Sin embargo, a pesar de esto, últimamente, los docentes buscan mejorar su enseñanza y promover un aprendizaje significativo, desarrollando nuevas metodologías, materiales interactivos y técnicas, facilitando así la adquisición de conocimientos y habilidades que sean útiles y aplicables en la vida personal, académica y profesional de los estudiantes en la región de Puno.

Por ello, Condori (2021) propone como problema principal qué efectos producen los materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las Escuelas



Profesionales de Educación en la región Puno, 2019, lo que genera que se surjan las siguientes cuestiones:

- **P1:** ¿Cuál es el logro de capacidades del inglés en los estudiantes del grupo control y del grupo experimental antes de la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019?
- **P2:** ¿Cuál es el logro de aprendizaje del inglés mediante la aplicación de los materiales interactivos como medio y recurso educativo en los estudiantes del grupo control y grupo experimental de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019?
- **P3:** ¿Cuál es el efecto de la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes del grupo control y del grupo experimental, después de haber ejecutado el experimento en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación de la región Puno, 2019?

En respuesta se tiene como hipótesis principal que la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo produce efectos positivos en el logro de capacidades del inglés, en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019. Y en respuesta de los problemas secundarios, se responde respectivamente:

- **HG:** La utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo en el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las Universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivo general

Determinar los efectos que produce la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las Universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019.

4.2.2. *Objetivos específicos*

- **O1:** Identificar el logro de capacidades del inglés en los estudiantes del grupo control y del grupo experimental antes de la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo.
- **O2:** Determinar el logro de capacidades del inglés mediante la utilización de los materiales interactivos como medio y material educativo en los estudiantes del grupo experimental luego del experimento.
- **O3:** Comparar el efecto de la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes del grupo control y del grupo experimental después de ejecutado el experimento.

4.3. **Variables**

4.3.1. *Variable independiente*

Materiales interactivos:

- **Las dimensiones del medio visual:** comprende los indicadores del contenido, la didáctica y el aspecto gráfico.
- **Las dimensiones de los medios audiovisuales:** comprende los indicadores de contenido, la didáctica y el aspecto técnico.

4.3.2. *Variable dependiente*

- **Logro de capacidades del inglés:** fonética y gramática.

Tabla 1
Matriz Operacional

Variables	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE	Materiales interactivos	SOBRE EL CONTENIDO
		• Tiene información actual, conforme a los avances científico – tecnológicos del área correspondiente. Ya sea aspectos teóricos como en la práctica.
		• Todos los datos, conceptos, y hechos que se señalan en este estudio son verídicos y exactos.
		• Los términos y símbolos que se usan son adecuados para ser usados con los alumnos.
		SOBRE LA DIDÁCTICA
		• El material se dirige al apoyo del currículo, de manera total y parcial.
		• Singulariza las capacidades y objetivos curriculares que apoya.
		• Se da una presentación gradual de actividades, que se empieza por lo más sencillo hasta llegar a las más complejas.
		• Los contenidos se encuentran acorde al nivel de comprensión de los estudiantes a los que este material está dirigido.
		• Se encuentra redactado con ortografía adecuada y correcta.
MEDIOS VISUALES		SOBRE EL ASPECTO GRÁFICO
		• Los gráficos se encuentran estrechamente relacionados con los contenidos que se desarrollan en los medios visuales.
		• Las ilustraciones y otros medios visuales muestran la capacidad de motivar a los discentes y promover su creatividad.
		• Todo el estudio en general y sus contenidos como fotos, gráficos, textos, manuscritos, etc. es de manera clara.
		• La secuencia de páginas es para que se evite confusiones la secuencia.

Variables	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE	Materiales interactivos	
	MEDIOS AUDIOVISUALES	

Variables	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE	Materiales interactivos	FONÉTICA
	GRAMÁTICA	

Nota. Tomado de Condori (2021).

4.4. Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo de estudio corresponde al tipo de investigación aplicada, cuasi- experimental. El diseño que se presenta fue hecho con preprueba y pos-prueba y un grupo grande de individuos intactos (uno de ellos de control). Este diseño hace uso de dos grupos: uno tiene el nombre de tratamiento experimental y el otro no; todos los grupos son comparados en la preprueba, por lo que sirve para que pueda ser verificado la equivalencia inicial de los grupos.

4.5. Población, muestra y muestreo

4.5.1. Población

La población de estudio se constituyó por los educandos de la Facultad de Educación de la UANCV y a los alumnos que asisten a la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la UPeU durante el año 2019, lo cual se detalla en las tablas 2 y 3.

Tabla 2

Distribución de alumnos de la Facultad de Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez

UANCV – Facultad de Educación	
Semestre “I”	35
Semestre “II”	34
Semestre “III”	33
Semestre “IV”	18
Semestre “V”	18
Semestre “VI”	20
Semestre “VII”	16
Semestre “VIII”	16
Semestre “IX”	14
Semestre “X”	14
TOTAL	207

Nota. Tomado de Condori (2021).

Tabla 3

Distribución de alumnos de la Facultad de Educación de la Universidad Peruana Unión

UPeU – Facultad de Ciencias Humanas y Educación	
Semestre “I”	38
Semestre “II”	25
Semestre “III”	28
Semestre “IV”	24
Semestre “V”	22
Semestre “VI”	25
Semestre “VII”	23
Semestre “VIII”	22
Semestre “IX”	25
Semestre “X”	22
TOTAL	254

Nota. Tomado de Condori (2021).

4.5.2. Muestra

Esta investigación se conformó de dos grupos intactos, en este caso dos secciones, se seleccionó por el muestreo no probabilístico (muestra intencionada) la sección del III Semestre – “UANCV” y la sección del III Semestre – “UPeU”, donde quedó representado, el grupo experimental por el III Semestre – “UANCV” de la Facultad de Educación y el grupo de control por el III Semestre – “UPeU” de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación.

Tabla 4

Distribución de la muestra

Grupo	Grado y sección	Número de alumnos		Total
		Varones	Mujeres	
Experimental	III Semestre “UANCV”	14	17	31
Control	III Semestre “UPeU”	12	23	35
TOTAL	2 secciones	26	40	66

Nota. Tomado de Condori (2021).

4.6. Técnicas de instrumento y recolección de datos

En la presente investigación se utilizó como técnica de recolección de datos la encuesta. Esta es conocida como una técnica descriptiva que utiliza un instrumento como medio de captación de datos, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información y su interpretación se puede mostrar en forma de tríptico, gráfica o tabla. El instrumento utilizado en esta técnica fue una cuestionario o prueba escrita para medir el nivel de inglés tanto en la entrada como en la salida para ambos grupos de estudio. Las respuestas al cuestionario pudieron expresarse mediante palabras, gráficos, símbolos o dibujos, reflejando el nivel de inglés.

La prueba de entrada, también conocida como preprueba, se aplicó con el fin de determinar el nivel de conocimiento que poseían los estudiantes de ambos grupos de estudio antes de iniciar el trabajo de investigación.

Por otro lado, la prueba de salida se llevó a cabo para evaluar el aprendizaje alcanzado por los alumnos de ambos grupos de estudio después de la realización del experimento. En el grupo experimental, se utilizaron medios visuales (textos) y medios audiovisuales (CD multimedia), mientras que en el grupo de control se emplearon medios y recursos educativos diferentes.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Una vez recopilados los datos a través de la aplicación de los instrumentos, se procedió a la tabulación estadística, los datos fueron agrupados en función de las dimensiones de las dos variables de estudio. Los datos se recolectaron en una hoja de cálculo y se analizaron estadísticamente con el software Statistical Product Package for Social Science (SPSS), versión 26. Las técnicas utilizadas en el análisis y tratamiento de datos fueron la estadística descriptiva. Para los datos obtenidos de las entrevistas y de los diarios de campo, estos fueron transcritos por los investigadores y analizados mediante la triangulación.

4.8. Resultados

4.8.1. Estadística descriptiva

4.8.1.1. Prueba de entrada

- a. Distribución de frecuencias y porcentajes de los datos obtenidos en la prueba de entrada del grupo control. El Grupo Control estuvo representado por los alumnos del III semestre “UPeU”, conformado por 35 estudiantes, en este grupo no se aplicó los materiales interactivos como medio y material educativo para el logro de capacidades del inglés; cuyos resultados se muestran en la Tabla 5.

Tabla 5

Resultados descriptivos de la prueba de entrada para el grupo control

Alfabético	Escala		Grupo control	
	Cualitativa Literal	Cuantitativa Vigesimal	fi	%
	Semántico			
AD	Logro destacado del aprendizaje requerido	17 – 20	00	0 %
A	Logro del aprendizaje requerido	13 – 16	11	31 %
B	Proceso del aprendizaje previsto	11 – 12	14	40 %
C	Inicio del aprendizaje previsto	00 – 10	10	29 %
TOTAL			35	100.00 %

Nota. Tomado de Condori (2021).

En la Tabla 5 se observa que de los 35 estudiantes que conformaron el grupo control, en (AD) logro destacado del aprendizaje requerido con una puntuación de 17 a 20 no se encontró a ningún estudiante, por su parte 11 estudiantes obtuvieron un puntaje tal que su nivel corresponde al literal A (logro del aprendizaje requerido), con nota vigesimal de 13 a 16, lo cual representa el 31 % del grupo. En el nivel B (proceso del aprendizaje requerido) con nota vigesimal de 11 a 12, se ubicaron a 14 estudiantes que representa el 40 % y, finalmente, en el nivel C (inicio del aprendizaje requerido) con nota vigesimal de 00 a 10 se encontró a 10 estudiantes que representan el 29 %.

b. Distribución de frecuencias y porcentajes de los datos obtenidos en la prueba de entrada del grupo experimental

Tabla 6

Resultados descriptivos de la prueba de entrada para el grupo experimental

Alfabético	Escala		Grupo experimental	
	Cualitativa Literal	Cuantitativa	fi	%
		Vigesimal		
Semántico				
AD	Logro destacado del aprendizaje requerido	17 – 20	01	3 %
A	Logro del aprendizaje requerido	13 – 16	18	26 %
B	Proceso del aprendizaje previsto	11 – 12	12	39 %
C	Inicio del aprendizaje previsto	00 – 10	10	32 %
TOTAL			31	100.00 %

Nota. Tomado de Condori (2021).

En la Tabla 6 se muestran los resultados de la prueba de entrada para el grupo experimental, se encontró que de los 31 integrantes de este grupo solo 1 (3 %) estudiante obtuvo en nivel AD, es decir, un logro destacado del aprendizaje cuya puntuación se encuentra en el rango de 17 a 20, en el nivel A (logro del aprendizaje requerido) con nota vigesimal de 13 a 16 se encontró a 8 estudiantes que representa el 26 %, en el nivel B (proceso del aprendizaje requerido) con nota vigesimal de 11 a 12 se encontró a 12 estudiantes que representa el 39 %, en el nivel C (inicio del aprendizaje requerido) con nota vigesimal de 00 a 10 se encontró a 10 estudiantes que representa el 32 %.

c. Comparación de los resultados obtenidos en la prueba de entrada del grupo control y del grupo experimental

En la Tabla 7 se muestran los resultados comparativos tanto del grupo control como del grupo experimental en la prueba de entrada o pre – prueba, se observan resultados similares, la diferencia que puede resaltar un poco más es que dentro del grupo experimental, un 3 % de los estudiantes tienen un nivel destacado del inglés, mientras que el grupo control no se encontró este nivel en ninguno de los estudiantes.

Tabla 7*Comparación de los grupos en la prueba de entrada*

Escala			Grupo			
Cualitativa		Cuantitativa Vigesimal	Control		Experimental	
Alfabético	Literal		fi	%	fi	%
	Semántico					
AD	Logro destacado del aprendizaje requerido	17 – 20	00	0 %	01	3 %
A	Logro del aprendizaje requerido	13 – 16	11	31 %	18	26 %
B	Proceso del aprendizaje previsto	11 – 12	14	40 %	12	39 %
C	Inicio del aprendizaje previsto	00 – 10	10	29 %	10	32 %
TOTAL			35	100.00 %	31	100.00 %

Nota. Tomado de Condori (2021).

4.8.1.2. Prueba de salida

- a. Distribución de frecuencias y porcentajes de los datos obtenidos en la prueba de salida del grupo control En la Tabla 8 se observa que de los 35 estudiantes del grupo control en (AD) logro destacado del aprendizaje requerido con una puntuación de 17 a 20 se encontró a 02 estudiantes que representa al 6 %, a diferencia de la prueba de entrada en la cual no se encontró ninguno. En el nivel (A) logro del aprendizaje requerido con nota vigesimal de 13 a 16 se encontró a 05 estudiantes que representa el 14 %, porcentaje que disminuyó en comparación con la prueba de entrada. En (B) proceso del aprendizaje requerido con nota vigesimal de 11 a 12 se encontró a 17 estudiantes que representa el 49 %, 9 puntos porcentuales por encima de la prueba de entrada. En (C) inicio del aprendizaje requerido con nota vigesimal de 00 a 10 se encontró a 11 estudiantes que representa el 31 %, 2 puntos porcentuales por encima en comparación con la prueba de entrada, lo cual es desfavorable.

Tabla 8
Resultados descriptivos de la prueba de salida para el grupo control

Escala			Grupo Control			
			Entrada		Salida	
			fi	%	fi	%
Alfabético	Cualitativa Literal Semántico	Cuantitativa Vigesimal				
AD	Logro destacado del aprendizaje requerido	17 – 20	00	0 %	02	6 %
A	Logro del aprendizaje requerido	13 – 16	11	31 %	05	14 %
B	Proceso del aprendizaje previsto	11 – 12	14	40 %	17	49 %
C	Inicio del aprendizaje previsto	00 – 10	10	29 %	11	31 %
TOTAL			35	100.00 %	35	100.00 %

Nota. Tomado de Condori (2021).

b. Distribución de frecuencias y porcentajes de los datos obtenidos en la prueba de salida del grupo experimental. Se encontró de los 31 estudiantes del grupo experimental, en (AD) logro destacado del aprendizaje requerido con una puntuación de 17 a 20 se encontró 16 estudiantes que representa al 52 % una diferencia notoriamente positiva en comparación con la prueba de entrada (3 %), en (A) logro del aprendizaje requerido con nota vigesimal de 13 a 16 se encontró a 12 estudiantes que representa el 39 %, lo que significó un aumento en relación con la prueba de entrada (26 %), en (B) proceso del aprendizaje requerido con nota vigesimal de 11 a 12 se encontró a 03 estudiantes que representa el 10 %, lo que significa que hubo una disminución en comparación de la prueba de entrada (39 %), en (C) inicio del aprendizaje requerido con nota vigesimal de 00 a 10 se encontró a ningún estudiante, habiendo una reducción total de este nivel en relación con la prueba de entrada (32 %), lo que muestra los resultados positivos del experimento.

Tabla 9*Resultados descriptivos de la prueba de salida para el grupo experimental*

Escala			Grupo Experimental			
Cualitativa		Cuantitativa	Entrada		Salida	
Alfabético	Literal Semántico		fi	%	fi	%
AD	Logro destacado del aprendizaje requerido	17 – 20	01	3 %	16	52 %
A	Logro del aprendizaje requerido	13 – 16	18	26 %	12	39 %
B	Proceso del aprendizaje previsto	11 – 12	12	39 %	03	10 %
C	Inicio del aprendizaje previsto	00 – 10	10	32 %	00	0 %
TOTAL			31	100.00 %	31	100.00 %

Nota. Tomado de Condori (2021).

En la Tabla 10 se pueden apreciar los resultados de ambos grupos de estudio en la prueba de salida. Se aprecian diferencias notorias positivas en los dos primeros niveles (AD y A) en el grupo experimental, con aumentos de 46 % y 25 %, respectivamente, lo que evidencia los efectos de la utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019.

Tabla 10
Comparación de los grupos en la prueba de salida

Escala			Grupo			
Cualitativa		Cuantitativa	Control		Experimental	
Alfabético	Literar		fi	%	fi	%
	Semántico	Vigesimal				
AD	Logro destacado del aprendizaje requerido	17 – 20	02	6 %	16	52 %
A	Logro del aprendizaje requerido	13 – 16	05	14 %	12	39 %
B	Proceso del aprendizaje previsto	11 – 12	17	49 %	03	10 %
C	Inicio del aprendizaje previsto	00 – 10	11	31 %	00	0 %
TOTAL			35	100.00 %	31	100.00 %

Nota. Tomado de Condori (2021).

4.8.2. Estadística inferencial

4.8.2.1. Prueba de normalidad

Con el fin de realizar la contrastación de las hipótesis, se usó la estadística inferencial, para ello se determinó la distribución normal de los datos utilizados en la prueba Shapiro-Smirnov, en tal sentido se establecieron los supuestos para el cumplir los objetivos planteados:

H_0 : Los datos siguen una distribución normal.

H_1 : Los datos no siguen una distribución normal.

Para esta prueba se consideró que si p valor $< 0,05$ se rechaza H_0 y se acepta H_1 y si p Valor $\geq 0,05$ se rechaza H_1 y se acepta H_0 .

Tabla 11*Prueba de normalidad Shapiro-Smirnov*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Materiales interactivos	,987	24	,071
Logro de capacidades del inglés – preprueba	,936	24	,531
Logro de capacidades del inglés – posprueba	,952	24	,074

En la Tabla 10 se verifica que las variables generales “materiales interactivos” y “logro de capacidades del inglés” tienen una significancia de $p = 0.071$, 0.531 y 0.074 siendo mayor que 0.05 , por lo tanto, se rechaza H_1 y se acepta H_0 , en consecuencia, los datos de las variables siguen una distribución normal. Por lo tanto, se considera la estadística paramétrica.

4.8.2.2. Prueba de hipótesis

Para la realización de la prueba de hipótesis y con base en la prueba de normalidad se optó por aplicar la prueba paramétrica del t Student, teniendo como criterio de aceptación de la hipótesis al nivel de significancia que sea menor al 0.05 que se detallaran a continuación:

4.8.2.2.1. Hipótesis general

H_0 : La utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo NO tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo en el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019.

H_1 : La utilización de los materiales interactivos como medio y recurso educativo tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo en el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019.

En las dos siguientes tablas, se aprecian los resultados de la prueba de pretest que se les aplicó a los dos grupos: experimental y control.

Tabla 12

Estadísticos de grupos

				Desv.	
Pruebas		N	Media	Desviación	Error promedio
Puntaje	Pretest Control	35	6,3452	2,2357	,57333
Pretest	Pretest Experimento	31	6,8675	2,7532	,45345

Tabla 13

Prueba de muestras independientes

		Prueba T para la igualdad de medias		
		Sig. (bilateral)	Diferencia	
			de medias	de error estándar
Puntaje Pretest	Se asumen varianzas iguales	,606	2,2357	,57333
	No se asumen varianzas iguales	,607	2,7532	,45345

Se aplica el estadístico de t de Student a la prueba de pretest para observar su grado de homogeneidad, el valor de la probabilidad del estadístico es mayor a 0.05, por lo que se acepta la H0 de que no se evidencia una diferencia en las medias de los resultados de los salones de grupo de control y experimental, siendo esta una condición.

A continuación, los resultados, luego de haber aplicado la prueba de post test al grupo experimental:

Tabla 14

Estadísticos de grupos

				Desv.	
Pruebas		N	Media	Desviación	Error promedio
Puntaje	Pretest Experimento	31	6,7083	2,11576	,43188
Postest	Pretest Experimento	31	11,2500	2,70667	,55250

Tabla 15

Prueba de muestras independientes

		Prueba T para la igualdad de medias		
		Sig. (bilateral)	Diferencia	
			de medias	de error estándar
Puntaje Pretest	Se asumen varianzas iguales	,000	-4,34632	,76421
	No se asumen varianzas iguales	,000	-4,34632	, 76421

Los resultados del post test, el $p = 0.00 < 0.05$, por ello cae en la zona de rechazo. Dado esto, se niega la hipótesis nula; en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, que la utilización de materiales interactivos como medio y recurso educativo tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo en el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las Escuelas Profesionales de Educación en la región Puno, 2019.

4.9. Discusión de resultados

Esta sección analiza los resultados obtenidos del análisis de datos en relación con la discusión actual. Se examina el impacto de los materiales interactivos como medio y recurso educativo en el logro de capacidades en el idioma inglés. En el primer objetivo de esta investigación, se encontró que tanto en el grupo control como en el grupo experimental, antes de la aplicación de los materiales interactivos

vos, el logro de capacidades en el idioma inglés era deficiente y, en ambos casos, el nivel de nivel de inglés era parecido en todos los niveles de literal sistemático. Sin embargo, en el segundo objetivo, se observó un notable mejoramiento en el logro de capacidades en el grupo experimental después de la implementación de los materiales interactivos. Por último, se comparó el efecto de la utilización de los materiales interactivos una vez finalizado el experimento.

Además, se descubrió que las características personalizadas y oportunas de los materiales interactivos influyen positivamente en el logro de capacidades. Estos materiales permiten a los estudiantes comprender conceptos clave de manera más fácil, lo que mejora su competencia en el idioma. Asimismo, la integración de los materiales interactivos con enfoques pedagógicos ayuda a los profesores a reflexionar sobre su entorno de enseñanza, lo que los lleva a promover lecciones centradas en el estudiante y favorecer el aprendizaje.

Rico et al. (2016) analizaron el uso de los recursos educativos abiertos (REA) como innovación educativa para desarrollar la habilidad oral del idioma inglés en un ambiente b-learning. El estudio se realizó en un programa de nivel técnico del Servicio Nacional de Aprendizaje en Villavicencio (Colombia). Aplicaron un enfoque cualitativo, usando la herramienta SpeakApps para fomentar la habilidad oral. Los hallazgos de los autores indicaron que la competencia oral de los estudiantes en un curso de inglés en b-learning se beneficia con el uso de los REA al usarse estrategias didácticas con tareas significativas, ya que se abren las posibilidades de extensión de la práctica del idioma en la interacción y producción, y se promueve el enfoque comunicativo. Aunque en la investigación de Rico et al. (2016) no se estudia directamente el logro de competencias, sino solo la habilidad oral, evidencia que recursos diferentes a los tradicionales como videos, blogs, plataformas en línea como Moodle, entre otras, favorece el aprendizaje del idioma inglés.

Por otra parte, Amante y Gómez (2017) identificaron, desarrollaron e implementaron e-estrategias lecto-escritoras en ambientes virtuales para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el nivel universitario. Se implementó un taller mediante una plataforma con una variedad de e-actividades y materiales diseñados con el fin de fortalecer la lecto-escritura en inglés en estudiantes de una universidad. Se analizaron los datos encontrados a través de la aplicación de cuestionarios online con preguntas abiertas para los docentes y estudiantes del curso, y se realizó la observación del uso de la plataforma. Como resultado del análisis se visualizan las carencias de los estudiantes en las habilidades de



lectura y escritura no solo en el inglés, sino en la comprensión de los recursos de apoyo en su idioma nativo. Se concluye que es fundamental diseñar e-estrategias lecto-escritoras más didácticas apoyadas en herramientas telemáticas, páginas interactivas y recursos innovadores que motiven la participación y la entrega de productos más creativos. Amante y Gómez (2017) muestran que este tipo de estrategias con fundamentos telemáticos e interactivos contribuyen al aprendizaje y mejor de habilidades de lecto-escritura de inglés en estudiantes universitarios, como ocurre en la investigación presentada en este capítulo.

Finalmente, Casanova et al. (2012) analizaron si el uso de materiales audiovisuales por parte de los profesores incide en el aprendizaje del idioma inglés. El estudio se basó en distintas indagaciones bibliográficas, aplicaciones de test de la Universidad de Cambridge y encuestas en un colegio particular-subvencionado para averiguar el nivel de inglés en los estudiantes. Los resultados arrojados a partir de las encuestas y test realizados sugieren que los materiales audiovisuales ayudarán a los profesores de esta asignatura a mejorar sus dinámicas y didáctica en sus clases en un futuro próximo.

4.10. Conclusiones y recomendaciones

4.10.1. Conclusiones

Una vez presentados los resultados y habiendo realizado la discusión de los resultados, se concluye que los materiales interactivos promueven la capacidad de los estudiantes y generan mayor confianza en su uso por parte de los docentes, lo que se traduce en satisfacción y mejora de las capacidades en la asignatura de Inglés. El análisis de los datos cuantitativos indica que los materiales interactivos como medio y recurso educativo ayudan a los docentes a comprender el progreso del aprendizaje y los motiva a obtener mejores resultados.

Asimismo, se logró identificar las capacidades del idioma inglés en los estudiantes tanto del grupo control como del grupo experimental a través del uso de materiales interactivos. Sin embargo, esto generó nuevas interrogantes, ya que los materiales interactivos desempeñan un papel cada vez más importante en la educación y resultan cada vez más relevantes para los estudiantes. Esto ha generado en los docentes la necesidad urgente de adaptarse a los materiales interactivos y proporcionar a los alumnos un aprendizaje significativo. Por lo tanto, se requieren nuevas formas de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje que contribuyan al desarrollo óptimo de la educación. Es importante destacar que

los materiales interactivos estimulan los sentidos y facilitan el acceso fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas, convirtiéndose así en recursos indispensables para el logro de capacidades en el idioma inglés y favoreciendo en gran medida el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No se encontró una diferencia significativa en el logro del aprendizaje del idioma inglés entre el grupo control y el grupo experimental en la prueba de entrada. Además, mediante la aplicación de los materiales interactivos como medio y recurso educativo, se logró desarrollar las capacidades del idioma inglés en los estudiantes del grupo experimental. Los materiales interactivos son considerados como un medio y recurso educativo importante, y su introducción representa uno de los mayores desafíos del sistema educativo actual. Sin embargo, se observó que todavía existe un conocimiento limitado sobre la aplicabilidad de los materiales interactivos, lo que resulta en la desarticulación y la falta de manejo por parte de los docentes.

Se logró establecer y comparar el efecto del uso de los materiales interactivos como medio y recurso educativo para el logro de capacidades en el idioma inglés en los estudiantes del grupo control y del grupo experimental después de la ejecución del experimento. El uso de los materiales interactivos transforma y optimiza el desarrollo de habilidades, facilita la transmisión de un mayor número de contenidos, mejora la calidad del proceso educativo y hace que el aprendizaje sea más participativo. Permite transmitir y fortalecer el proceso de construcción de nuevos conocimientos de manera más sencilla.

4.10.2. Recomendaciones

- a. Se recomienda que las autoridades de las Escuelas de Educación organicen eventos educativos relacionados con los materiales interactivos, con el fin de asegurar que los docentes aprendan de manera efectiva y aprovechen al máximo su utilización. Una de las formas más efectivas de involucrar a los estudiantes en su aprendizaje es a través de la interactividad. Con experiencias de aprendizaje interactivas, los estudiantes se ven obligados a participar y asumir un papel activo en su proceso de aprendizaje.
- b. Se recomienda a los decanos de las Escuelas de Educación promover espacios de capacitación sobre los materiales interactivos, con el objetivo de mejorar las habilidades y destrezas de los profesores en el uso de estos recursos tecnológicos. También se propone continuar brindando a los estudiantes acceso a



las tecnologías básicas que son fundamentales para su éxito académico, especialmente en el logro de capacidades en el idioma inglés.

- c. Se recomienda que los docentes de la asignatura de Inglés utilicen los materiales interactivos como medio para alcanzar las capacidades del idioma. Es importante tener en cuenta que existen diversas formas de utilizar estos materiales, y dependerá del nivel de preparación de cada profesional. Además, se sugiere eliminar las prohibiciones en el aula respecto al uso de dispositivos por parte de los estudiantes, ya que estos dispositivos son importantes para su éxito académico. También se recomienda aumentar la conciencia de los estudiantes sobre los beneficios, expectativas y demandas que conlleva el uso de los materiales interactivos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amante, Y. y Gómez, M. (2017). E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. *Campus virtuales*, 6(1), 109-119. <http://www.uaajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/194/165>
- Borromeo, C. (2016). Redes sociales para la enseñanza de idiomas: el caso de los profesores. *Revista de Medios y Educación*, (48), 41-50. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/123132/Redes%20sociales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Botía, M. y Marín, A. (2019). La noción de los recursos audiovisuales a la educación. En P. Rivera, P. Neut, P. Luchini, S. Pascual y P. Prunera (Coords.), *Pedagogías emergentes en la sociedad digital* (pp. 91-102). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=789253>
- Briz, L., Juanes, J. y García-Peñalvo F. (2015). Dispositivos móviles y apps: Características y uso actual en educación médica. *Revista de la Asociación de Técnicos en Informática*, (231), 86-91. https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/424/1/Art%C3%ADculo%20Novatica_espa%C3%B1ol.pdf
- Cango-Patiño, A. y Bravo-Reyes, M. (2020). La enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas del Ecuador en la era digital. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(3), 51-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398419>



- Casanova, F., Bustos, P., López, N., Molina, C., Meriño, C. y San Martín, V. (2012). *El uso de materiales audiovisuales y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés* [Tesis de grado, Universidad del BIO-BIO]. http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/172/1/Bustos_Flores_Patricia.pdf
- Condori, J. (2021). *Materiales interactivos como medio y recursos educativos para el logro de capacidades del inglés en los estudiantes de las universidades en las escuelas profesionales de educación en la región Puno, 2019* [Tesis de doctorado, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez]. <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4993>
- Corrales, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima*, (10), 156-167. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85312281011.pdf>
- Díaz, I. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7, 97-102. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/16759/947-2613-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, N., Rivero, M. y Ricis, J. (2020). Brecha digital en tiempo del COVID-19. *Revista Educativa Hekademos*, 28(13), 76-85. <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/9>
- García-Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje* [Monografías del Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación]. <https://gredos.usal.es/handle/10366/131421>
- Gómez, I., Hernández, E. y Rico, M. (2009). Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios. *RIED: Revista iberoamericana de educación a distancia*, 12(1), 169-193. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/80085>
- Guerrero, J. (15 diciembre de 2019). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje? Definición, tipos y ejemplos [Mensaje en un blog]. *Docentes al día*. <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>

- Hernández, F. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (11), 141-153. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/950>
- Hernández, N. y Román-Mendoza, E. (2018). Aprende conmigo: exigencias de la era digital para las buenas prácticas en la enseñanza de segundas lenguas. *Círculo de lingüística aplicada a la comunicación*, (76), 31-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6856585>
- Luque, J. (2005). Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística. En Luque (Ed.), *Léxico Español Actual, Actas del I Congreso Internacional de Léxico Español Actual* (pp. 91-126). Cafoscarina. https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Marcos-Marin/publication/31521097_Tres_lineas_lexicas_del_espanol_en_los_Estados_Unidos_de_America/links/553a49610cf245bdd7632dd2/Tres-lineas-lexicas-del-espanol-en-los-Estados-Unidos-de-America.pdf#page=91
- Martín, M. (2001). El enfoque cognitivo en la enseñanza de idiomas. *Didáctica (lengua y literatura)*, (13), 217-236. https://tauniversity.org/sites/default/files/el_enfoque_cognitivo_en_la_ensenanza_de_idiomas.pdf
- Moreno, N., Leiva, J. y Matas, A. (2015). Mobile learning, gamificación y realidad aumentada para la enseñanza-aprendizaje. *International Journal of Education Research and Innovation (IJERI)*, (6), 16-34. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709/1554>
- Ortega, M., Sánchez-Villalón, P. y De Diego, C. (2006). AWLA y AIOLE, recursos interactivos de aprendizaje de idiomas. *Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-Mancha*, 3(2), 138-151. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2141474>
- Richards, J. y Lockhart, C. (2002). *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*. Cambridge University Press. <https://books.google.es/books?id=U-GyQ-QIQaWwC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>



- Rico, J., Ramírez, M. y Montiel, S. (2016). Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8(1). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200006&lng=es&tlng=es.
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Sánchez, C. (8 de octubre de 2021). Técnicas de enseñanza de idiomas a lo largo de la historia. *Revista digital INESEM*. <https://www.inesem.es/revistadigital/idiomas/tecnicas-de-ensenanza-de-idiomas/>
- Santiago, L., Shiratori, K., Lyra da Silva, C. y Lyra da Silva, R. (2009). Multimedia interactiva como recurso de enseñanza de semiología en enfermería. *Enfermería Global*, (16), 1-12. <https://revistas.um.es/eglobal/article/view/66231/63851>
- Sevilla, B. (2013). Recursos audiovisuales y educación. *Cuadernos de documentación multimedia*, (24), 153-165. <https://pdfs.semanticscholar.org/c5b2/806f00fa5e65b30275f79e008fbc2c3ca9b8.pdf>
- Tagle, T., Díaz, C., Alarcón, P., Quintana, M. y Ramos, L. (2014). Creencias de estudiantes de pedagogía sobre la enseñanza del inglés. *Folios*, (39), 77-87. <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n39/n39a06.pdf>
- Talavera, R., Marcano, Y. (2018). La incorporación de los recursos tecnológicos interactivos en la enseñanza de las ciencias básicas integradas. *Laurus*, (1), 72-88. <https://www.revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/laurus/article/view/9139/5658>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, (7), 235-250.
- Ying, L. (2010). Augmented Reality for remote education. *3rd International Conference on Advanced Computer Theory and Engineering*, 3(3), 187-191.

- Yubero, J. (2010). *Herramientas multimedia en la enseñanza de lenguas extranjeras: un recurso motivador*. CiDd: II Congrés Internacional de Didàctiques (1-6). Girona: Universitat. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2793/272.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zambrano, W., Medina, V. y Martín, V. (2010). Nuevo rol del profesor y del estudiante en la educación virtual. *Dialéctica. Revista de investigación*, (26), 51-62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3340102>



**EDITORIAL
KUNTUR**