

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



TESIS

=====

**INFLUENCIA DEL USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EN EL
APRENDIZAJE DE LAS CUATRO HABILIDADES BÁSICAS DEL
IDIOMA INGLÉS PUCALLPA - PERÚ. 2019**

=====

**PRESENTADO POR:
LEVI GARCÍA PEZO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD: IDIOMA INGLÉS**

ASESOR: Mg. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

PUCALLPA – PERÚ

2020



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 02 días del mes de OCTUBRE del 2020
siendo las 9:30 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y
Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de
Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente	Dra. ELIZABETH PACHECO DAVILA
Secretario	Dra. LLESICA SORIA RAMIREZ
Miembro	Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

INFLUENCIA DEL USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EN
EL APRENDIZAJE DE LAS CUATRO HABILIDADES BÁSICAS
DEL IDIOMA INGLÉS PUCALLPA - PERU 2019

Presentado (a) por el (la) bachiller: GARCIA PEZO LEVI

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADO por UNANIMIDAD

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en**
EDUCACION SECUNDARIA Especialidad IDIOMA INGLÉS

Siendo las 11:35 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 02 de OCTUBRE del 2020

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Miembro



Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**“INFLUENCIA DEL USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EN EL
APRENDIZAJE DE LAS CUATRO HABILIDADES BÁSICAS DEL
IDIOMA INGLÉS PUCALLPA - PERÚ. 2019”**

APROBADO POR:

Dra. Elizabeth Pacheco Dávila
Presidente

Dra. Llesica Soria Ramírez
Secretario

Dra. Freysi Lilian Ling Villacrez
Miembro

Mg. Jhonn Robert Ruíz De La Cruz
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION DE PRODUCCION INTELLECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION

SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

N° V/0160-2020

La Dirección General de Producción Intelectual, hace constar por la presente, que el Informe Final (Tesis), Titulado:

INFLUENCIA DEL USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE DE LAS CUATRO HABILIDADES BASICAS DEL IDIOMA INGLÉS PUCALLPA -PERU. 2019.

Cuyo autor (es) : GARCÍA PEZO, LEVI
Facultad : EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional : EDUCACIÓN SECUNDARIA
Especialidad : IDIOMA INGLÉS
Asesor(a) : Mg. Ruiz De La Cruz, Jhonn Robert

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 05%**.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se entrega la presente constancia.

Fecha: 21/09/2020



Dra. DINA PARI QUISPE
Dirección de Producción Intelectual

REPOSITORIO DE TESIS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, LEVI GARCIA PEZO

Autor de la TESIS titulada:

INFLUENCIA DEL USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE DE LAS CUATRO HABILIDADES BÁSICAS DEL IDIOMA INGLÉS PUCALLPA - PERÚ. 2019.

Sustentada el año: 2020

Con la asesoría de: MG. JHON ROBERT RUIZ DE LA CRUZ.

En la Facultad de: EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Carrera Profesional de: EDUCACION SECUNDARIA.

IDIOMA INGLÉS.

Autorizo la publicación de mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali, bajo los siguiente términos: Primero: otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en forma digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones. Segundo: declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas. Tercero: autorizo la publicación,

Total (significa que todo el contenido de la tesis en PDF será compartido en el repositorio).

Parcial (significa que solo la carátula, la dedicatoria y el resumen en PDF serán compartidos en el repositorio).

De mi TESIS de investigación en la página web del Repositorio Institucional de la UNU.

En señal de conformidad firma la presente autorización.

Fecha: 04/12/2020

Email: LGP GARCIA 2020 @GMAIL.COM

Firma: [Firma manuscrita]

Teléfono: 914073526

DNI: 42610213

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso, por su infinita misericordia, por ser mí guía en todo este proceso de aprendizaje y elaboración de mi trabajo de investigación.

A mis queridos padres, por nunca dejarme caer en esta dura batalla.

A mis compañeros de trabajo de la Institución Educativa “Comercio”, por brindarme las facilidades que necesitaba para poder ejecutar esta investigación.

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mis más sinceras palabras de agradecimiento a la Dra. Llesica Soria Ramírez, por brindarme el tiempo que necesité para la presentación de mi investigación.

Al Dr. José Héctor Quispe Flores, por enseñarme la perseverancia ante todo.

A todos los que laboran en la Institución Educativa Comercio, por brindarme las facilidades para que la investigación culmine con éxito.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos	4
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS	6
1.4.1. Hipótesis general	6
1.4.2. Hipótesis específicas	6
1.5. VARIABLES	7
1.5.1. Variable independiente	7
1.5.2. Variable dependiente	7
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	10
1.7. VIABILIDAD	10

1.8. LIMITACIONES	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	12
2.1. ANTECEDENTES	12
2.1.1. Antecedentes internacionales	12
2.1.2. Antecedentes nacionales	13
2.1.3. Antecedentes locales	14
2.2. BASES TEÓRICAS	15
2.3. BASES EPISTÉMICOS	33
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	37
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	37
3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	39
3.4. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	39
3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	40
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
4.1. RESULTADOS	42
4.2. DISCUSIÓN	46
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
5.1. CONCLUSIONES	49
5.2. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de las variables	9
Tabla 2. Plataforma virtual de aprendizajes	30
Tabla 3. Organización de la plataforma virtual	30
Tabla 4. Habilidades para aprender inglés	32
Tabla 5. Estadística de confiabilidad	40
Tabla 6. Contrastación de la hipótesis	46

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Resultados de la dimensión Listening	42
Figura 2. Resultados de la dimensión Speaking	43
Figura 3. Resultados de la dimensión Writing	44
Figura 4. Resultados de la dimensión Reading	45

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: “Influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés Pucallpa - Perú. 2019”. Con la contrastación de hipótesis se encontró que si existe influencia positiva en el uso de dicha plataforma virtual en el curso de inglés, favoreciendo así las ventajas que lleva el tener conocimiento sobre el uso de las TICs. El diseño fue experimental y se aplicó el pre y post test para determinar el antes y el después de la aplicación de los instrumentos que previamente fueron aprobados por juicio de expertos. La muestra estuvo conformada por 22 estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Nacional de Ucayali y se determinó que la relación que el estudiante lleva con la plataforma es buena porque puede realizar diferentes actividades a lo largo de la clase.

Palabras claves: Plataforma virtual; habilidades básicas; idioma inglés.

ABSTRACT

The present research work entitled: "Influence of the use of the virtual platform in the learning of the four basic skills of the English language Pucallpa - Peru. 2019". With the testing of hypotheses it was found that there is a positive influence on the use of said virtual platform in the English course, thus favoring the advantages of having knowledge about the use of ICTs. The design was experimental and the pre and post test were applied to determine the before and after the application of the instruments that were previously approved by expert judgment. The sample was made up of 22 students from the language center of the National University of Ucayali and it was determined that the relationship that the student has with the platform is good because they can perform different activities throughout the class.

Keywords: Virtual platform; Basic abilities; English language.

INTRODUCCIÓN

Ascencio (2012) “Recientemente, las plataformas virtuales se han incorporado como base de las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes en el aula, pues han demostrado su impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes”.

Castro (2019) “Una de las razones más importantes para diseñar clases utilizando la tecnología es que los estudiantes puedan aprender y, al mismo tiempo, tener una experiencia interesante con el conocimiento, en la cual están compartiendo, generando y desarrollando habilidades significativas para la vida”.

Esta investigación está estructurada de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: En este capítulo podemos encontrar todo lo relacionado con el planteamiento del problema y la realidad problemática del objeto de estudio.

CAPÍTULO II: Aquí, se encontrará los antecedentes de estudio, el marco teórico, es decir autores relacionados a ambas variables y que va dar sustento a la investigación.

CAPÍTULO III: En relación con este capítulo, podemos encontrar el marco metodológico, es decir la metodología que se empleó para detallar la parte descriptiva del estudio.

CAPÍTULO IV: En el cuarto capítulo se encuentra los resultados obtenidos después de la aplicación de los instrumentos de investigación pre y post test; además se analiza y se contrasta la afirmación con diferentes autores para dar fe de lo investigado.

CAPÍTULO V: En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Pintado (2017). “El correo electrónico ha sido la plataforma estrella, una herramienta con la que mantener la comunicación con las familias y alumnos y controlar el desempeño académico en estos días”.

Lorenzana (2012). “Se trata de que haya una facilidad de acceso para todos. Ahora no puedes crear un portal de la nada”, con este sistema tan elemental, los profesores preparan emails a diario en los que especifican la tarea. En algunos casos implicará que los estudiantes adjunten alguna foto u otro archivo complementario. En todo este hilo de mensajes, los padres pueden expresar si han visto con dificultades a sus hijos y resolver las dudas que tengan. El punto final del día suele venir de la mano de los comentarios finales de los maestros.

Marín (2010) “Los centros educativos, de un día para otro, echaron el cierre presencial. Comenzaba la era a distancia”.

Pero cada colegio, instituto, universidad y Comunidad Autónoma es un mundo particular. Ni todos están igual de digitalizados, la legislación es dispar y cada Consejería ha emprendido su propio camino. “Hay muchas diferencias porque las administraciones envían mensajes diferentes. En algunas Universidades y colegios del Perú, se pide no avanzar temario y otras han optado por una estrategia diferente”, explica Cervera, directora comercial Snappet España. Y no será por posibilidades tecnológicas. Google, Microsoft, Snappet, Blink Learning, YouTube, WhatsAp, un sinfín

de empresas que buscan que las aulas sean innovadoras. Lo mismo podemos colgar material didáctico que corregir ejercicios e impartir clase virtualmente. En la actualidad, gran parte de los países del mundo muestran su preocupación por la educación. A nivel mundial el idioma inglés ocupa el tercer lugar entre los idiomas más hablados y es empleado en todas las áreas del conocimiento y desarrollo humano. Al tratarse de una lengua que sirve de herramienta para la comunicación con personas de distintos países en este mundo globalizado, se ve la necesidad de impartirlo de una manera en la que los estudiantes puedan adquirirlo motivando su creatividad, dinamismo y diversión. Dejar de lado la educación tradicional y poco participativa, un acceso para poder lograrlo es la implementación de un ambiente educativo virtual conocido como la plataforma virtual.

Es necesario destacar que, así como la tecnología y sus avances se transformaron rápidamente, las personas y aún más los docentes necesitan actualizarse también dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Moreno (2009). “En el Perú se han realizado diferentes cambios dentro de la educación con el fin de que sea una educación de calidad”. Teniendo en cuenta el hecho de que la carga horaria en la materia de inglés como lengua extranjera ha aumentado positivamente, los resultados todavía no son visibles en los estudiantes dado que ellos no son capaces de reproducir el idioma con fluidez como se espera y, en el peor de los casos, comprenderlo.

INEI (2017). “De los datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadística y Censos, indican que tan solo el 40% de la población en todo el país utiliza Internet con propósitos educativos y de aprendizaje a

pesar de los diferentes incentivos que en los últimos años se ha dado al uso de las TIC orientadas a la educación”.

Pagano (2017) “Es en ese contexto que la educación a distancia irrumpe como una alternativa de aprendizaje, y es por eso que el docente tutor debe mostrar convicción en los beneficios de la educación a distancia sustentados en el conocimiento teórico de los fundamentos de la modalidad– que aporte confianza a sus alumnos”.

Barriga (2013) “Los medios son importantes y necesarios en la educación a distancia para favorecer la fluidez de la actividad, habrá que estar alerta a la práctica efectiva, según las situaciones y los perfiles de los actores, para garantizar el aprendizaje”.

Pérez (2017) “Por lo tanto, se recurre a los medios virtuales, pues son potencialmente educativos y contribuyen a la eficacia docente a distancia, una combinación de éstos será la estrategia a adoptar”.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

- ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés Pucallpa - Perú. 2019?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad listening del idioma inglés sin el uso de la plataforma virtual?
- ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad speaking del idioma inglés usando la plataforma virtual?
- ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad reading del idioma inglés sin usar la plataforma virtual?
- ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad writing del idioma inglés usando la plataforma virtual?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo General

- Determinar el grado de influencia que pueda tener el uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de aprendizaje de la habilidad listening del idioma inglés sin el uso de la plataforma virtual.
- Determinar el grado de aprendizaje de la habilidad speaking del idioma inglés usando la plataforma virtual.
- Determinar el grado de aprendizaje de la habilidad reading del idioma inglés sin usar la plataforma virtual.
- Determinar el grado de aprendizaje de la habilidad writing del idioma inglés usando la plataforma virtual.

1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis General

- El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de las habilidades de listening, speaking, writing, y reading del idioma inglés.

1.4.2. Hipótesis Específicas

- El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad listening del idioma inglés.
- El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad speaking del idioma inglés.
- El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad writing del idioma inglés.
- El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad reading del idioma inglés.

1.5. VARIABLES

1.5.1. Variable Independiente: Plataforma virtual

- **Definición Conceptual:** MINEDU (2020) “Es una estrategia educativa virtual que propone el ejecutivo nacional, “Aprendo en casa” y que cuenta con el apoyo de grandes firmas tecnológicas y del sector educativo”.
- **Definición Operacional:** Bravo (2017) “Es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación”.

1.5.2. Variable Dependiente: Aprendizaje

- **Definición Conceptual:** Para Piaget (2007) “el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.
- **Definición Operacional:** Vygotsky (Teoría socio histórica cultural 2012) “Se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de

desarrollo que impulsan y regula el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que se le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados”.

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
V.I. PLATAFORMA VIRTUAL	Materiales descargables(audios, hojas de trabajo en los sitios web, actividades interactivas en el entorno virtual)	Combinación Presencial/Virtual	1	Cuestionario
		Combinación Presencial/Virtual es más eficaz lo presencial	2	
		Cantidad de recursos para el aprendizaje	3	
		Auto evaluador	4	
		Trabajo en grupo de los estudiantes	5	
		Indicaciones para realizar las actividades	6	
		Esta metodología lleva mucho esfuerzo	7	
		Esta metodología lleva mucho tiempo	8	
V.D. APRENDIZAJE	Habilidades para aprender inglés	Listening	9	Evaluación observación
		Speaking	10	
		Reading	11	
		writing	12	

Fuente: Elaboración propia

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Se justifica porque su impacto es positivo y beneficiará a todos los estudiantes dentro de la enseñanza del idioma inglés en el centro de capacitación docente.

Por otro lado, este estudio incrementará el uso limitado de plataforma educativa basada en web, dentro de la enseñanza del idioma inglés, en el centro de idiomas de la Universidad Nacional de Ucayali.

Otro factor importante de este estudio es la innovación, porque han sido muchos los años durante los cuales la enseñanza del idioma inglés se ha venido impartiendo en nuestra sociedad de la forma tradicional, así como han sido muchos los problemas que se han presentado en ese tiempo y no todos han sido solucionados.

Este estudio es sostenible, porque tendrá todo el apoyo y predisposición de los involucrados, es decir, de las autoridades de la institución donde se va a investigar, así como los docentes y estudiantes que son quienes proporcionarán los datos informativos del estudio, también es importante recalcar la disponibilidad de tiempo y recursos tanto económicos como materiales que son un agente necesario porque sin ellos el estudio sería incompleto.

1.7. VIABILIDAD

En la Universidad Nacional de Ucayali, en relación con el uso de aula virtual es aún incipiente, es decir, la plataforma es relativamente nueva para todos los estudiantes y los docentes que hasta la fecha aun no se adaptan

al cambio que nos llevó esta pandemia.

Los alumnos no tienen mucho acceso a la tecnología tanto en Hardware (computadora, internet) como en Software (aplicaciones que facilitan el acceso a la plataforma Microsoft Teams), por lo tanto se considera viable para aquellos que tienen acceso a la tecnología y para aquellos docentes que dominan el uso de la plataforma.

1.8. LIMITACIONES

Los docentes con avanzada edad aun no dominan la informática por lo que se requiere capacitación y especialización constante.

Otra limitante fue que algunos de los alumnos se ven afectados por el tiempo/distancia debido a la pandemia que empezó en marzo del 2020, un 30% de los estudiantes de las diferentes facultades tuvieron que regresar al lugar de origen muchos de ellos fuera de la ciudad de Pucallpa como los centros poblados y las comunidades nativas, por lo que el acceso al internet era imposible.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Zambrano (2006) realizó la investigación que lleva como título: *“La evaluación formativa en la enseñanza-aprendizaje de inglés”* en la Universidad Rovira Virgili, Cataluña – España. Concluyó que los programas de la especialidad de inglés necesitaban mejorarse, para lo cual plantearon su optimización a través de la implementación de talleres encontrando, asimismo, que el rol del programa de asignatura como herramienta de orientación, reflexión, cambio y mejoró de manera óptima la enseñanza-aprendizaje del estudiante y del profesor. (p.14)

Sandoval (2012) en su estudio titulado *“Blended Learning: La importancia de la utilización de diferentes medios en el proceso educativo”*, realizado en la Universidad Nacional de la Plata, Buenos Aires, Pompeya (2008) encontró que la experiencia pedagógica con la modalidad educativa de “Blended Learning” permite integrar recursos tecnológicos para una efectiva educación a distancia, y que junto a ésta es importante utilizar diversos recursos tecnológicos disponible para lograr un mejor aprendizaje.

Gonzáles (2009) en su investigación *“Hablando del propósito del programa de Licenciatura en Lenguas de la Universidad Javeriana de Colombia”*, determinó que el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión oral y escrita, y producción oral y escrita son habilidades que parten de la competencia lingüística

constituyendo uno de los elementos fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa.

Hernández (2014) llevó a cabo el siguiente estudio: *“El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Inglés de la modalidad semi presencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato”*. El estudio fue presentado a la Universidad de Complutense, Madrid, España. Concluyó que, el programa de inglés de la modalidad Semipresencial venía funcionando de forma tradicional, es decir los estudiantes asistían una vez a la semana a la clase magistral y no volvían a tener ningún contacto ni con el profesor ni con sus compañeros hasta la semana siguiente.

Díaz y Jansson (2014). *“El uso de herramientas tecnológicas para mejorar la enseñanza del idioma inglés”* en esta investigación se concluye que el uso de herramientas tecnológicas, como apoyo y beneficios que le brindan a la sala de clase de inglés, tiene relevancia.

2.1.2. Antecedentes nacionales

El diario El Comercio (2016) publicó el año pasado un artículo titulado *“4 razones por las que debes estudiar inglés”*, en el cual se afirma como primera razón el hecho de la globalización cuyo idioma es el inglés.

Arakaki (2010), *“Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en el primer año de secundaria del Colegio San Antonio de Padua”*, presentada en la Universidad Católica del Perú, 2010, señala que, *“los*

docentes tienen una impresión favorable de su manejo de la información acerca de las TIC.” En esta tesis se da a conocer que los profesores de inglés conocían la aplicación de las TIC en el ámbito educativo y su rol en innovación del proceso de enseñanza – aprendizaje de dicho idioma, y tenían práctica en su uso.

Alarcón, Ramírez y Vilchez (2014), en la tesis titulada *“Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de inglés-francés, promoción 2011”*. Esta tesis que fue presentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, destaca que *“las tecnologías de la información y comunicación (TIC), en cualquiera de sus modalidades, medios o productos han generado un enorme interés en todos los ámbitos de nuestra sociedad”* (p.5). En esta tesis se concluye que, en la actualidad las Tic’s son una fuente de conocimientos que está sustituyendo a los planteamientos tradicionales en el campo de la enseñanza-aprendizaje del inglés.

2.1.3. Antecedentes locales

En la actualidad aun no se encuentran trabajos de investigación o tesis relacionados con las variables de estudio.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Plataforma educativa virtual

Abensur (2002) manifiesta que, “Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación”.

Añejo (2009). “En realidad son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc”.

En wikipedia (2016) se define como «un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso”. “El sistema puede seguir a menudo el progreso de los participantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, vienen siendo utilizados como suplementos para cursos presenciales».

2.2.2. Elementos que necesita tener una plataforma educativa para cumplir con su función

Centeno (2012) menciona que “Para poder desempeñar su cometido, una plataforma educativa debe de estar compuesta por diferentes herramientas”:

- **LMS (Learning Management System):** Es el lugar en el que se encuentran y contactan todos los usuarios de la plataforma: alumnos, profesores, personal administrativo.

Marsh (2012). “Aquí es donde son presentados los cursos a los usuarios y donde se realiza el seguimiento de los progresos del alumno durante el tiempo que dure la formación”.

- **LCMS (Learning Content Management System):** Es la herramienta que permite la gestión y publicación de los contenidos utilizados en el curso.
- **Herramientas de comunicación:** Favorecen la participación de los estudiantes creando espacios dedicados al trabajo en común y el intercambio de información. Normalmente se hace a través de chats, foros, correos electrónicos, intercambio de ficheros, etc.).
- **Herramientas de administración:** Permite la gestión de las inscripciones, diferentes permisos de acceso dentro de la plataforma a los distintos usuarios, etc.
- **Herramientas de comunicación:** Son las más utilizadas dentro de las plataformas educativas.

- **Envío de archivos:** Permite enviar archivos al tutor para su corrección.
- **Avisos:** Mensajes enviados por el tutor a todos los alumnos a lo largo del curso.
- **Foro:** Permiten que se compartan e intercambien ideas.
- **Chat:** Permite la comunicación en tiempo real entre alumnos y/o el tutor.
- **Tutorías On-line:** El tutor puede convocar tutorías para que los alumnos resuelvan sus dudas.

2.2.3. Tipos de plataformas educativas virtuales

González (2003) los aspectos más importantes a tener en cuenta en la elección de una plataforma son los siguientes:

- **Plataformas educativas comerciales:** Han sido creadas por empresas o instituciones educativas con fines lucrativos. Suelen tener muy buena fiabilidad y asistencias técnicas eficaces. Requieren del pago de una cuota, generalmente anual que da acceso a las sucesivas actualizaciones. Las más importantes tienen cantidad de módulos especializados diferentes que permiten que adaptes la plataforma totalmente a tus necesidades. Algunas de las más conocidas son:
 - **WebCT**
 - **FirstClass**

- **Plataformas de software libre:** Son creadas sin fines lucrativos. Sus ventajas principales son que el programa es libre para ser usado con cualquier finalidad, es posible adaptarlo a tus necesidades o distribuir copias y no es necesario pagar para tener acceso a las actualizaciones. Algunas plataformas educativas de software libre son por ejemplo:

- **Moodle**
- **Claroline**

- **Plataformas de desarrollo propio:** No están pensadas para distribuirse de forma masiva porque han sido desarrolladas a medida para un proyecto determinado. La ventaja es que son totalmente personalizadas a las necesidades del proyecto y responden mejor a las necesidades educativas y pedagógicas del mismo. La principal desventaja es que no son fácilmente generalizables a otros campos y su elevado coste.

Damasco (2015) “El uso de las plataformas educativas está revolucionando la forma en la que aprendemos, abriendo nuevas e interesantes posibilidades que superan los límites del tiempo y el espacio para que la formación ya no tenga fronteras”.

Aula 1 incluye un módulo de Entorno virtual de aprendizaje. El software de gestión integral de Aula 1 incluye algunos aspectos de un módulo de Entorno de aprendizaje virtual con un repositorio de documentos (Bluebox) que complementado con el módulo de comunicación, calificaciones online, avisos aula, publicación de

controles parciales puede funcionar como plataforma educativa.

Entre otras cosas, permite:

La creación de carpetas y directorios para poder publicar información de cualquier tipo (documentos, imágenes, videos) en los que podemos fácilmente controlar derechos de lectura y escritura para los alumnos, familiares y profesores.

Creación de Sites con un editor web tan simple de usar como Word, facilitando la tarea de introducir enlaces, encapsular vídeos y adjuntar archivos.

- **Crear un Blog.**
- **Etc.**

2.2.4. 27 Plataformas virtuales educativas gratuitas

Si bien algunas escuelas ya contaban con una plataforma educativa de confianza debido a que trabajan modalidades en línea, muchas otras instituciones no se encontraban preparadas para esta eventualidad y se vieron obligadas a adoptar una plataforma virtual rápidamente para no rezagarse en el ciclo escolar.

Sea cual sea el caso, lo más conveniente es conocer todas las alternativas y lo que nos ofrecen. Estas 27 plataformas son algunas opciones gratuitas y semi-gratuitas de estudio en línea, y combinan modelos de LCMS (Learning Content Management System), LMS (Learning Management System) o EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje).

1. **Schoology:** Una plataforma gratuita que permite establecer un contacto organizado con un grupo de personas que compartan intereses. Básicamente, contiene herramientas que pueden servir para estar en línea con un colectivo y programar actividades, compartir ideas, material educativo o administrar ya sea un curso completamente virtual o que sirva como complemento de un curso presencial.

2. **Edmodo:** Edmodo es una plataforma social que facilita la comunicación e interacción virtual como complemento de la presencial, aunque también puede usar como una plataforma de educación en línea. Permite organizar estudiantes, asignar tareas, calificaciones y mantener una comunicación que involucre a profesores, estudiantes y padres de familia.

Contiene aplicaciones que refuerzan las posibilidades de ejercitar destrezas intelectuales, además de convertirse en una opción sana para el ocio.

La plataforma Edmodo también tiene la opción monitorear la interacción de la red por medio de las estadísticas que de ésta se pueden extraer.

3. **CourseSites By Blackboard.** Quizá una de las plataformas más completas es la propuesta de los creadores de Blackboard, quienes ofrecen una alternativa muy profesional.

Aunque solo se encuentra disponible en inglés, CourseSites by Blackboard permite, de forma bastante intuitiva, diseñar cursos, iniciar conversaciones, hacer videollamadas a manera de clase y darle seguimiento al rendimiento de los alumnos.

- 4. Udemy.** Udemy es una plataforma de cursos en línea con un fuerte componente de video. Más que una plataforma enfocada hacia instituciones escolares, se trata de una biblioteca de cursos en línea. Cualquiera puede crear su propio curso siempre y cuando haya un mínimo de 30 minutos de contenido con un 60% del contenido total en formato de video.

Además, tiene una gran capacidad porque facilita agregar presentaciones, documentos y más. Por cada estudiante que se integre al curso invitado por su creador, Udemy le dará el 100% de las ganancias, mientras que los estudiantes que lleguen a través de los esfuerzos de promoción de la plataforma, representarán para el 50% de las ganancias.

- 5. RCampus.** Rcampus es otra opción gratuita para estudiantes y profesores. Los miembros pueden utilizar RCampus para la gestión de cursos, tareas y calificaciones. Su valor agregado es que integra un sofisticado sistema de objetivos y calificaciones, con algunos predeterminados, pero con la opción de crear los propios.

6. **Twiducate.** Propone un modelo que combina un aula virtual con una red social privada. Los profesores podrán crear una sala privada para que los alumnos discutan las ideas planteadas, además de compartir calendarios, contribuir con otros salones de clases e incluso insertar videos, enlaces y documentos.
7. **Moodle.** Moodle es el aula virtual por excelencia y es utilizada en múltiples ámbitos. Más que una plataforma, se trata de un software para la creación de cursos y ambientes de aprendizaje personalizados. Se encuentra disponible en varios idiomas y, además de ser gratuito, es famoso por su flexibilidad.
8. **NEO LMS.** Antes llamada Edu 2.0, es una plataforma disponible en diversos idiomas que facilita al usuario crear actividades, administrar clases online, evaluar estudiantes y darle seguimiento al progreso de los alumnos. Cuenta con un plan gratuito que permite alojar hasta a 400 alumnos.
9. **CoFFEE.** Es un software de código abierto y disponible en diferentes idiomas. Aunque su interfaz es un tanto rústica, cuenta con herramientas adaptables como foros de discusión, mapas mentales, votaciones, exámenes, entre otros.
10. **Mahara.** Es una aplicación web enfocada más a estudiantes que a profesores, pues ofrece la posibilidad de crear un portafolio digital

para darle seguimiento al desarrollo de materias, habilidades y competencias. También incluye funciones de red social, así como blogs, herramientas de presentación y un gestor de archivos.

11. Claroline. Es una plataforma de aprendizaje y groupware de código abierto. Permite a las instituciones crear y administrar cursos y espacios de colaboración en línea. Los profesores pueden publicar documentos en prácticamente cualquier formato, así como crear grupos, foros, tareas y calendarios.

12. Sakai. Sakai es un software enfocado en enseñanza, investigación y colaboración. Es muy versátil y permite integrar herramientas específicas para cada necesidad, algunas desarrolladas por el mismo proyecto y otras por desarrolladores independientes. En Sakai es posible crear cursos, comunicarse a través de foros, mensajería, además de facilitar el proceso de calificar y ofrecer retroalimentación para los trabajos.

13. Docebo. Es una plataforma web enfocada en el aprendizaje corporativo, aunque puede ser usado por cualquiera. En el sitio es posible crear y gestionar actividades de aprendizaje, mientras que su enfoque de red social le permite a los alumnos involucrarse de una forma más proactiva y en grupo.

Una característica única de la plataforma es que cuenta con un coach de inteligencia artificial que interactúa con los alumnos

otorgándoles respuestas instantáneas, recomendando contenido y haciendo un seguimiento de su progreso.

14. **LRN.** Desarrollada por el MIT y aunque su interfaz podría no ser tan intuitiva para estudiantes jóvenes (su última actualización es de 2009), cuenta con herramientas básicas para un curso como listas de correo, calendarios, foros, sistemas de calificaciones, recepción de trabajos, exámenes, entre muchas otras.
15. **Dokeos.** Es un entorno de e-learning empresarial y está enfocado en la creación de rutas de entrenamiento para empleados, clientes y socios. Permite transmitir conocimiento a través de cursos y es lo suficientemente flexible como para adaptarse a los contenidos de cualquier industria.
16. **ILIAS.** Es un software libre de código abierto que puede ser utilizado sin ninguna restricción. Esto le permite puede ser fácilmente adaptado a los requerimientos específicos de cada organización.
17. **ATutor.** Es un sistema de gestión de contenidos de aprendizaje de código abierto basado en la web y diseñado con el objetivo de lograr accesibilidad y adaptabilidad. Aquí los educadores pueden rápidamente ensamblar, empaquetar y redistribuir contenido educativo, así como llevar a cabo sus clases online.

Contiene herramientas de gerencia y administración de alumnos, tutores, cursos y evaluaciones en línea. También cuenta con una herramienta de autoría incorporada, así como con una de colaboración.

- 18. LON-CAPA.** El nombre LON-CAPA es un acrónimo de Learning Online Network with Computer-Assisted Personalized Approach. Posee características como funciones de usuarios, calendario, correo electrónico, chat, blogs, pruebas y elaboración de recursos.
- 19. Tiching.** Es una red educativa con decenas de miles de recursos educativos disponibles para profesores clasificados por nivel escolar y asignatura. Los profesores pueden organizarlos por carpetas, crear secuencias y asignarlos. La plataforma también permite a los estudiantes realizar las actividades a su propio ritmo y con el acompañamiento de sus padres.
- 20. WebRoom.** Aplicación web de videochat que ofrece la posibilidad de crear salas de videochat con capacidad de hasta 12 personas. Una vez conectados, los integrantes pueden compartir documentos, pantallas, hacer uso de un pizarrón interactivo y espacios de trabajo.
- 21. SocialGO.** Los integrantes de la red pueden publicar fotos, videos e información y comunicarse a través de chat o mensajes públicos. Incluye perfiles, mensajes, grupos, calendarios, foros, blogs, disco

duro virtual e integración con otras redes sociales para fines de identificación.

EduTEKA. Es un portal educativo que contiene una gran cantidad de contenido formativo enfocado a estudiantes de educación básica y media.

- 22. Didactalia.** Es una plataforma con contenidos educativos y materiales listos para ser usados. Sus contenidos están divididos por grado escolar e incluyen primaria y secundaria. Pueden ser consultados por asignatura o formato: Mapas, juegos, ejercicios, videos, manualidades, experimentos y otros.
- 23. Chamilo.** Es una plataforma web de cursos en línea con una gran diversidad de temas como idiomas, negocios, química, medicina, ingeniería, etc. Algunos cursos piden una cuota de inscripción, pero el catálogo es tan amplio que cuenta con muchos cursos gratuitos.
- 24. mCourser.** Permite tanto la creación de contenidos como la posibilidad de tomar contenidos de otros. La plataforma es accesible desde cualquier dispositivo y fue creada con el fin de facilitar la colaboración entre los profesores y sus estudiantes en el proceso de aprendizaje interactivo, ofreciéndoles un espacio de interacción en cada etapa de la educación.

25. **Ecaths.** Es un sistema de gestión online de materias, cuya función principal es complementar la educación presencial con un espacio virtual de interacción y construcción de conocimiento colectivo.
26. **Teachstars.** Ofrece la posibilidad de crear cursos en línea e inscribir alumnos para que puedan acceder al contenido y tareas. Cuenta con un sistema de calificaciones, así como un administrador de contenido para publicar material interactivo. Su conectividad con móvil es otro de sus puntos fuertes, así como lo es su capacidad de calendarizar actividades y aplicar exámenes.
27. **OpenSWAD.** Es una plataforma educativa libre que ofrece a los profesores un espacio para alojar el material de sus asignaturas. Permite el registro de estudiantes, la creación de grupos, evaluaciones, mensajes, estadísticas y fichas de apuntes. Se ofrece gratuitamente a instituciones educativas.

2.2.5. Plataformas de costo online

Belloch (2012) “También existen plataformas especializadas para la enseñanza”.

Matemáticas y física: WebAssign es un sistema en línea flexible y customizable para profesores y estudiantes de nivel medio superior y superior.

Negocios, Ciencias sociales y Biología: MindTap provee herramientas para asignar tareas, evaluar el desempeño de los estudiantes y enriquecer la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Química: Apoyar el aprendizaje de la química es muy sencillo con ayuda de OWLv2 que presenta los contenidos con la ayuda de recursos multimedia y evalúa a los estudiantes con actividades interactivas.

Negocios, Contabilidad, Economía y Ciencias sociales: CNOW apoya al profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje con herramientas para administrar su clase, asignar tareas y exámenes y dar seguimiento al progreso de los estudiantes.

2.2.6. Uso de Plataformas educativas para la enseñanza del idioma inglés

Harmer (2001) “los alumnos podrán ir a visitar museos virtuales para realizar proyectos en áreas de historia o ciencias”.

Hay numerosas actividades diseñadas especialmente para los alumnos que estudian inglés como lengua extranjera.

Entre las actividades que se pueden encontrar diferentes tipos de textos, ejercicios gramaticales, juegos, etc. Como ejemplo podemos mencionar, la investigación realizada por Lopera (2012) con la plataforma MOODLE en un curso de competencia lectora en inglés como lengua extranjera. Los resultados mostraron que los promedios académicos se homogenizaron. Los alumnos participaron activamente de la plataforma

interactuando con el docente y un gran desempeño en el curso (Pérez, 2014). El mismo autor establece que a pesar de los beneficios que brinda el trabajo con la plataforma MOODLE los alumnos sienten preocupación al encontrar ejercicios muy laboriosos.


Asimismo, en el proyecto "Shifting from teaching to learning: experiencia en la asignatura Management Accounting" realizado por García y Ramírez (2012), utilizaron la plataforma.

WebCT para crear un curso de inglés para un grupo de alumnos de Contabilidad de Gestión. En dicha plataforma se generó un foro de ayuda mutua para los alumnos con temas específicos. El objetivo del curso se logró al observar al final de este una mejora en las habilidades orales y escritas de comunicación en inglés e interactuar con las nuevas tecnologías de la educación.

2.2.6.1. Uso de TICs para el aprendizaje de idiomas

Existen varias conveniencias de usar una plataforma multimedia como una vía de ayuda a los alumnos para cambiar su forma de aprendizaje a un medio diferente. Las principales características que conviene considerar son su disponibilidad las 24 horas del día 7 días de la semana, la facilidad de su acceso, la oportunidad de que los alumnos y profesores interactúen, así como también que se cubre un rango de habilidades necesarias para el aprendizaje de una segunda lengua. También se tiene la oportunidad de repetir, y proveer diversidad de actividades adicionales de buena calidad, sin abrumar a los profesores. (Krane, 2013)

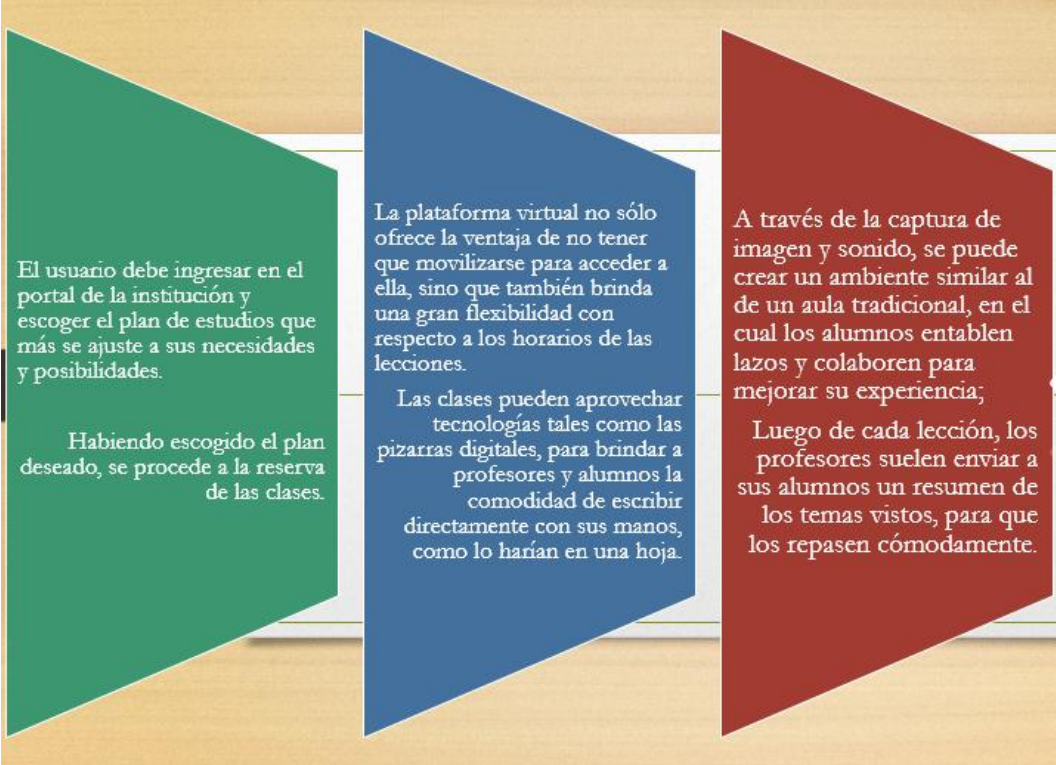
Tabla 2. Plataforma virtual de aprendizajes



¿Qué son las Plataformas Virtuales de Aprendizaje ?

1. Definición de plataformas virtuales de aprendizaje
2. Las plataformas virtuales y los ambientes virtuales de aprendizaje
3. Tipos de plataformas, atendiendo a:
 - Sus funcionalidades
 - Licenciamiento
4. Funcionalidades generales
5. Características

Tabla 3. Organización de la plataforma virtual



El usuario debe ingresar en el portal de la institución y escoger el plan de estudios que más se ajuste a sus necesidades y posibilidades.

Habiendo escogido el plan deseado, se procede a la reserva de las clases.

La plataforma virtual no sólo ofrece la ventaja de no tener que movilizarse para acceder a ella, sino que también brinda una gran flexibilidad con respecto a los horarios de las lecciones.

Las clases pueden aprovechar tecnologías tales como las pizarras digitales, para brindar a profesores y alumnos la comodidad de escribir directamente con sus manos, como lo harían en una hoja.

A través de la captura de imagen y sonido, se puede crear un ambiente similar al de un aula tradicional, en el cual los alumnos entablen lazos y colaboren para mejorar su experiencia;

Luego de cada lección, los profesores suelen enviar a sus alumnos un resumen de los temas vistos, para que los repasen cómodamente.

2.2.6.2. Dimensiones del uso de la plataforma virtual

Materiales descargables (audios, hojas de trabajo en los sitios web, etc)

Actividades interactivas en el entorno virtual.

- **Aprendizaje**

Feldman (2005) “un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia”

Schunk (1991) “el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes”

- **El aprendizaje del idioma inglés**

Dávila (2015) “El dominio del inglés es cada vez más necesario para los negocios y la comunicación internacional; en ese sentido, se vincula con prospectos de competitividad económica y crecimiento en la economía global. El interés por aprender el idioma continúa en ascenso en toda América Latina”. La región ha hecho considerables esfuerzos para mejorar el aprendizaje del inglés por medio de políticas y programas, lo que ha dado como resultado que más personas en la región tienen acceso al aprendizaje del idioma inglés (AIE).

Ascencio (2012) “Sin embargo, los resultados de exámenes indican que el dominio del inglés es muy bajo”. El sistema educativo simplemente no está generando estudiantes con los niveles necesarios de dominio del inglés. Lorenzana (2012) “Las instituciones educativas con frecuencia son

incapaces de impartir las clases de inglés necesarias, y aquellas que lo hacen suelen impartir clases de baja calidad”. Las oportunidades de aprendizaje fuera del sistema educativo, aunque cada vez están más disponibles, no logran compensar las deficiencias.

Se necesitan mejoras en las políticas y los programas de AIE para elevar los niveles de dominio del inglés. Más aún, la implementación de calidad de tales políticas y programas es esencial para superar las barreras que se enfrentan en la región.

2.2.6.3. Dimensiones del aprendizaje

Tabla 4. Habilidades para aprender inglés



2.3. BASES EPISTÉMICOS

Teoría traductológica

Hatim y Mason (1990) “se basan en el modelo sistémico funcional de Halliday, mencionando que: La traducción es un intento de explicar la estructura lingüística y los fenómenos lingüísticos con referencia a la idea a que la lengua cumple cierto papel en nuestras vidas y es necesaria para responder a determinados tipos universales de demanda”. (p.62)

Esta teoría es de tipo contextual debido a que se basa en el contexto social, en otras palabras, hace énfasis en la cultura o tipo de personas que van a recibir la traducción. Este tipo de traducciones tienen que ver con que el significado general vaya en función a la expresión que se quiere obtener, mas no en las palabras por separado.

Hatim y Mason proponen la siguiente clasificación lingüística:

A. Dimensión del usuario, donde se precisa saber quién es el autor de la lengua origen y su variación, la cual se clasifica en:

- Variación de idiolecto, forma peculiar del usuario al usar la lengua origen, tal como: expresiones propias, pronunciación distinta, tendencias a usos de ciertas estructuras.
- Variación geográfica, es decir dialectos geográficos.
- Variación temporal, cambios de la lengua en el pasar del tiempo.
- Variación social, estandarización social de una comunidad.

- Variación no estándar, la relación de los diferentes tipos de variaciones.

B. Dimensión del uso, el uso que el usuario le da a la lengua origen.

- Campo del discurso, es decir, el tipo de lenguaje que se usa o la función social del texto.
- Modo del discurso, el medio que utiliza la actividad lingüística.
- Tenor o tono del discurso, relación entre el emisor y el receptor.

En resumen, se debe identificar quién es el usuario del texto traducido para saber el uso que se dará al texto traducido (L2).

Hatim y Mason (1997), agregan que es necesario tener tres dominios de la lengua:

- Dominio Comunicativo, el cual incluye la pertinencia a un registro.
- Dominio Pragmático, cubre la intencionalidad del mensaje.
- Dominio Semiótico, responde a la intertextualidad.

Esta teoría precisa que es importante tener en cuenta la variación lingüística, es decir, cómo se usa el idioma respecto a los factores geográficos, socioculturales, históricos y contextuales al momento de elaborar una traducción y por ende el lenguaje empleado en cada uno de ellos, no obstante se deja de lado la parte gramatical, sobre todo la gramática de la lengua a traducir que es base fundamental para la comprensión del texto meta.

Enfoque lingüístico de la traducción

Para Larson (1984) la traducción consiste en: “Transferir sin distorsiones el significado de la lengua fuente hacia la lengua meta, significado que debe permanecer constante, aún si la forma de la lengua fuente cambia al llegar a la lengua meta. La forma representa aquí la estructura superficial gramatical de la lengua, mientras que el significado hace referencia a las estructuras profundas semánticas”. (p.140)

Una traducción basada en la estructura semántica de la lengua tiene en cuenta la situación comunicativa:

- Contextos históricos y culturales
- Intención del autor
- Tipos de significado en la información

Además del aspecto referencial y estructural, el aspecto situacional es presentado como un elemento importante que permite al traductor interpretar la cultura del autor o la información cultural dada en el texto. Larson diferencia la traducción literal de la traducción idiomática, afirmando que un buen traductor debe traducir idiomáticamente, en otras palabras, su traducción no debe parecer una traducción, sino debe sonar natural en la lengua meta, teniendo cuidado de no caer en traducciones indebidamente libres.

Los pasos que propone Larson para una traducción son los siguientes:

- Borrador inicial
- Evaluación del borrador inicial
- Consulta e investigación
- Borrador fina
- Análisis
- Comparación con texto fuente
- Evaluación de la traducción

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Desde el enfoque metodológico, es cuantitativo, pues coincide con lo que proponen Hernández y Sampieri (2014) “El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica de frecuencias, porcentajes e indicadores descriptivos (media, desviación estándar y coeficiente de variación) y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”. (p.4)

En la presente investigación se analizaron las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrajo una serie de conclusiones respecto a las hipótesis.

3.2. TIPO, DISEÑO, ESQUEMA Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Tipo de la Investigación

Reyes (2012), indica que “el tipo de estudio aplicado está encaminado a la resolución de problemas prácticos, con un margen de generalización limitado”. (p.55)

La investigación corresponde al tipo aplicada, porque se observó y analizó una unidad específica de un universo de estudiantes, con el fin de determinar el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés después de la aplicación de la plataforma virtual.

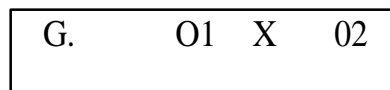
3.2.2. Diseño y Esquema de la Investigación

Corresponde al diseño pre experimental.

Sampieri (2012) “Los diseños pre experimentales se utilizan cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula, siendo la variable independiente la causa y la dependiente el efecto”.

En la presente investigación se manipuló la variable independiente para poder observar los efectos sobre la variable dependiente, utilizando un grupo, con pre test y post test.

El esquema utilizado se diagrama como sigue:



Donde:

G = Grupo

O1 = Pre-test del Grupo

O2 = Post-test del Grupo

X = Aplicación de la Plataforma

3.2.3. Nivel de la Investigación

Es descriptivo explicativo, porque pretendió establecer las razones que provocan ciertos fenómenos y determinar el efecto de una variable sobre otra.

Hernández (2014), sostiene que “en los estudios de alcance explicativo, como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por

qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o porqué se relacionan dos o más variables”.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

La población estuvo conformada por los 60 estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Ucayali.

Rojas (2012) “Es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio utilizada para crear muestras de acuerdo con la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular”.

3.3.2. Muestra

Para obtener la muestra se utilizó un muestreo por conveniencia.

La muestra estuvo formada por 22 estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Ucayali.

Hernández (2014) Una muestra “es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación”.

3.4. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Hernández (2014) “Se utilizó la técnica de observación, con la evaluación, la cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables”.

Asimismo, se utilizó la entrevista: verbal, no verbal, hablada y escuchada.

Instrumento de medición de la variable independiente uso de la plataforma virtual, se utilizó el cuestionario, lo que permitió identificar la aceptación, uso y expectativas de la plataforma.

3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

Los datos fueron procesados por Hoja de Cálculo, y SPSS 24. Para la prueba de significación estadística se utilizó Wilcoxon.

Para la validez de instrumentos, se acudió al juicio de expertos. El instrumento de investigación se basó en la prueba objetiva y material experimental.

Se observó que el instrumento de investigación (prueba objetiva) tuvo como promedio de valoración 77% de acuerdo con el juicio de expertos. Por lo tanto se concluyó que el instrumento pasó a ser válido para aplicar en la prueba pre test y posttest de la investigación.

Para hallar la prueba de confiabilidad se aplicó la prueba piloto.

Tabla 5. Estadística de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
901	20

Se observó que el instrumento (prueba objetiva) aplicado al grupo piloto, tuvo el resultado de, 901 se determinó que es un instrumento fiable, para aplicarse en la prueba pre test y post test de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

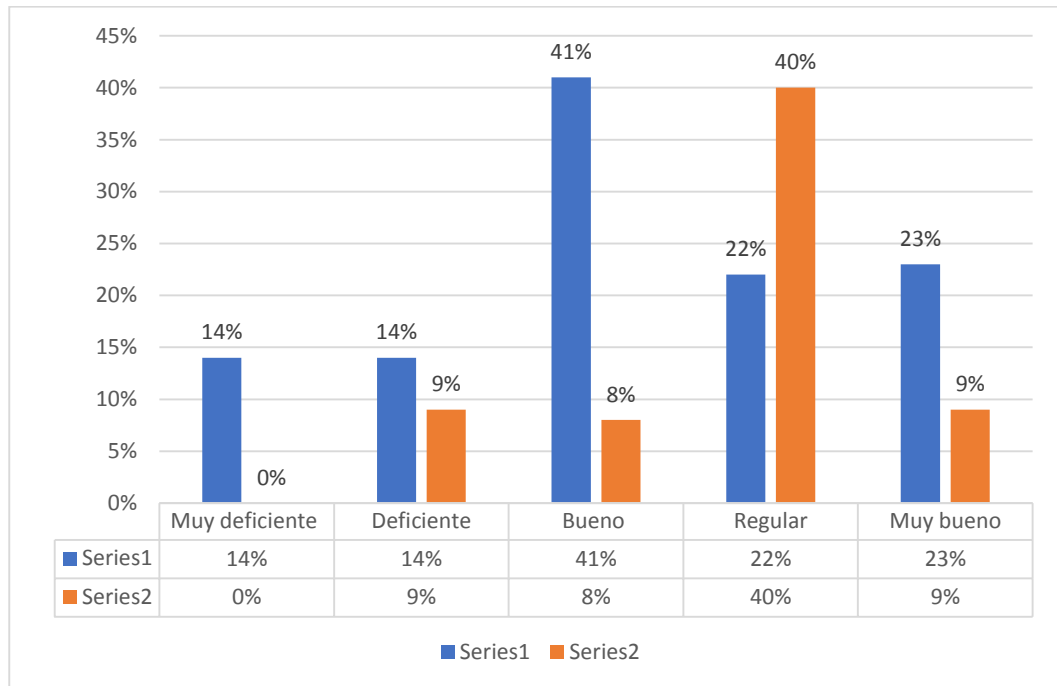


Figura 1. Listening

Interpretación:

En la figura 1, se muestra el antes y el después de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento: Muy deficiente 14% después 0%, Deficiente antes 14%, después 9%; bueno con un 41%, después 8%; regular antes 22%, después 40% y finalmente antes 23% y después 9%.

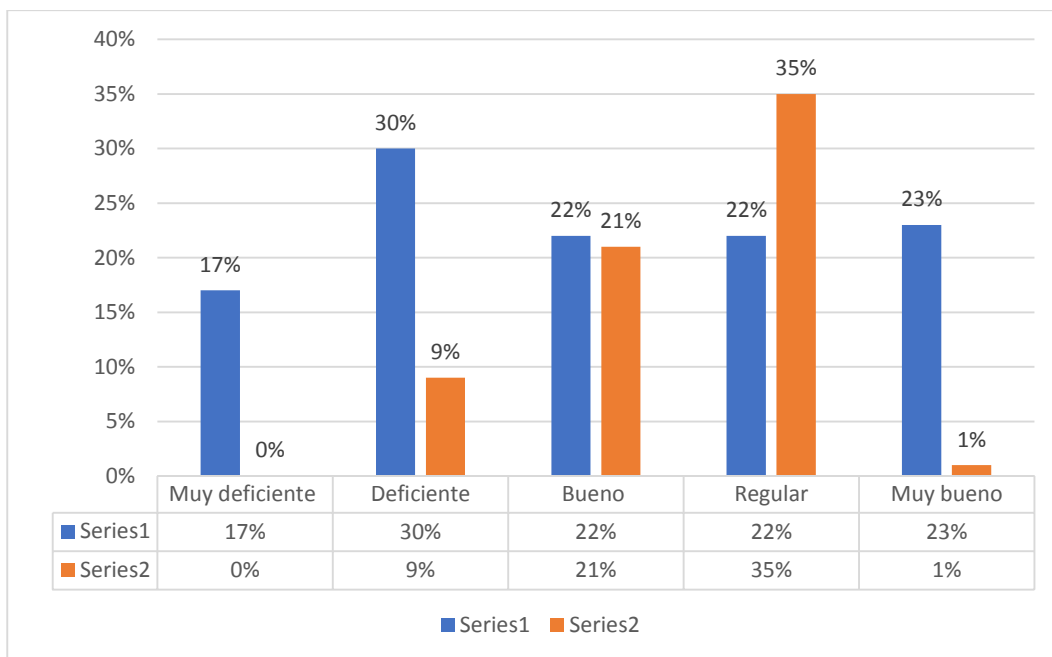


Figura 2. Speaking

Interpretación:

En la figura 2, se muestra el antes y el después de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento: Muy deficiente 17% después 0%, Deficiente antes 30%, después 9%; bueno con un 22%, después 21%; regular antes 22%, después 35% y finalmente antes 23% y después 1%.

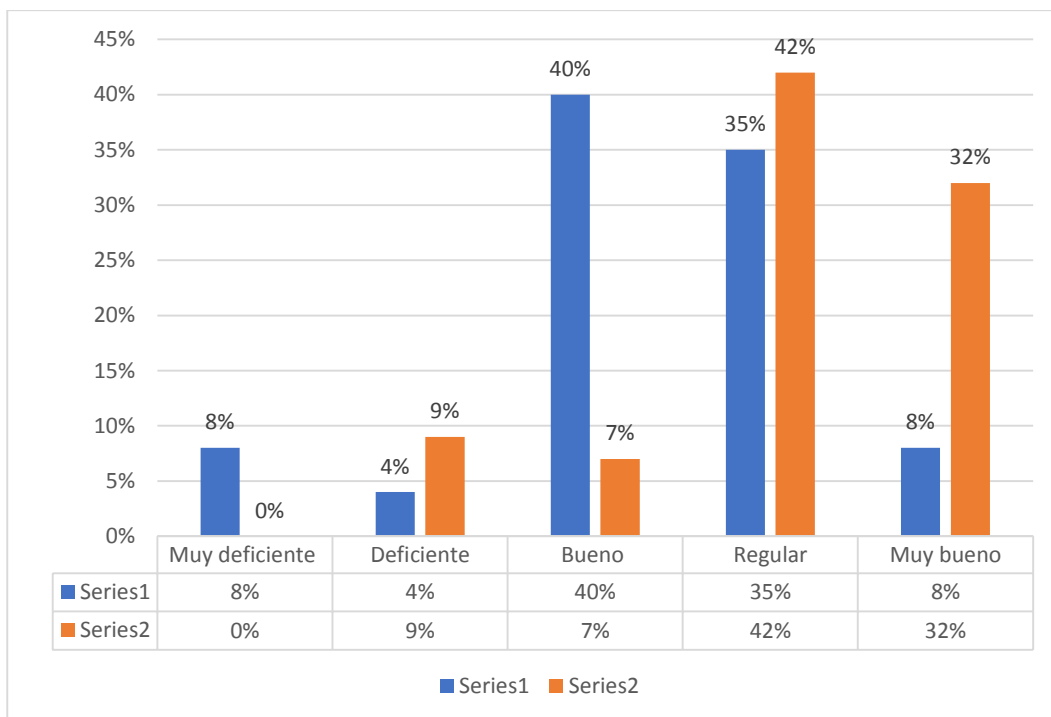


Figura 3. Writing

Interpretación:

En la figura 3, se muestra el antes y el después de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento: Muy deficiente 8%, después 0%; Deficiente antes 4%, después 9%; bueno con un 40%, después 7%; regular antes 35%, después 42% y finalmente antes 8% y después 32%.

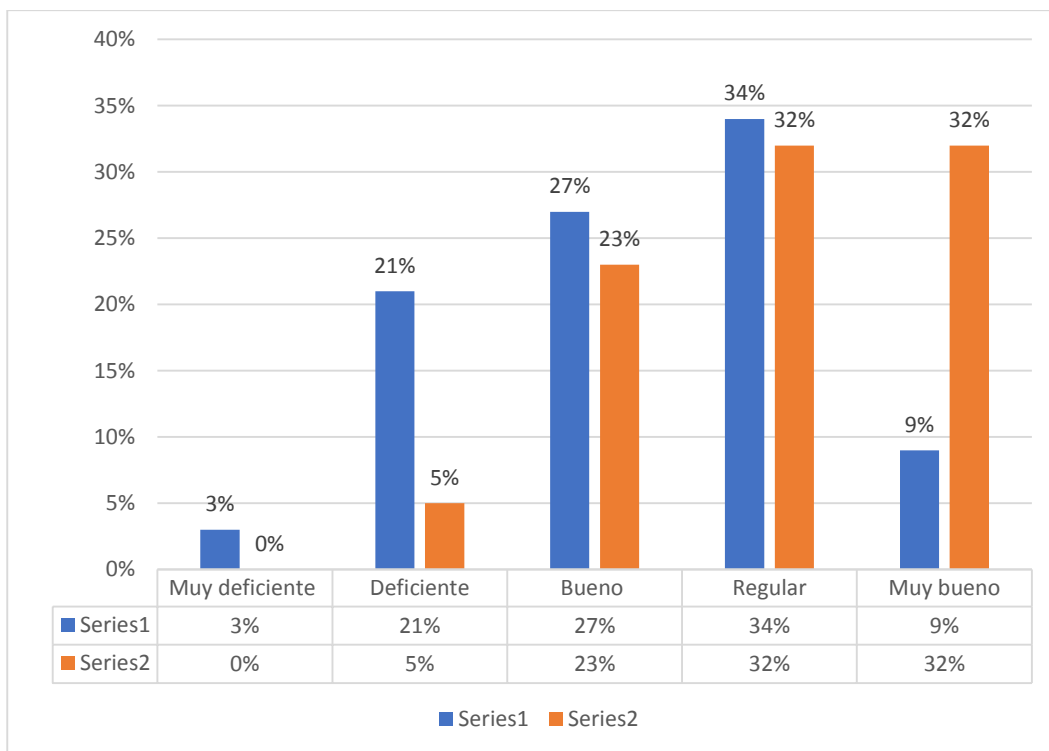


Figura 4. Reading

Interpretación:

En la figura 4, se muestra el antes y el después de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento: Muy deficiente 3%, después 0%; Deficiente antes 21%, después 5%; bueno con un 27%, después 23%; regular antes 34%, después 32% y finalmente antes 9% y después 32%.

Tabla 6. Contrastación de la hipótesis

Impacto	n	n prueba	Estadística T= Wilcoxon	P valor significación	Mediana estimada
Listening	20	18	180,3	0,000	1,0
Speaking	20	21	252,0	0,000	1,0
Reading	20	22	201,0	0,001	1,0
Writing	20	21	200,1	0,001	1,0
4 habilidades	20	20	231,0	0,000	4,0

Toma de decisiones: Existe una influencia positiva del uso de la plataforma virtual para el aprendizaje de Reading y Listening.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación a la base teórica sobre el uso de la plataforma virtual, en cuanto a la redacción y lectura de E-mails, aplicación de hablar por teléfono, aplicación referida a gramática y vocabulario, utilidad en los tópicos de desarrollo, actividades que ayudaran a identificar información, los “Videoquiz” se notó que ayudaron a comprender la información con facilidad, las actividades de “Completar textos” ayudaron a comprender y colocar palabras correctamente, la “Sopa de letras” ayudaron a practicar el nuevo vocabulario, “Crucigramas”, los “Ordenar letras” ayudaron a escribir palabras correctamente, las “Colecciones” ayudaron a trabar en orden, las imágenes ayudaron a reconocer la palabra o frase indicada. Se evidencia

una mejora global para los indicadores como preguntas en la dimensión expectativas, Marsh (2012) “pues la forma más eficiente de enseñanza de aprendizaje, siempre ha supuesto el uso de diversos métodos, formas de abordar y estrategias para desarrollar el aprendizaje”.

Para la descripción de las categorías para las cuatro habilidades del incremento de estudiantes que elevan su nivel de aprendizaje de las 4 habilidades básicas para dominar el idioma inglés, se alinea con Abensur (2002), *“Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación”*.

Referente a la dimensión Listening se contrasta con la información de Iglesias (2004) “No saber esta lengua tan propia del mundo globalizado es tener una desventaja”.

Dimensión N° 2 Speaking, pues el Speaking es una de las destrezas más difíciles de poner en práctica ya que los alumnos en su gran mayoría, no tienen la iniciativa para hablar en inglés en medio de sus compañeros tal como está mencionado en los antecedentes de Iglesias (2014). Se centra en la pronunciación y fluidez. Trabajarás en los sonidos que dan más problemas por tu nacionalidad, incluyendo la entonación, los acentos y el ritmo, para sonar mucho más natural. Ganarás también más fluidez con vocabulario y escuchar a través de divertidas actividades como el yoga facial, mímica y juegos de roles.

Dimensión Writing, también se alinea con lo investigado por Centeno (2012) *“El writing es una destreza productiva la cual es más complicada de lo que parece, ya que las ideas tienen que estar presentadas de una forma estructurada”*.

Dimensión N° 3 Reading se identificó que existe una debilidad con esta dimensión ya que los estudiantes en su mayoría no pueden leer en inglés,

Para López y Medina (2010) *“La clave para enfocar del modo correcto la enseñanza de destrezas es la lectura”*.

Para contrastar la hipótesis podemos interpretar la significación estadística con la prueba no paramétrica de Wilcoxon: Hernández (2014) *“En consecuencia, las investigaciones muestran que es conveniente la implementación de programas que incluyan el uso de plataformas virtual de aprendizaje como una forma viable de facilitar el aprendizaje del idioma inglés”*.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

1. Al utilizar a lo largo de todo el semestre académico, una plataforma virtual los docentes han mejorado su alfabetización digital.
2. La reflexión constante sobre las actuaciones ha permitido encontrar un esquema de secuenciación del proceso de enseñanza y aprendizaje depara el uso de las TICS, ya que permite combinar presentadores, ejercicios y métodos relacionados con la tecnología.
3. Trabajar con una plataforma virtual genera una nueva comunicación tanto del docente como del alumno ya que la interacción es mediante web.
4. Se puede cambiar reflexiones con la mejora del curso y plantear alternativas de solución.

5.2. RECOMENDACIONES

1. La educación en línea a través de Internet es una forma emergente de proporcionar conocimientos y habilidades a amplios sectores de la población, ella genera cambios en los roles desempeñados por las instituciones educativas, por los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en la dinámica de creación y diseminación del conocimiento; así mismo crea muchas otras prioridades de los

diseños curriculares escolares. Cada día más las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) van a ser incorporadas a la formación - como contenidos o destrezas a adquirir a la vez que serán utilizadas como medio de comunicación al servicio de la formación, es decir, como recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abensur (2002). La enseñanza de lenguas mediante tareas: Principios y planificación de unidades didácticas. Recuperado de catedu.es/tarepa/fundamentación/03_tareas_Sheila.pdf.
- Añejo (2009). La interferencia lingüística a partir del inglés como causa de errores de expresión y de sentido en los textos en español de las Decisiones de la Conferencia de las Partes en el Convenio sobre la Diversidad Biológica (Tesis de pregrado). Universidad Ricardo Palma. Perú.
- Ascencio (2012). Análisis de Errores Léxicos, Morfosintácticos y Gráficos en la Lengua Escrita de los Aprendices Polacos de Español (Tesis doctoral). Instituto de Filología Románica de la UAM, Poznan.
- Barriga (2013). Ejemplos de análisis con el sistema arbóreo. Bogotá: E-Cultura Group. Recuperado de <https://educacion.elpensante.com/ejemplos-de-analisis-con-el-sistema-arboreo/>
- Castro (2019). Gran Diccionario de uso del español actual. Madrid, SGEL.
- Centeno (2012). Redacción Científica: Algunos Errores Frecuentes, BIOCENCIAS (4), pp. 4.
- Dávila (2015). “Metodología de enseñanza del Inglés como segunda lengua”. Innovación y Experiencias Educativas. (30).
- Damasco (2015). <https://es.wikipedia.org/wiki/Damasco>

- Ferrari (2016). Issues in service delivery to African American children. In Kamhi, A.G., Pollock, K.E., & Harris, J.L. (Eds.), *Communication development and disorders in African American children* (pp.73-94). Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Company.
- Feldman (2005). "Un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia".
- Gonzales (2003). ¿Por qué la mayoría de los aprendices de una lengua extranjera no alcanzan una competencia en esta lengua, similar a la de un nativo? Recuperado de www.cua.uam.mx/files/Ana510.pdf.
- Hernández (2014). *Diseños y métodos de investigación en Traducción*. España: Acotesis.
- Hatim y Mason (1990). *Discourse and The Translator*. Londres: Longman.
- Lorenzana, R. (2012). *La evaluación de los aprendizajes basada en competencias en la enseñanza universitaria*. Tesis doctoral.
- Marín, C. (2010). *La escuela de vida. Sus aportaciones para una nueva comprensión de las personas con discapacidad intelectual*. Recuperado de: <http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/ruedes/presentacion.html>
- Moreno, T. (2009). "La evaluación del aprendizaje en la universidad: tensiones, contradicciones y desafíos.
- Niño (2013). *La voz del alumnado y el cambio escolar en el camino hacia la inclusión educativa: aprendiendo de la experiencia de un centro de*

educación infantil y primaria la exclusión e inclusión La convivencia escolar.

Ninel (2011). Estrategias pedagógicas dinamizadoras del aprendizaje por competencias. Sinú (Colombia): Universidad del Sinú. 2008. 98 p.32 SCHMECK, 1988; SCHUNK, 1991. Citados por BRAVO SALINAS. Op.cit

Orozco (2001). "Estrategias de Enseñanza del Docente para niños con Capacidades diferentes (Estudio realizado en centros de educación especial de la Cabecera Departamental de Retalhuleu)" el título de psicóloga en el grado académico de licenciada previo a conferírsele maría margarita Alvarado Hernández por tesis de grado.

Palacios, A.; Bariffi, F. (2007). La discapacidad como una cuestión de derechos humanos. Madrid: CERMI.

Poquioma (2012). La Filosofía de Escuela de Vida. Sus aportes para la promoción de la vida independiente en el colectivo de personas con discapacidad Intelectual Nuria Illán* y Jesús Molina** Recibido: 16-10-2012 Aceptado: 04-01-2013.

Pérez (2017). La enseñanza del inglés en la era digital. Revista de Ciencias Humanas, 16.

Reyes (2012). *Metodología en la investigación Científica*. Perú: Visión Universitaria.

Rojas (2012). Metodología del trabajo de investigación. Volumen I. Perú: Ciencia.

- Sanz de Acedo, M. (2010). Competencias cognitivas en educación superior
Madrid, España, editorial Narcea Ediciones.
- Sandoval (2012). Documento de Evaluación, Acreditación y Promoción en
Educación Especial (1997). Ministerio de Educación de la Provincia de
Santa Fe.
- Sánchez (2016). La educación especial en la provincia de Santa Fe 1998 -
documento elaborado por: Prof. María Luisa Russo, Prof. Beatriz Yakas
De Deiber.
- Tarazona (2011). Alumnos con Necesidades Educativas Especiales/específicas.
<https://previa.uclm.es/profesorado/ricardo/ee/necesidades.html>
- Terencio (2011). Análisis y reflexión acerca de las estrategias para contribuir al
proceso de atención de esta población. Autor: Alba Luz Castañeda A.
Acompañante especializada FUCAI proyectos de la Fundación
Promigas.
- Ulloa (2009). "Estrategias de enseñanza del docente para niños con capacidades
diferentes (estudio realizado en centros de educación especial de la
cabecera departamental de retalhuleu)" quetzaltenango, marzo de 2016
María Margarita Alvarado Hernández carnet 22064-06. Tesis de grado.
- Uranio (2028). El uso de las TICs en la Educación Especial: Descripción de un
Sistema Informático para Niños Discapacitados Visuales en Etapa
Preescolar José A. Ferreyra 1, Amalia Méndez 2, María A. Rodrigo.
- Wikipedia, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés Pucallpa -Perú. 2019?</p>	<p>Determinar el grado de influencia que pueda tener el uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés.</p>	<p>El uso de la plataforma virtual virtual influye significativamente en el aprendizaje de las habilidades de listening, speaking, writing, y reading del idioma inglés</p>	<p>Variable 1: Plataforma virtual</p> <p>Dimensión: Materiales descargables(audios, hojas de trabajo en los sitios web, actividades interactivas en el entorno virtual)</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel: Descriptivo - Explicativo</p> <p>Diseño de Investigación: Pre experimental</p> <p>Población y Muestra Población: 60 Muestra: 22</p> <p>Técnicas e Instrumentos Encuesta Test Cuestionario</p>
<p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad listening del idioma inglés sin el uso de la plataforma virtual?</p> <p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la speaking del idioma inglés usando la plataforma virtual?</p>	<p>Determinar el nivel de aprendizaje de la habilidad listening del idioma inglés sin el uso de la plataforma virtual.</p> <p>Determinar el grado de aprendizaje de la habilidad speaking del idioma inglés</p>	<p>H1: El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad listening del idioma inglés.</p> <p>H2: El uso de la plataforma virtual English-ID influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad speaking del idioma inglés.</p>	<p>Variable 2: Aprendizaje</p> <p>Dimensión: Habilidades para aprender ingles</p>	<p>Técnicas e Instrumentos Encuesta Test Cuestionario</p>

<p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad reading del idioma inglés sin usar la plataforma virtual?</p> <p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de la habilidad writing del idioma inglés usando la plataforma virtual?</p>	<p>usando la plataforma virtual..</p> <p>Determinar el grado de aprendizaje de la habilidad reading del idioma inglés sin usar la plataforma virtual.</p> <p>Determinar el grado de aprendizaje de la habilidad writing del idioma inglés usando la plataforma virtual.</p>	<p>H3: El uso de la plataforma virtual English-ID influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad writing del idioma inglés.</p> <p>H4: El uso de la plataforma virtual English-ID influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad reading del idioma inglés.</p>		<p>Técnicas Estadísticas Software MS-Excel 2016 y el SPSS V.24.</p>
---	---	---	--	--

ANEXO 2

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Cuestionario

Favor de responder las preguntas con absoluta veracidad, garantizando completa reserva y anonimidad en el proceso. Será en beneficio del proceso pedagógico de la institución. (sólo una alternativa por pregunta).

Parte I.- Para el estudiante.

item	USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL	Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Casi nunca	nunca
A_1	En la combinación presencial/ virtual es más eficaz lo virtual					
A_2	En la combinación presencial/ virtual es más eficaz lo presencial					
A_3	Aporta gran cantidad de recursos para el aprendizaje					
A_4	Destaca el auto evaluador					
A_5	Facilita el trabajo en grupo de los estudiantes					
A_6	Las indicaciones para realizar las actividades fueron claras.					
A_7	Piensa que esta metodología lleva mucho esfuerzo					
A_8	Piensa que esta metodología lleva mucho tiempo					

Parte II.- Para el docente. -

Llenar adecuadamente la categoría o modalidad (sólo un casillero por habilidad) para cada habilidad, considerando.

Nivel	Criterios
A (sobresaliente) muy buen aprendiz	Comprende/produce oraciones y textos correctos y apropiados (según el nivel establecido por el programa de clase)
B (notable) buen aprendiz	Comprende/usa la mayoría de las oraciones y de los textos presentados en clase de forma correcta y apropiada, pero ocasionalmente comete errores que no impiden la comunicación
C (aprobado) aprendiz medio	Comprende/produce solo lo que se considera esencial y básico. Con frecuencia comete errores que dificultan la comunicación, pero la hacen posible
D (insuficiente) aprendiz malo	Comprende/produce sólo palabras aisladas, frases hechas y a veces oraciones. Generalmente, es incapaz de comprender y producir la cadena hablada (o escrita)
F (muy insuficiente) muy mal aprendiz	Comprende /usa únicamente palabras aisladas y algunas frases hechas

ítem	Habilidades	Sobresaliente	Notable	Aprobado	Insuficiente	Muy Insuficiente
H_9	Listening					
H_10	Speaking					
H_11	Reading					
H_12	Writing					

ANEXO 3

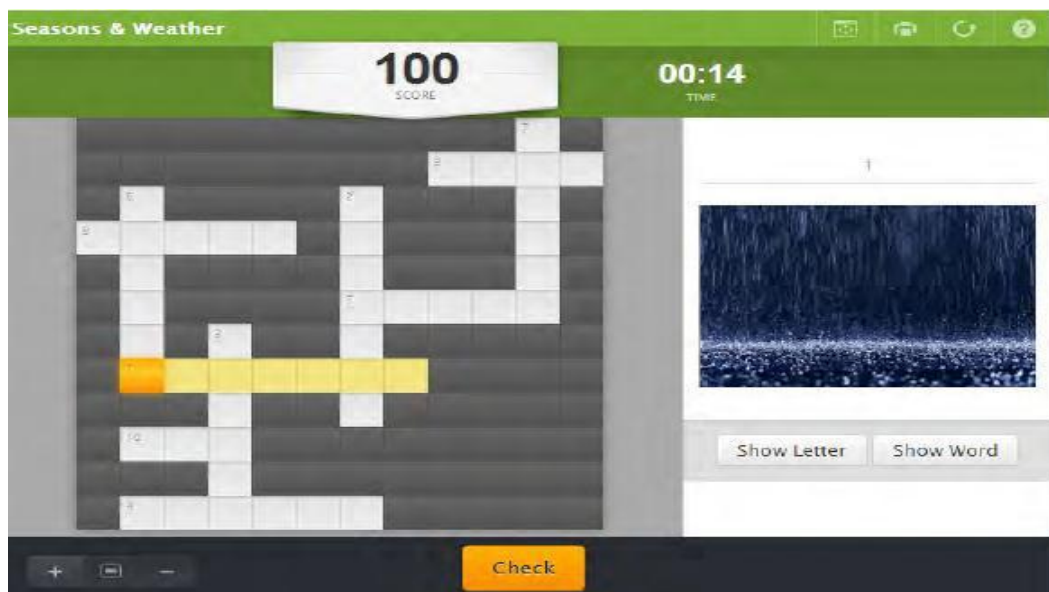
IMÁGENES DE LAS ACTIVIDADES EN LA PLATAFORMA VIRTUAL

Actividades en la plataforma educativa

1. Videoquiz



2. Crucigrama actividad para aprender y reforzar vocabulario en la plataforma virtual English-ID nivel Pre-1.



3. Completar actividad para reforzar el aprendizaje de vocabulario en la plataforma virtual English-ID nivel Pre-1.

Present Simple

0/2
NUM. TRIES

100
SCORE

00:09
TIME

My cousin Jessie (do) her homework in the park near our school. I
 (ride) my bike in the park in the afternoons and Jessie is there. On Mondays and Wednesday after
 school my sister (take) the dog for a walk in the park and Jessie is there.
 My classmates and I (play) football in the park on Thursday evening and Jessie is
 there. Luckily, at the weekends she (stay) at home.

Check

4. Sopa de letras

SEASONS

0
SCORE

01:53
LEFT TIME

F	U	R	J	F	W	U	S	Q
B	A	U	T	U	M	N	U	M
M	S	I	S	E	K	N	M	B
G	P	G	R	X	L	X	M	R
G	R	X	E	I	E	M	E	I
Q	I	L	T	W	K	Y	R	N
F	N	V	N	C	S	L	C	F
P	G	B	I	U	Q	V	D	D
V	Y	A	W	P	L	C	R	M

1. ????
 2. ????
 3. ????
 4. ????

Show word

5. Presentaciones

<http://www.richmondenglishid.com/ae/teachers-area/id-cafe/level-1>



The screenshot shows a presentation slide titled "Present Progressive" with the subtitle "PRESENT PROGRESSIVE". The main text on the slide reads: "Present Progressive" in large bold letters, followed by "For actions happening at the moment of speaking." Below this, a box contains the formula: "Verb to be (am/is/are) + verb + ing". The slide is part of a 6-slide sequence, indicated by "2 / 6" in the bottom right corner.

6. Ordenar Palabras

<http://www.richmondenglishid.com/ae/teachers-area/id-cafe/level-1>



The screenshot shows a word ordering exercise interface. At the top, it says "Present Progressive Sentence 2". The score is "100" and the time is "00:07". The instruction is "Write in order this sentence." Below this, the words to use are listed in boxes: "boys", "are", "Two", "birthday", "hats.", "wearing". A large dashed box is provided for the user to write the sentence. A "Check" button is at the bottom.