



Diciembre 2018 - ISSN: 1989-4155

## INCIDENCIA DE LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS E-LEARNING PARA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

### **Jaime Alberto Tapia Salinas**

Docente de Inglés como lengua extranjera  
Diplomado en consejería familiar Universidad Mayor de San Marcos LIMA –PERU  
Licenciado en ciencias de la educación profesor de idiomas inglés  
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo  
[jaime.tapia@epoch.edu.ec](mailto:jaime.tapia@epoch.edu.ec)

### **Mónica Paulina Castillo Niama**

Docente de Inglés como lengua extranjera  
Magíster en lingüística y didáctica de la enseñanza de idiomas  
Licenciada en ciencias de la educación profesora de idiomas inglés  
Técnico Superior En Secretariado Ejecutivo  
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en el Centro de Idiomas.  
[monicap.castillo@epoch.edu.ec](mailto:monicap.castillo@epoch.edu.ec)

### **Deysi Lucía Damián Tixi**

Profesora profesional especializada en la enseñanza de inglés  
Maestría en Lingüística y Didáctica en la Enseñanza de Idiomas Extranjeros  
Licenciatura en Ciencias de la Educación Profesora de Inglés  
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en el Centro de Idiomas  
[deysi2812@hotmail.es](mailto:deysi2812@hotmail.es)

### **Adriana Carolina Lara Velarde**

Docente de Inglés como lengua extranjera  
Magíster en la Enseñanza del Inglés como lengua extranjera  
Licenciada en ciencias de la educación profesora de idiomas inglés  
Tecnóloga en Asistencia Gerencial  
Universidad Nacional de Chimborazo  
[alara@unach.edu.ec](mailto:alara@unach.edu.ec)

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Jaime Alberto Tapia Salinas, Mónica Paulina Castillo Niama, Deysi Lucía Damián Tixi y Adriana Carolina Lara Velarde (2018): "Incidencia de las plataformas tecnológicas e-learning para en el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (diciembre 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/12/elearning-aprendizaje-ingles.html>

## Resumen

Esta investigación se desarrolla en torno a la problemática de analizar el nivel de aceptación de los estudiantes en referente al desarrollo de clases con la aplicación virtual que ofrece una editorial acreditada. Esta relación se basa a la percepción de los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, en consecuencia, para este estudio se planteó como objetivo principal describir de forma subjetiva el nivel de aceptación de la plataforma virtual en función de la opinión de estudiantes, de esta forma se planteó una metodología con un enfoque mixto el cual permitió cuantificar los niveles de aceptación de los puntos de vistas de los

estudiantes y de las características fundamentales que proporcionan un modelo de encuesta con base en escalas de intensidad, este estudio tiene un diseño no experimental pero con alcance descriptivo. Como resultados se determinó que el diseño utilizado para esta herramienta tecnológica está contemplado dentro de las directrices de un diseño instruccional para entornos virtuales por tal motivo los factores que tuvieron mayor aceptación son: diseño de interfaz, orden, interacción, atractivo, fácil de encontrar tareas e intuitivo.

**Palabras claves:** Entornos digitales, Interfaz, Estudiantes de educación superior, Aprendizaje, Idioma inglés, interactivo.

## Abstract

This research is developed around the problem of analyzing the level of acceptance of students regarding the development of classes with the virtual application offered by an accredited publisher. This relationship is based on the perception of the students of the Higher Polytechnic School of Chimborazo, therefore, for this study the main objective was to describe in a subjective way the level of acceptance of the virtual platform based on the opinion of students, In this way a methodology with a mixed approach was proposed, which allowed to quantify the levels of acceptance of the students' points of view and of the fundamental characteristics that provide a survey model based on intensity scales, this study has a experimental but with descriptive scope. As results it was determined that the design used for this technological tool is contemplated within the guidelines of an instructional design for virtual environments, for this reason the factors that had greater acceptance are: interface design, order, interaction, attractive, easy to find tasks and intuitive.

**Keywords:** Digital environments, Interface, Higher education students, Learning, English language, interactive.

## 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen muchos entornos virtuales que son aplicados en el campo de la educación, sin embargo la presencia de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), las investigaciones en nuevos campos de la educación, encontraron nuevas formas y horizontes análisis, comprensión y acción con base en la necesidad de que la academia empezaba a innovar en producción científica pero, que además en el campo de educación debe ser aplicable. Sin embargo lo virtual se transformó en el tema de discusión considerándose como otras experiencias de lo real, llevando los salones de clases y todos los factores educativos a dichos entornos (González, 2017). En consecuencia este factor presenta innovación en la metodología de comunicación educativa por medio de estos entornos virtuales, por lo tanto, es necesario considerar cuatro factores o niveles: epistemológico, teórico, metodológico y técnico. Bajo este contexto existen un modelo mitológico que acoge dichas características como el Diseño instruccional, el cual ofrece un alcance de proceso sistémico de mediación orientado a la planeación de recursos tecnológicos, la creación de ambientes de aprendizaje y métodos de instrucción para el logro de los aprendizajes esperados en educación en línea o mixta conocida como modalidad b-learning (Burgos, 2017).

Sin embargo otra problemática que enmarca el uso de entornos virtuales en los estudiantes es contar con el acceso a internet, según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (2016) presentan porcentajes que reflejan el uso del internet como fuente de consulta para fines educativos. Estos valores están determinados entre los años 2008 y 2016, reflejando que a pesar que en los últimos años más de la mitad de la población cuenta con el acceso a internet el uso del mismo como fuente de información para el aprendizaje ha disminuido en un 23,2% como se presenta en la siguiente tabla.

**Tabla 1: Uso del internet con fines de Educación y Aprendizaje**

<b>Desagregación</b>	<b>Periodos</b>	<b>Indicador de acceso a Internet</b>	<b>Educación y Aprendizaje</b>
Nacional	2008	25.7%	40.1%
	2009	24.6%	38.7%
	2010	29.0%	40.0%
	2011	31.4%	29.1%
	2012	35.1%	27.5%
	2013	40.4%	31.7%
	2014	46.4%	26.5%
	2015	50.5%	25.4%
	2016	55.6%	23.2%

**Fuente: (INEC, 2016)**

**Elaborado por: Los Autores**

Al contar con el acceso del internet que asegure el alcance de fuentes importantes de conocimientos, otro factor imperante es el acompañamiento y sobre todo la capacidad que tiene quien acompaña en el proceso de aprendizaje, por tal motivo, el tutor o docente debe dominar estrategias y herramientas tecnológicas que aporten de forma significativa el reforzamiento y guía del usuario para que este cumpla con los objetivos del entorno virtual. Sin embargo, describe que los estudiantes consideran asistir a las tutorías para aclarar dudas y recibir retroalimentación académicas, la presencia del docente o tutor, muestra aspectos como: facilitar el estudio, atender orientación o motivación académica, Además concuerdan que debido a factores de horarios no asistirían de forma presencial, por lo que este sugieren el uso de las tecnologías aportaría a la asignación de horarios, continuidad e incentivo de la comunicación con aspectos de tutorías presenciales y virtuales (Suárez, Pinoargote, & Guale, 2017).

## **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En el presente apartado se analizara diferentes modelos instruccionales para analizar las capacidades y alcance de estos instrumentos en la interacción con los usuarios.

**Tabla 2: Modelos Instruccionales**

Modelos	Características
Entorno Virtual de aprendizaje (EVA)	Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras. Asimismo es entendido como un espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje que, para interactuar entre sí y permite acceder a la información relevante, utilizando prioritariamente un sistema de comunicación mediada por computadoras.
Administración Blended Learning (B-learning)	El B-learning (formación combinada, del inglés blendedlearning) consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning. Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 50% en línea y 50% de formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del estudiante. El diseño del entorno virtual diseñado adopta una modalidad B-learning debido a que incluye actividades en línea y presenciales, pedagógicamente estructuradas, de modo que se facilite lograr el aprendizaje buscado.
Metodología PACIE	Según Oñate, L (2009). "La metodología PACIE es una metodología para el uso y aplicación de las herramientas virtuales (aulas virtuales, campus virtuales, web 2.0, metaversos, etc.) en la educación sea en sus modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia." La metodología PACIE facilita el proceso de transición entre la educación convencional en la presencialidad hacia la educación constructiva de la virtualidad, PACIE debe su nombre a las siglas de cada una de sus fases, (Presencia – Alcance – Capacitación –Interacción – E-Learning) y se describen a continuación: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.
Modelo ADDIE	El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación) es un modelo comúnmente utilizado en el diseño de la instrucción tradicional, aunque más en el medio electrónico (un ejemplo de un medio electrónico es la Internet).

**Fuente: (Torres & Ferrer, 2018)**

**Elaborado por: Los Autores**

Según González (2017) analiza la relación entre instrumentos tecnológicos y generación de expresiones educomunicativas presenta una condicional en la Comunicación Educativa, como los entornos virtuales llevan a desarrollar nuevas rutas de trabajo, enfocándose al Diseño Instrucciona (DI), este se orienta al desarrollo de ambientes que faciliten, bajo entornos amigables una guía fácil de comprender los procesos educativos. En consecuencia, es imperante considerar diferentes bases conceptuales concernientes a la determinación de una comunicación efectiva y la vez pedagogía, la psicología educativa, la ingeniería en sistemas, entre otros. En la siguiente tabla se analizan algunas de estas definiciones:

**Tabla 3: Diseño Instruccional: Definiciones**

<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Definición</b>
Jeronime Bruner	1969	El DI se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.
Charles M. Reigelut,	1983	El DI es una disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante.
Carl Berger y Rosalind Kam	1996	El DI es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.
C. L. Broderick	2001	El DI es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.
Richey, Fields y Foson	2001	El DI supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas.

**Fuente: (Mejía, 2018)**  
**Elaborado por: Los Autores**

Considerando todos los aspectos tecnológicos, modelos de aprendizaje virtual como la gama de definiciones conceptuales se puede argumentar que dichos aspectos y características enfocadas en el aprendizaje de una lengua extranjera, los entornos y cursos de inglés deben tener recursos que motiven, llamativos, pensando en los estilos diversos de aprendizaje, evaluar de acuerdo a lo aprendido y recibir la respectiva retroalimentación. Proporcionando un cambio en el acompañamiento esto implica que los agentes que intervienen en estos entornos se empoderen, evolucionen e innoven del rol. En este sentido, las e-actividades juegan un papel central en el diseño y planificación de entornos virtuales dirigido a cursos de inglés (Amante & Gómez, 2017).

### **Glosario de Términos**

#### ***Entorno virtual de Aprendizaje***

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos (Samaniego, Marqués, & Gisbert, 2015).

#### ***Plataforma educativa virtual***

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 (Vela, Herrera, & Andrade, 2017).

### ***Aprendizaje interactivo***

El aprendizaje interactivo es uno de esos métodos educativos que complementa cualquier área curricular. Se refiere al enfoque pedagógico que incluye el uso de sistemas tecnológicos. La lectura interactiva como propuesta para mejorar la enseñanza de la comprensión lectora y la expresión escrita (Castaño, Duart, & Sancho-Vinuesa, 2015).

### ***Interfaz***

Zona de comunicación o acción de un sistema sobre otro (Ruiz, Arciniegas, & Giraldo, 2018).

### ***Web 2.0***

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folclsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. La Web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de construcción social de esta herramienta (Sampedro-Requena & Marín-Díaz, 2015).

### ***Libro electrónico***

Libro electrónico, también conocido como e-book, eBook, ecolibro o libro digital, es una versión electrónica o digital de un libro. También suele denominarse así al dispositivo usado para leer estos libros, que es conocido también como e-reader o lector de libros electrónicos (de Oliveira, Martí, & Cervera, 2014).

### ***Innovación Tecnológica en la Educación***

La definición de innovación educativa contempla diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Una innovación educativa implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gay & Ferreras, 2016).

### ***Contenidos virtuales***

Se entiende por contenidos el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que en la Educación Primaria se distribuyen en tres bloques (Cepeda Romero, Gallardo Fernández, & Rodríguez Rodríguez, 2017).

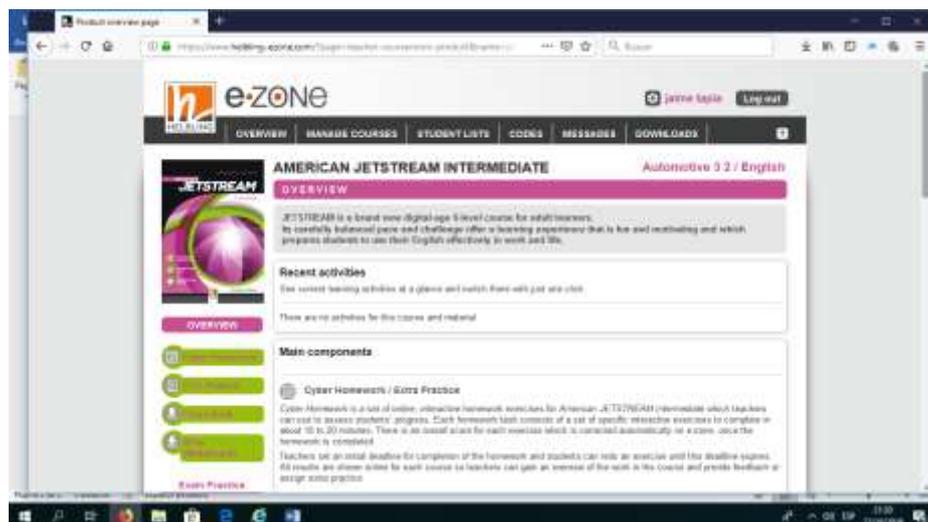
### ***B-learning***

El B-Learning es el conocido como Blended Learning o Aprendizaje combinado o mixto. Es un método de enseñanza que integra tecnología y medios digitales con actividades tradicionales en el aula dirigidas por un instructor, brindando a los estudiantes mayor flexibilidad y apertura de opciones para experiencias dinámicas de aprendizaje (Lacleta, Luisa, Fidalgo Blanco, & García-Peñalvo, 2015).

## **3. METODOLOGÍA**

Este estudio presenta un enfoque cualitativo y cuantitativo (Mixto) el cual permite medir de forma subjetiva el nivel de aceptación y percepción de los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) ante la didáctica empleada por la plataforma virtual que se aplica en el libro *American Jetstream* utilizado en clases de inglés, sin embargo este libro cuenta con plataforma virtual alojada en la web (Ver figura 1). En cuanto al diseño, por el contexto de evaluación se utilizó se ha empleado un diseño no experimental transaccional en función de medir por instrumentos la aceptación de este recurso interactivo, por lo cual, el alcance se denota en la descripción de los factores que se involucran en la interacción, contenidos, participación, uso de aplicaciones, diseño, orientación e innovación.

Figura 1: Libro Interactivo



Fuente. Libro American Jetstream  
Elaborado por: Los Autores

Para el análisis de los datos de determinó realizar el estudio con una técnica de campo utilizando un instrumento que mida de forma subjetiva las opiniones de los estudiantes por tanto, el instrumento seleccionado fue la encuesta, la cual la unidad de análisis se enfocó en los estudiantes de la Escuela Politécnica de Chimborazo con un total de 13000 estudiantes como población y una muestra de 374 al 5% de error estándar.

**Ecuación 1: Calculo de la muestra**

$$n = \frac{\sigma^2 \times p \times q \times N}{E^2(N - 1) + \sigma^2 \times p \times q}$$

**3.1. Análisis de resultados**

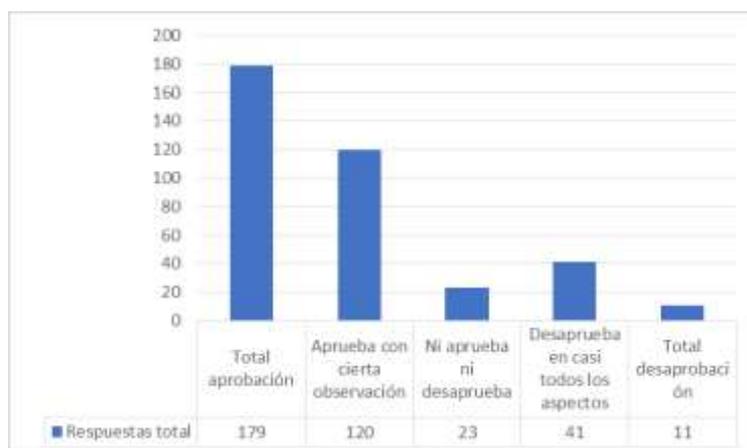
Pregunta 1: ¿Cree que la página de inicio es explícita?

**Tabla 4: ¿Cree que la página de inicio es explícita?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	179	47,9%
Aprueba con cierta observación	120	32,1%
Ni aprueba ni desaprueba	23	6,1%
Desaprueba en casi todos los aspectos	41	11,0%
Total desaprobación	11	2,9%
Total	374	100,0%

Fuente: Resultados de la encuesta  
Elaborado por: Los Autores

**Figura 2: ¿Cree que la página de inicio es explícita?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Según los estudiantes encuestados que trabajan con la plataforma virtual en los cursos de inglés destacan la primera impresión del recurso virtual en función del diseño y dinamismo de los elementos presentados. Por lo tanto, los resultados señalan que el 47,9% de los encuestados tienen una total aprobación en cuanto lo explícito de la página de inicio, seguido del 32,1% quienes lo aprueban con una cierta observación. Sin embargo, el 11% desaprueba en casi todos los aspectos, así como el 2% tienen una total desaprobarción.

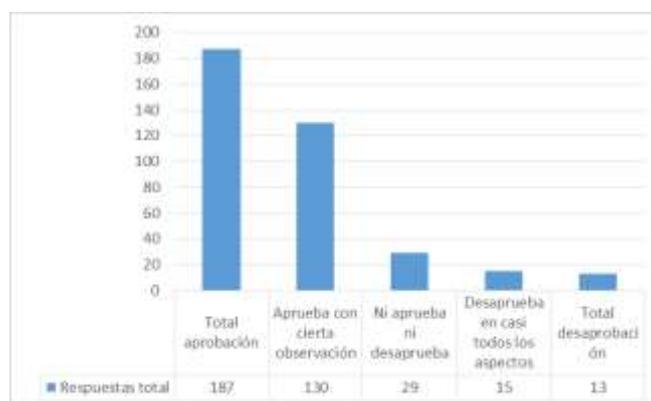
Pregunta 2: ¿Cree que la página de inicio es interactiva?

**Tabla 5: ¿Cree que la página de inicio es interactiva?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	187	50,0%
Aprueba con cierta observación	130	34,8%
Ni aprueba ni desaprueba	29	7,8%
Desaprueba en casi todos los aspectos	15	4,0%
Total desaprobarción	13	3,5%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 3: ¿Usted cree que la plataforma atrae a los usuarios?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Los ambientes diseñados en la plataforma deben de proporcionar una facilidad e interpretación entre el sistema y el usuario con el fin de pretender una comodidad al momento de la interacción efectiva, en consecuencia el 50% de los encuestados tienen una total aprobación seguida del 34% de los que aprueban en casi todos los aspectos, el 7,8% no aprueba ni desaprueba, pero, el 4% y 3,5% no lo aprueban en casi todos los aspectos y como también no lo aprueban en la totalidad respectivamente.

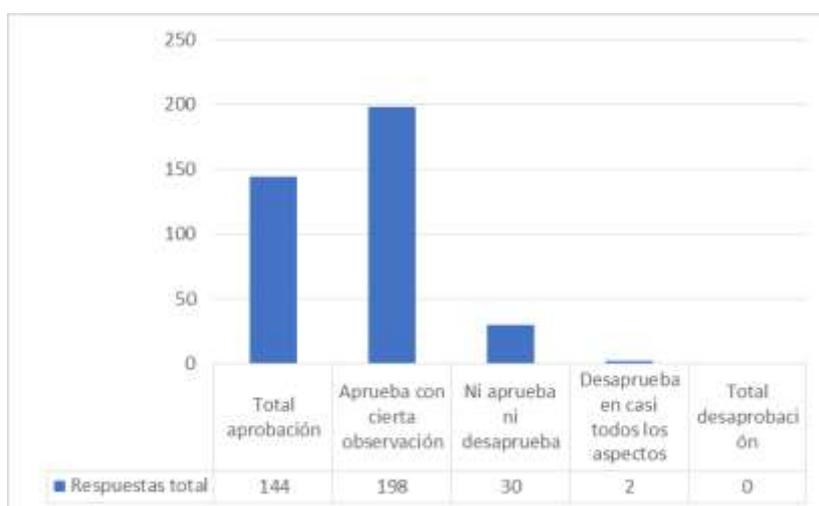
Pregunta 3: ¿Usted cree que la plataforma atrae a los usuarios?

**Tabla 6: ¿Usted cree que la plataforma atrae a los usuarios?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	144	38,5%
Aprueba con cierta observación	198	52,9%
Ni aprueba ni desaprueba	30	8,0%
Desaprueba en casi todos los aspectos	2	0,5%
Total desaprobación	0	0,0%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 4: ¿Usted cree que la plataforma atrae a los usuarios?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Los entornos virtuales enfocados en la educación deben presentar un atractivo en la cual los usuarios muestren el interés para que este sea aprovechado en la totalidad por los estudiantes, en este estudio presentan que el 38% y 52% de los encuestados aprueban que la plataforma guarda características de interés y que aportan significativamente la concentración de los usuarios. Sin embargo, un 8% de los encuestados ni aprueban ni desaprueban este hecho como también el 0,5% lo desaprueba en casi todos los aspectos.

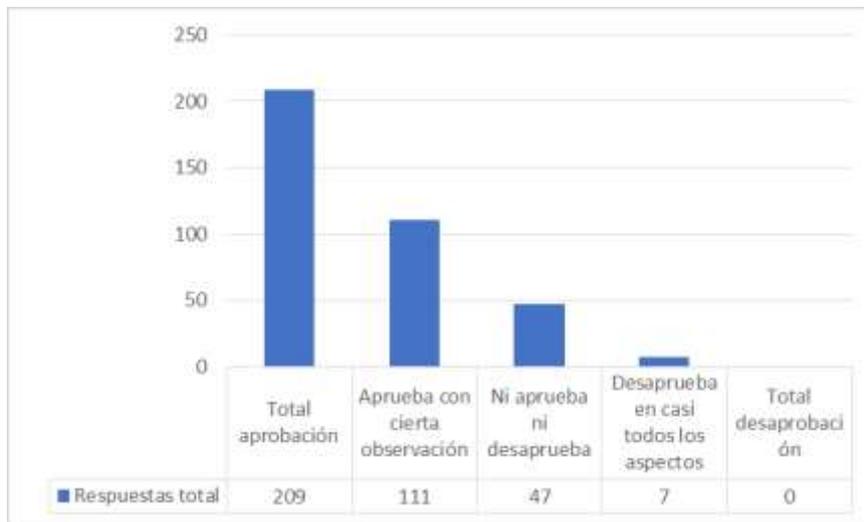
Pregunta 4: ¿Cree que la plataforma presenta un diseño fácil de ubicar las tareas?

**Tabla 7: ¿Cree que la plataforma presenta un diseño fácil de ubicar las tareas?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	209	55,9%
Aprueba con cierta observación	111	29,7%
Ni aprueba ni desaprueba	47	12,6%
Desaprueba en casi todos los aspectos	7	1,9%
Total desaprobatión	0	0,0%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 5: ¿Cree que la plataforma presenta un diseño fácil de ubicar los tareas?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

El desarrollo de tareas calificadas es un recurso importante el cual permite evaluar el aprendizaje y medir los conocimientos de los estudiantes, por tal motivo en entornos virtuales debe de ofrecer un camino sencillo y directo de entender la ubicación de los talleres, tareas y test. Por tanto, el 55% de los encuestados califican con una total aprobación, así como el 29,7% quienes aprueban en casi todos los aspectos, aunque el 12,9% y 1,9% de los encuestados ni aprueban ni desaprueban, como también lo desaprueban en casi todos los aspectos respectivamente.

Pregunta 5: ¿Cree que la plataforma presenta un manejo simple de las herramientas?

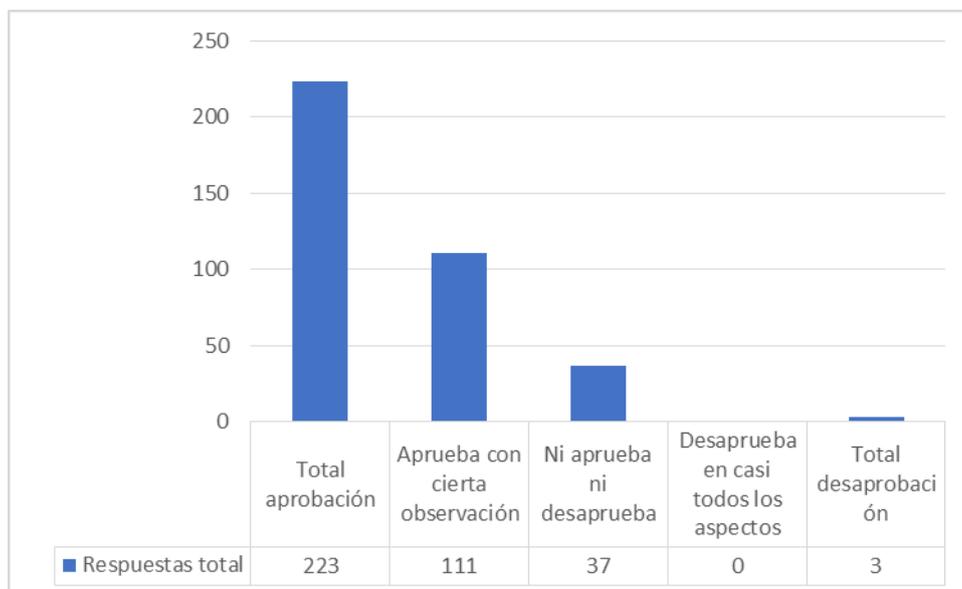
**Tabla 8: ¿Cree que la plataforma presenta un manejo simple de las herramientas?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	223	59,6%
Aprueba con cierta observación	111	29,7%
Ni aprueba ni desaprueba	37	9,9%

Desaprueba en casi todos los aspectos	0	0,0%
Total desaprobación	3	0,8%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 6: ¿Cree que la plataforma presenta un manejo simple de las herramientas?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Parte de la interacción es el uso mismo de los instrumentos o herramientas, pero sobre todo el manejo mismo de estos, en cuanto al aprendizaje del idioma inglés, es de suma importancia la efectividad de estos recursos, la cual la encuesta proporciona que el 59,6% le da una total aprobación como el 29,7%, así como el 9,9% q no aprueba ni desaprueba y un 0,8% tiene una total desaprobación.

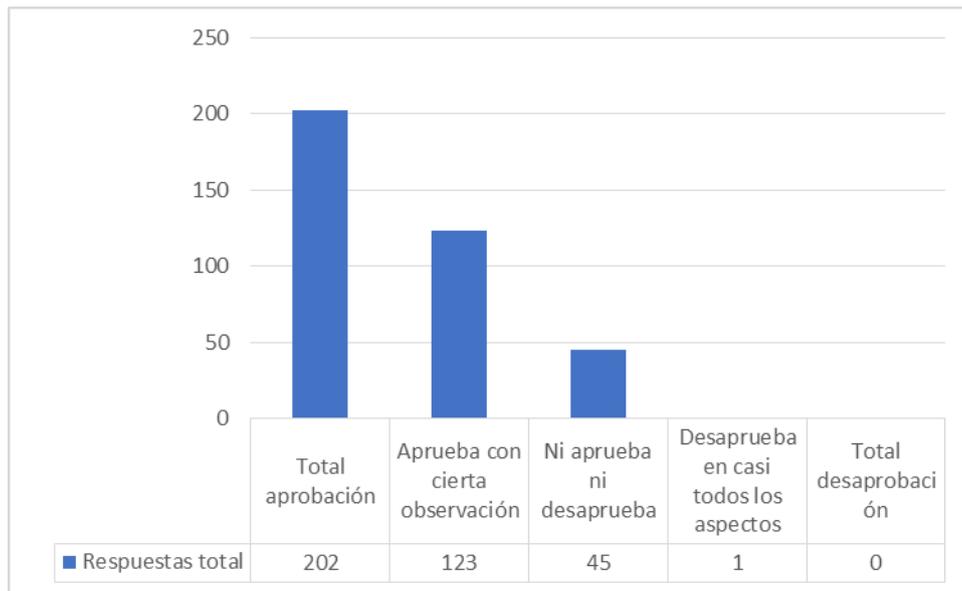
Pregunta 6: ¿Cree que la plataforma presenta uniformidad?

**Tabla 9: ¿Cree que la plataforma presenta uniformidad?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	202	54,0%
Aprueba con cierta observación	123	32,9%
Ni aprueba ni desaprueba	45	12,0%
Desaprueba en casi todos los aspectos	1	0,3%
Total desaprobación	0	0,0%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 7: ¿Cree que la plataforma presenta uniformidad?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

El orden de los recursos y aplicaciones demuestran una buena organización que facilita al usuario la facilidad de localizar la aplicación que desee sin perder tiempo ni confundirse en la plataforma, por tal motivo ante esta situación los encuestados aprueban con un impacto del 54% del total, además que el 32,9% también los aprueban en casi todos los aspectos pero el 12% ni aprueba ni desaprueba y tan solo un encuestado que representa el 0,03% no aprueba en casi todos los aspectos.

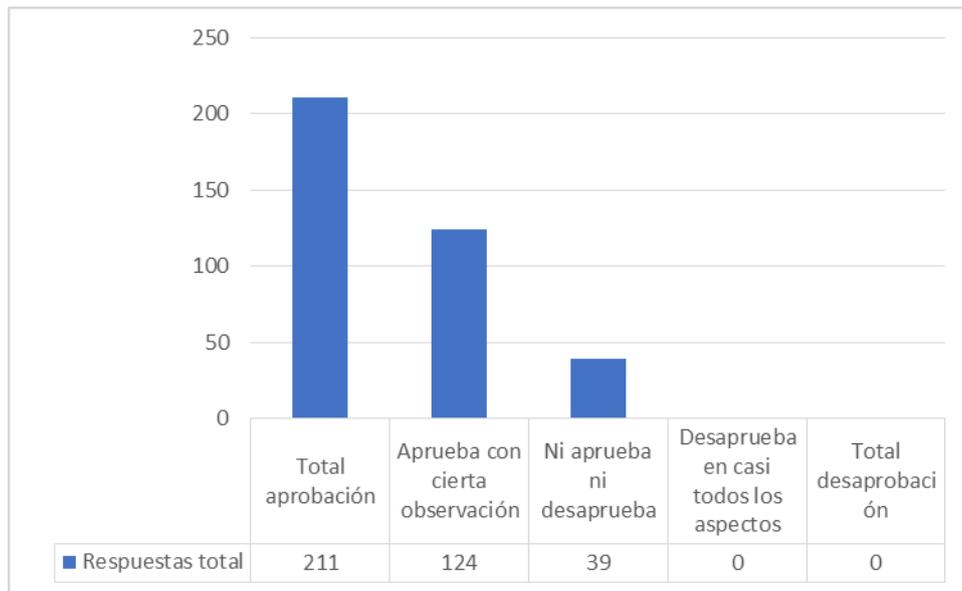
Pregunta 7: ¿Cree que la plataforma presenta contenidos innovadores?

**Tabla 10: ¿Cree que la plataforma presenta contenidos innovadores?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	211	56,4%
Aprueba con cierta observación	124	33,2%
Ni aprueba ni desaprueba	39	10,4%
Desaprueba en casi todos los aspectos	0	0,0%
Total desaprobación	0	0,0%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 8: ¿Cree que la plataforma presenta contenidos innovadores?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Pese que la plataforma es interactiva y muestra un diseño de orden, los contenidos del materia debe está a la par de la innovación tecnológica que se ha implementado, por tanto, la realización de la encuesta presentan valores que midan el nivel de percepción de los usuarios con respecto a la calidad del materia así como también la actualización de los mismos, obteniendo resultados como el 56,4% de los encuestados tienen una total aprobación, seguido del 33,2% que lo aprueban en casi todos los aspectos y un 10% que ni aprueban ni desaprueban la existencias de contenidos innovadores en la plataforma.

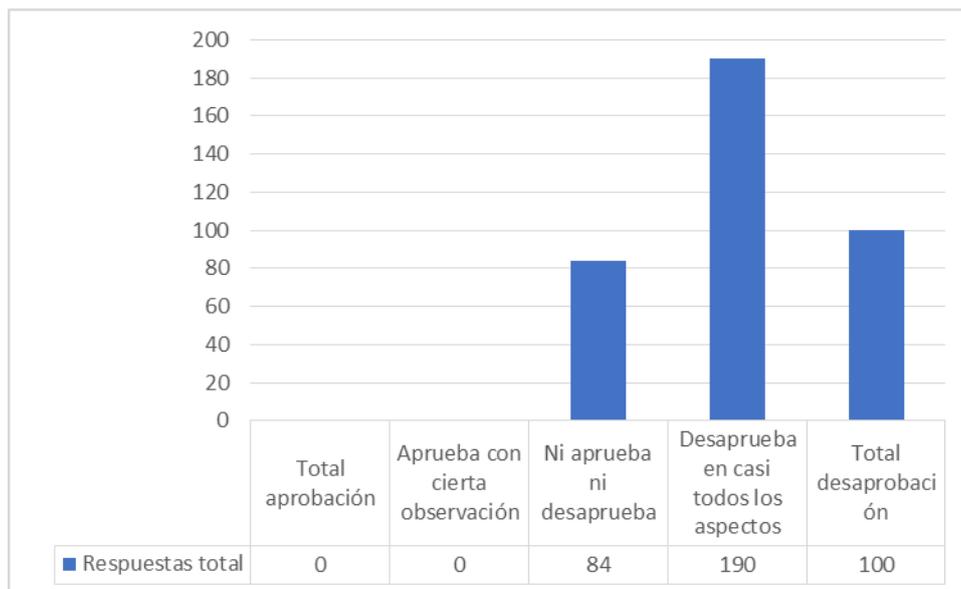
Pregunta 8: ¿Cree que la plataforma presenta contenidos con redundancia?

**Tabla 11: ¿Cree que la plataforma presenta contenidos con redundancia?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	0	0,0%
Aprueba con cierta observación	0	0,0%
Ni aprueba ni desaprueba	84	22,5%
Desaprueba en casi todos los aspectos	190	50,8%
Total desaprobación	100	26,7%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 9: ¿Cree que la plataforma presenta contenidos con redundancia?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

En concordancia con los contenidos se ha desarrollado dentro de una encuesta una segunda característica esto en función a que las propiedades del aprendizaje del idioma inglés no debe caer en un repetición constante que disminuya el nivel de concentración de los estudiantes, por lo tanto, ante esta interrogante los encuestados presentan resultados como que el 22,5% presentan opiniones de ni desaprobar y ni aprobación de existencia de contenidos redundantes, el 50% no califica en casi todos los aspectos las existencias de este factor y el 26,7% cree que los contenidos no presentan en la totalidad de los contenidos la redundancia.

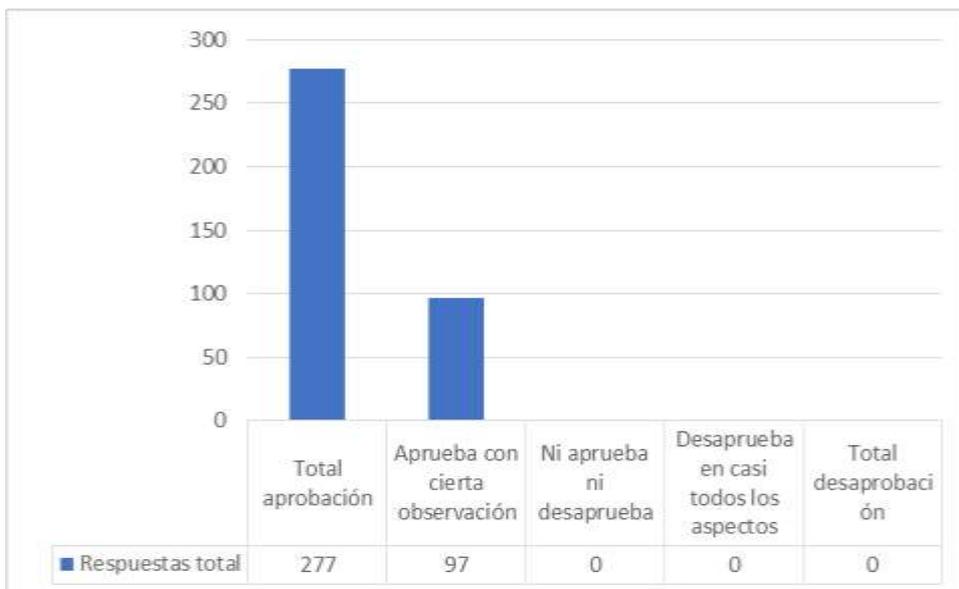
Pregunta 9: ¿cree que la plataforma presenta elementos de fácil uso?

**Tabla 12: ¿cree que la plataforma presenta elementos de fácil uso?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	277	74,1%
Aprueba con cierta observación	97	25,9%
Ni aprueba ni desaprueba	0	0,0%
Desaprueba en casi todos los aspectos	0	0,0%
Total desaprobación	0	0,0%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 10: ¿cree que la plataforma presenta elementos de fácil uso?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Otra forma de medir el nivel de aprobación de los estudiantes referente a la plataforma virtual de aprendizaje está enfocado en la manipulación de la misma, con esta encuesta se pudo medir este factor obteniendo un 74,1% de total aprobación seguido del 25,9% que lo aprueba en casi todos los aspectos.

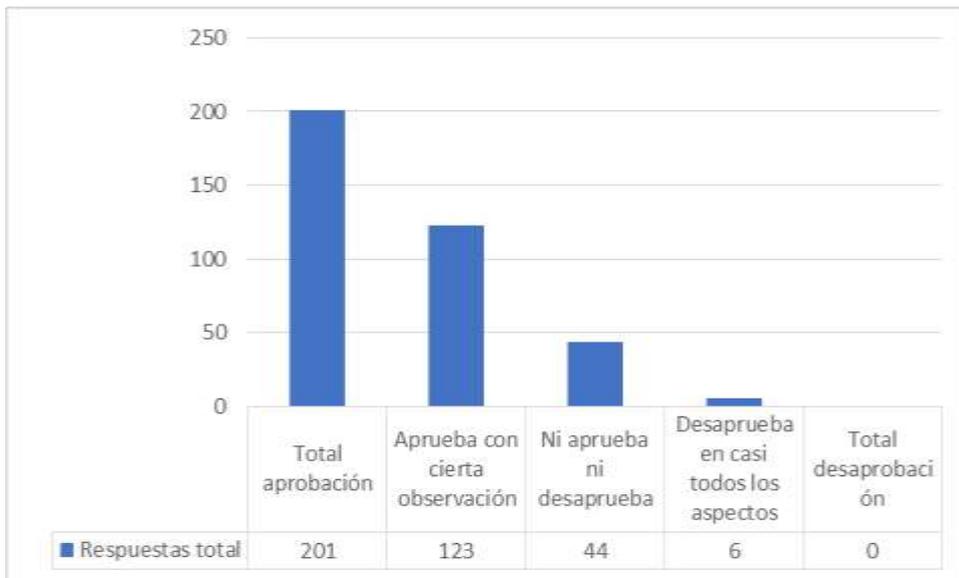
Pregunta10: ¿Cree que la plataforma muestra contenidos cortos y precisos?

**Tabla 13: ¿Cree que la plataforma muestra contenidos cortos y precisos?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	201	53,7%
Aprueba con cierta observación	123	32,9%
Ni aprueba ni desaprueba	44	11,8%
Desaprueba en casi todos los aspectos	6	1,6%
Total desaprobatión	0	0,0%
Total	374	100,0%

**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

**Figura 11: ¿Cree que la plataforma muestra contenidos cortos y precisos?**



**Fuente: Resultados de la encuesta**  
**Elaborado por: Los Autores**

Otro factor que determina la efectividad de los contenidos es la eficiencia de los mismos como características de ser cortos y precisos, esto conlleva que los resultados determinen que el 53,7% de los encuestados tengan una total aprobación seguido del 32,9% que lo aprueban en casi todos los aspectos, el 11,8% ni aprueban ni desaprueban y el 1,6% de los encuestados lo desaprueban en casi todos los aspectos.

Pregunta 11: ¿Cree que la plataforma muestra un claro propósito del curso?

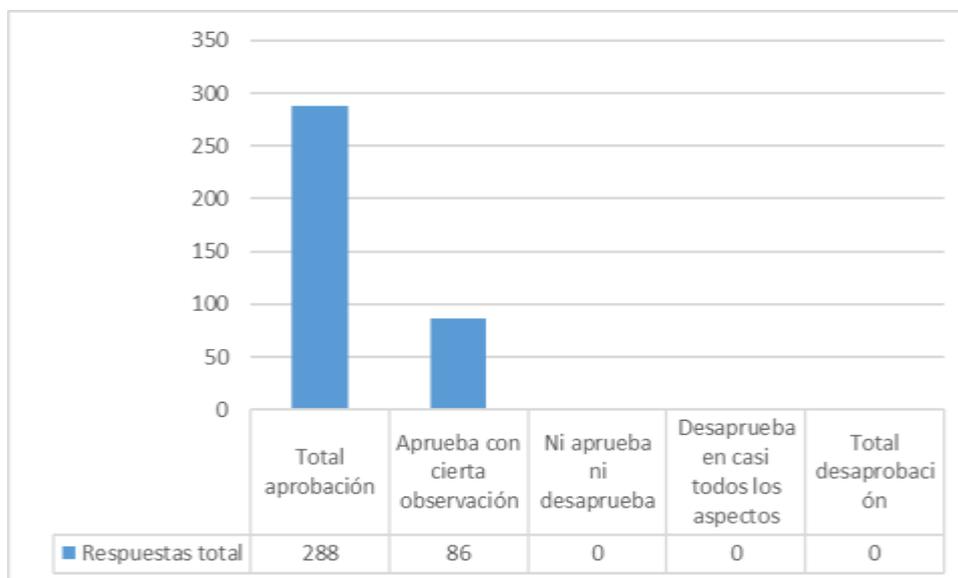
**Tabla 14: ¿Cree que la plataforma muestra un claro propósito del curso?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	288	77,0%
Aprueba con cierta observación	86	23,0%
Ni aprueba ni desaprueba	0	0,0%
Desaprueba en casi todos los aspectos	0	0,0%
Total desaprobación	0	0,0%
Total	374	100,0%

Fuente: Resultados de la encuesta

Elaborado por: Los Autores

**Figura 12: ¿Cree que la plataforma muestra un claro propósito del curso?**



Fuente: Resultados de la encuesta

Elaborado por: Los Autores

En cuanto al propósito de los cursos es importante analizar el nivel de percepción que tienen los estudiantes en que todo momento se tenga presente los objetivos del mismo y que al finalizar perciban el cumplimiento de la misma o la retroalimentación en el momento de presentar con calificaciones optimas, esta encuesta presenta que el 77% de los encuestados si perciben en su totalidad los propósitos del curso, seguido del 23% que lo aprueban en casi todos los aspectos la misma percepción.

Pregunta 12: ¿Cree que la plataforma contiene una adecuada orientación?

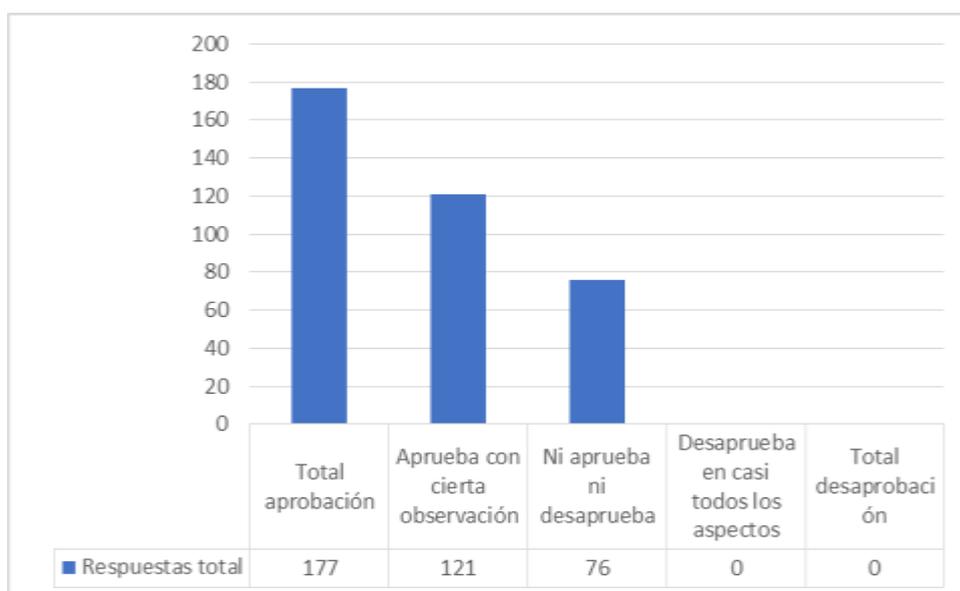
**Tabla 15: ¿Cree que la plataforma contiene una adecuada orientación?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	177	47,3%
Aprueba con cierta observación	121	32,4%
Ni aprueba ni desaprueba	76	20,3%
Desaprueba en casi todos los aspectos	0	0,0%
Total desaprobación	0	0,0%
Total	374	100,0%

Fuente: Resultados de la encuesta

Elaborado por: Los Autores

**Figura 13: ¿Cree que la plataforma contiene una adecuada orientación?**



Fuente: Resultados de la encuesta

Elaborado por: Los Autores

Al continuar con el proceso de aprendizaje es de importancia que la misma plataforma presente una guía o que induzcan a continuar con el proceso la cual si se aplica otro nivel de innovación la misma plataforma emplearía estrategias que fomentan continuar con el curso, en consecuencia ante este contexto los encuestados califican con una total aprobación del 47,3%, seguida del 32,4% que aprueban en casi todos los aspectos y un 20,3% que ni lo aprueban ni desaprueban.

Pregunta 13: ¿Cree que el uso de los elementos de la plataforma son intuitivos?

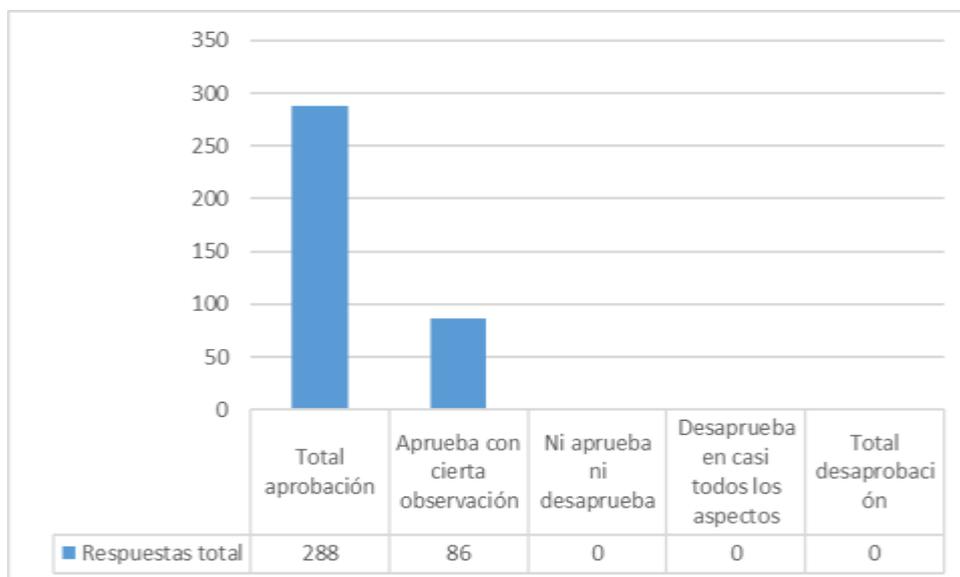
**Tabla 16: ¿Cree que el uso de los elementos de la plataforma son intuitivos?**

	Respuestas total	Porcentaje
Total aprobación	147	39,3%
Aprueba con cierta observación	123	32,9%
Ni aprueba ni desaprueba	1	0,3%
Desaprueba en casi todos los aspectos	2	0,5%
Total desaprobación	1	0,3%
Total	374	100,0%

Fuente: Resultados de la encuesta

Elaborado por: Los Autores

**Figura 14: ¿Cree que el uso de los elementos de la plataforma son intuitivos?**



Fuente: Resultados de la encuesta

Elaborado por: Los Autores

En consecuencia a determinar la percepción de los usuarios con respecto a la interacción de la plataforma, con este parámetro se espera medir de cierta forma la capacidad intuitiva que ofrece este entorno virtual a los usuarios, mostrando un 39,3% que lo aprueban en su totalidad, el 32,9% lo aprueban en casi todos los aspectos, el 0,3% ni desaprueba ni lo aprueba, el 0,5% lo desaprueban en casi todos los aspectos como también el 0,3% lo desaprueba en la totalidad.

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

El presente estudio analiza la incidencia de la implementación de nuevos entornos virtuales aplicados en el aprendizaje del idioma inglés, la cual se lo realizó en predios de la Escuela Politécnica de Chimborazo con los estudiantes de la misma. Los resultados se obtuvieron con una técnica de campo basado a la encuesta como instrumento de recolección de información en esta se buscó analizar el nivel aceptación y percepción de los estudiantes en función de la plataforma virtual del libro utilizado, estos resultados mostraron que existen altos niveles de aprobación en relación a las características que comprende la plataforma, estos factores guardan relación la accesibilidad a los medios y aplicaciones que presentan desde la página principal, el orden y diseño digital propone una nueva interacción con los estudiantes ya que esta permite fomentar la continuidad con el curso, la concentración y retroalimentación de los temas, además que la plataforma ofrece una guía que eleva la intuición para encontrar de forma fácil e inmediata las tareas pendientes.

El modelo de diseño que se aplica en la plataforma está constituida con un diseño instruccional, ya que la editorial del libro en conjunto con el equipo de sistemas idearon una plataforma amigable porque la interfaz esta direccionada para estudiantes de educación superior específicamente, lo importante radica en que este entorno cuenta con contenidos curriculares atractivos e innovadores permitiendo que el usuario se enganche en programa y asegure la terminación del mismo, también bajo un enfoque instruccional mixto es decir que el tutor presenta además un acompañamiento presencial y virtual permitiendo el apoderamiento de lo que guía, garantizando el desarrollo efectivo de las horas autónomas del docente.

### Recomendaciones

Esta investigación propone desarrollar un seguimiento continuo en cuanto a la accesibilidad de los entornos virtuales si es que en el futuro se decide también adquirir una plataforma propia y específica para la enseñanza del idioma inglés, además de desarrollar dentro del área capacitaciones continuos sobre el uso de plataformas virtuales como instrumento de enseñanza. Esta capacitación continua aportaría en el acompañamiento de las clases mostrando mejores resultados por la solución de conflictos en el proceso de aprendizaje.

Además de plataformas compartidos por licencias de libros, los departamentos de sistemas e investigación deben de enfocarse en desarrollar nuevos instrumentos o herramientas virtuales como hoy en día se puede desarrollar video juegos estratégicos en la cual fomentan el aprendizaje simulando problemas de la vida real, de esta forma se busca relacionar a los estudiantes de educación superior con situaciones que se enfrentarían en el mundo laboral.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Amante, Y., & Gómez, M. (2017). E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. *Campus Virtual*, 109-119.
- Burgos, J. B. (2017). Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial y virtual (b-learning y e-learning). *Estudios de caso (Doctoral dissertation, Universidad de Extremadura)*.

- Castaño, J., Duart, J., & Sancho-Vinuesa, T. (2015). Determinantes del uso de Internet para el aprendizaje interactivo: un estudio exploratorio. *New approaches in educational research*, 4(1), 25-34.
- Cepeda Romero, O., Gallardo Fernández, I. M., & Rodríguez Rodríguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos digitales.
- de Oliveira, J. M., Martí, M. D., & Cervera, M. G. (2014). Explorando la percepción de estudiantes y profesor sobre el libro de texto electrónico en Educación Primaria. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (42), 87-95.
- Gay, A., & Ferreras, M. Á. (2016). *La educación tecnológica*. Editorial Brujas.
- González, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa Methodology for instructional design in the b-learning mode from the Educational Communication. *Razón y Palabra*, 21(98), 32-50.
- INEC. (2016). *ecuador en cifras.com*. Obtenido de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion\\_Tics\\_2016.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion_Tics_2016.pdf)
- Lacleta, S. E., Luisa, M., Fidalgo Blanco, Á., & García-Peñalvo, F. J. (2015). Metodología de enseñanza inversa apoyada en b-learning y gestión del conocimiento.
- Mejía, J. (2018). Diseño instruccional: perspectivas actuales y retos a partir de las TIC. In Conference Proceedings EDUNOVATIC 2017: 2nd Virtual International Conference on Education. *Innovation and ICT*, 399.
- Ruiz, A., Arciniegas, J., & Giraldo, W. (2018). Caracterización de marcos de desarrollo de la interfaz de usuario para sistemas interactivos basados en distribución de contenido de video. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 26(2), 339-353.
- Samaniego, G., Marqués, L., & Gisbert, M. (2015). El profesorado universitario y el uso de Entornos virtuales de aprendizaje. *Campus Virtuales*, 4(2), 50-58.
- Sampedro-Requena, B., & Marín-Díaz, V. (2015). Conocimiento de los futuros educadores sociales de las herramientas Web 2.0. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 47, 41-58.
- Suárez, F., Pinoargote, J., & Guale, L. (2017). SISTEMA DE ORIENTACIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO-ANDRAGÓGICO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS PARA LA CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 5(2).
- Torres, J., & Ferrer, K. (2018). Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para la administración b-learning del curso Tecnología y Práctica de Mercadeo I. *Educare*, 21(2), 68-78.
- Vela, S., Herrera, J., & Andrade, M. (2017). Resultados de implementación de la plataforma educativa virtual Universidad Central del Ecuador. *FIGEMPA: Investigación y Desarrollo*, 2(2), 105-112.