

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

"LA INFLUENCIA DEL USO DE TECNOLOGÍA INTERACTIVA EN LA ADQUISICIÓN DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD PARTICULAR EDUCATIVA TERRANOVA DE QUITO DURANTE EL PRIMER QUIMESTRE DEL PERIODO LECTIVO 2024-2025"

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: María Gabriela Romero Balseca

NOMBRE DEL TUTOR: Isaac Augusto Caicedo Vera

SAMBORONDÓN, 9 de marzo de 2025

RESUMEN

Este estudio examina el impacto de la tecnología interactiva en la adquisición del inglés como segunda lengua entre estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer semestre del curso 2024-2025. Utilizando un enfoque de método mixto, combina encuestas cuantitativas con entrevistas cualitativas para evaluar las experiencias de los estudiantes, el compromiso y el desarrollo de habilidades lingüísticas. Los resultados revelan que el 78,6% de los estudiantes utiliza con frecuencia herramientas interactivas, y el 87% las considera eficaces para mejorar sus capacidades lingüísticas. Las aulas virtuales como Toddle, las aplicaciones de juego y los sistemas de retroalimentación basados en inteligencia artificial han mejorado la comprensión oral y la expresión oral, aunque la adquisición de la gramática sigue siendo un reto. Aunque la tecnología aumenta la motivación, también plantea problemas como las distracciones, las disparidades de acceso y las preocupaciones éticas relacionadas con el uso de la IA. El estudio subraya la necesidad de una integración equilibrada con los métodos de enseñanza tradicionales y una formación continua del profesorado para maximizar el potencial pedagógico de la tecnología y garantizar al mismo tiempo un acceso equitativo de los estudiantes.

ABSTRACT

This study examines the impact of interactive technology on English language acquisition as a second language among high school students at Unidad Particular Educativa Terranova in Quito during the first semester of the 2024-2025 academic year. Using a mixed-method approach, it combines quantitative surveys with qualitative interviews to assess students' experiences, engagement, and language skills development. The findings reveal that 78.6% of students frequently use interactive tools, and 87% consider them effective in improving their language abilities. Virtual classrooms like Toddle, gamified apps, and AI-driven feedback systems have enhanced listening comprehension and speaking skills, though grammar acquisition remains a challenge. While technology increases motivation, it also presents issues such as distractions, access disparities, and ethical concerns related to AI usage. The study emphasizes the need for balanced integration with traditional teaching methods and continuous teacher training to maximize technology's pedagogical potential while ensuring equitable student access.

PALABRAS CLAVE

Tecnología interactiva, Adquisición de inglés como segunda lengua, Aprendizaje de una segunda lengua, Tecnología educativa, Participación de los estudiantes

KEY WORDS

Interactive Technology, English Language Acquisition**,** Second Language Learning**,** Educational Technology**,** Student Engagement

INTRODUCCIÓN

El avance tecnológico ha transformado radicalmente las dinámicas sociales, culturales y educativas en las últimas décadas. En el ámbito educativo, la incorporación de tecnologías interactivas ha reconfigurado las metodologías de enseñanza y aprendizaje, especialmente en la enseñanza de lenguas extranjeras. Según Castells (2010), vivimos en una sociedad en red donde la información y el conocimiento fluyen a través de medios digitales, lo cual ha creado nuevas oportunidades para la adquisición del conocimiento. Este fenómeno es particularmente relevante en la enseñanza del inglés como segunda lengua, ya que la tecnología interactiva no solo facilita el acceso a recursos educativos, sino que también potencia la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

La importancia de las tecnologías interactivas en el aprendizaje de idiomas radica en su capacidad para crear un entorno de aprendizaje dinámico y adaptativo. Selwyn (2011) argumenta que las tecnologías educativas no solo amplían el acceso a la información, sino que transforman la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido, el profesor y entre sí. Esta interacción se vuelve más significativa cuando se trata de estudiantes de secundaria, ya que son parte de la llamada Generación Net, un grupo caracterizado por su constante exposición a los medios digitales (Hargittai, 2010). Por tanto, es crucial investigar cómo estas herramientas influyen en la adquisición del inglés como segunda lengua en esta población.

Estudios específicos han demostrado que el uso de tecnologías interactivas, como aplicaciones móviles, plataformas de aprendizaje en línea y simulaciones virtuales, puede mejorar significativamente el aprendizaje de una lengua extranjera. Van Dijk

(2012) enfatiza que la sociedad de la información ha generado nuevas formas de capital social que facilitan la colaboración y el intercambio de conocimientos entre individuos. En este contexto, los estudiantes de secundaria tienen la oportunidad de interactuar con hablantes nativos, acceder a contenidos auténticos y practicar el idioma en entornos virtuales que imitan situaciones de la vida real, lo que puede acelerar el proceso de adquisición del inglés.

Sin embargo, el acceso a la tecnología no es homogéneo en todas las regiones ni para todos los estudiantes. González (2015) señala que la implementación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en entornos educativos rurales enfrenta desafíos significativos, entre los cuales destacan la falta de infraestructura adecuada y la capacitación docente limitada. Estos obstáculos resaltan la necesidad de evaluar cómo las desigualdades tecnológicas pueden influir en los resultados de aprendizaje, especialmente en la adquisición de lenguas extranjeras. Así, aunque las tecnologías interactivas ofrecen un gran potencial, es esencial considerar el contexto socioeconómico de los estudiantes para asegurar una implementación equitativa y eficaz.

Esta investigación busca analizar el impacto del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025. Basándonos en teorías previas y estudios recientes, se pretende evaluar cómo estas herramientas tecnológicas afectan el proceso de aprendizaje, el nivel de motivación y la competencia lingüística de los estudiantes. Al hacerlo, se espera

contribuir al diseño de estrategias pedagógicas más inclusivas y eficaces en el contexto educativo actual.

PROBLEMATIZACIÓN

El uso de tecnologías interactivas en la educación ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años, particularmente en la enseñanza de lenguas extranjeras como el inglés. Sin embargo, a pesar de las promesas de mejora en la calidad educativa a través de estas herramientas tecnológicas, persiste la incertidumbre sobre la eficacia real de su implementación en el proceso de adquisición de un segundo idioma, especialmente en el contexto de la educación secundaria. Este problema es aún más relevante si se consideran las disparidades en el acceso y uso adecuado de la tecnología por parte de los estudiantes y los docentes.

Por lo tanto, el problema que aborda esta investigación es el siguiente**: ¿Cómo influye el uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025?** A pesar del creciente uso de dispositivos digitales, plataformas de aprendizaje en línea y recursos interactivos en las aulas, se desconocen con exactitud los efectos que estas herramientas tienen sobre el rendimiento académico, la motivación y la competencia lingüística de los estudiantes de bachillerato en su proceso de aprendizaje del inglés. Además, es fundamental determinar si el acceso desigual a la tecnología afecta el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. Adicionalmente, se intentará despejar las siguientes interrogantes subordinadas:

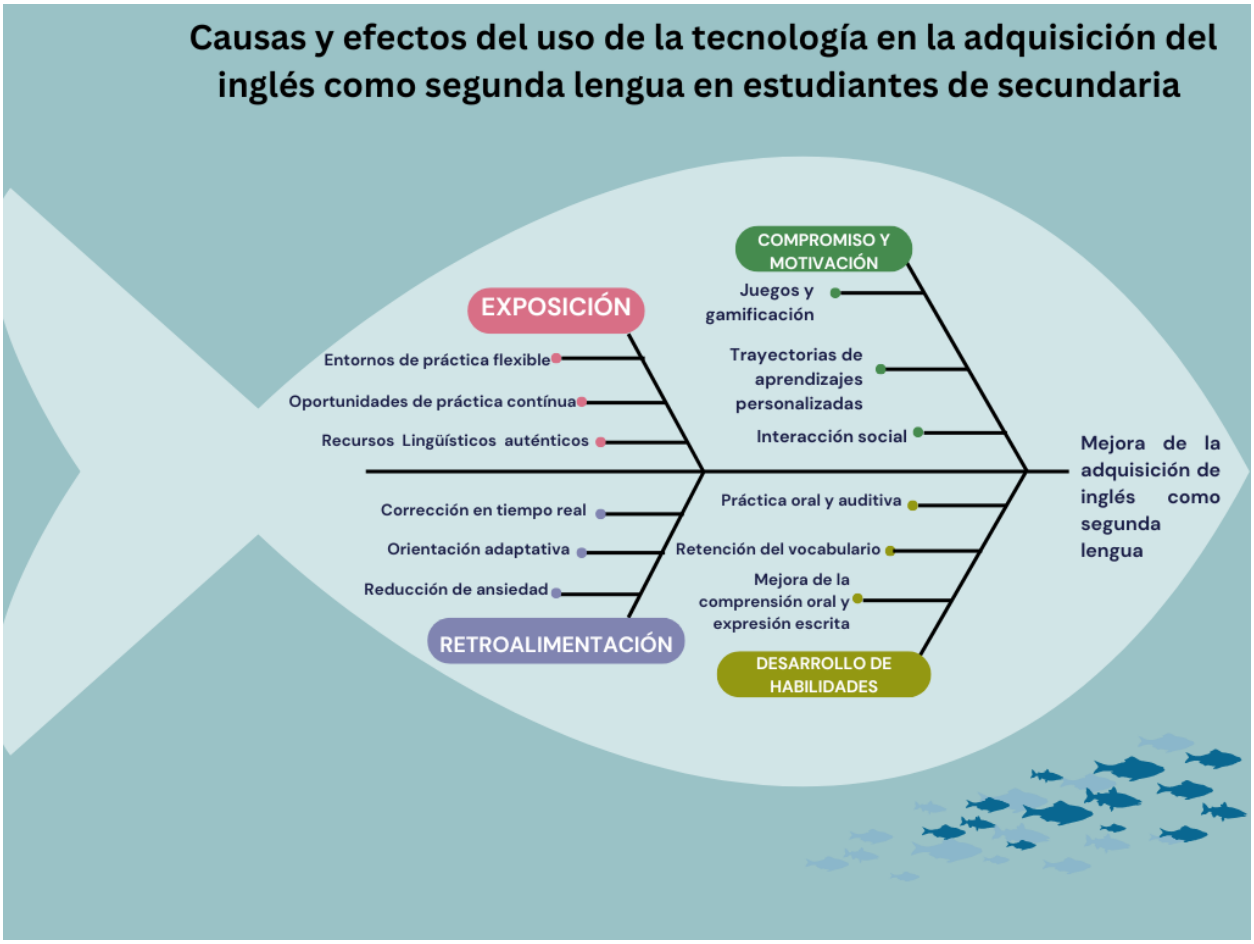
- ¿Existen diferencias en el impacto de las tecnologías interactivas en distintas áreas lingüísticas (vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral) en los estudiantes?,
- ¿Cómo influye la integración de herramientas tecnológicas en la participación activa de los estudiantes en las actividades de aprendizaje del inglés?,
- ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes de bachillerato sobre cómo el acceso a tecnología influye en su aprendizaje del inglés?

Este problema surge de la necesidad de identificar las mejores prácticas para la integración de la tecnología interactiva en los programas de enseñanza de idiomas, considerando tanto los beneficios potenciales como las limitaciones que pueden derivarse de su uso en contextos educativos diversos.

TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS DEL PROBLEMA

La siguiente tabla de causa y efecto representa cómo el uso de tecnologías interactivas impacta en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato. Este enfoque visual y detallado resulta especialmente útil en contextos educativos de bachillerato, donde el uso estratégico de tecnología puede enriquecer las experiencias de aprendizaje y contribuir a un desarrollo lingüístico más efectivo y adaptado a las necesidades de cada estudiante y cuyas causas se explican a continuación:

Tabla 1 CAUSAS Y EFECTOS DEL USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADQUISICIÓN DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA



La estructura en forma de espina de pescado organiza las causas en cuatro áreas clave: Exposición, Compromiso y Motivación, Desarrollo de Habilidades y Retroalimentación. Cada categoría identifica los elementos específicos que favorecen la adquisición del inglés. Estas causas convergen para mejorar habilidades lingüísticas fundamentales, como la comprensión auditiva, la expresión oral y la retención de vocabulario.

1. **Compromiso y motivación**: La tecnología interactiva en la educación de inglés como segunda lengua utiliza la gamificación, que crea una experiencia de aprendizaje más atractiva y agradable y promueve la práctica constante. Al incorporar elementos similares a los juegos, la tecnología motiva a los estudiantes a participar activamente, mejorando su exposición general al idioma (Chapelle, 2014). Las rutas de aprendizaje personalizadas, que se adaptan a los niveles lingüísticos individuales de los estudiantes, también contribuyen al compromiso al

proporcionar retos adecuados a su dominio, manteniendo el interés y fomentando actitudes de aprendizaje positivas (Golonka et al., 2014). Además, las plataformas que apoyan la interacción social crean entornos colaborativos en los que los estudiantes se sienten apoyados por sus compañeros, lo que no solo fomenta la motivación, sino que también desarrolla habilidades lingüísticas sociales (Vygotsky, 1978).

2. **Exposición:** Una de las principales ventajas de la tecnología interactiva es su capacidad para proporcionar a los estudiantes recursos lingüísticos auténticos. A través de vídeos, podcasts y materiales de lectura de hablantes nativos, los alumnos acceden al uso de la lengua en el mundo real y al contexto cultural, lo que mejora la comprensión (Chapelle, 2014). La naturaleza flexible de los recursos digitales permite la práctica continua fuera del aula, asegurando que los estudiantes puedan aumentar su exposición al idioma a su propio ritmo, lo cual es esencial para la retención y fluidez del idioma (Lai & Zheng, 2018). La comodidad de los entornos de práctica flexibles también permite a los estudiantes practicar cuando lo deseen, lo que refuerza la adquisición del idioma a través de una mayor interacción voluntaria con los materiales en inglés.
3. **Desarrollo de habilidades**: Las plataformas interactivas apoyan habilidades vitales de inglés como segunda lengua como hablar, escuchar y retener vocabulario. Las aplicaciones con reconocimiento de voz y las simulaciones de conversaciones ofrecen oportunidades para practicar la expresión y la comprensión oral, que son componentes clave de la comunicación en la vida real (Li & Hafner, 2021). El uso de fichas digitales y de tecnología de repetición

espaciada ayuda aún más a la retención de vocabulario al reforzar el conocimiento de las palabras a lo largo del tiempo, lo que conduce a una memoria más duradera y a la aplicación de nuevas palabras (Golonka et al., 2014). Además, la exposición a diversos multimedia a través de la tecnología interactiva ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de escucha y escritura al proporcionarles una práctica lingüística auténtica y contextualizada (Chapelle, 2014).

4. **Retroalimentación**: Una de las ventajas únicas de la tecnología interactiva es su capacidad para proporcionar retroalimentación en tiempo real, lo que ayuda a los estudiantes a corregir errores de inmediato y reforzar el uso preciso del lenguaje (Golonka et al., 2014). Muchas plataformas también ofrecen orientación adaptativa, adaptando los ejercicios para centrarse en las áreas en las que los estudiantes necesitan mejorar, lo que mejora el aprendizaje personalizado y aborda los desafíos individuales en la adquisición del lenguaje (Dewaele y MacIntyre, 2014). Por último, al ofrecer retroalimentación en entornos poco estresantes, las herramientas interactivas reducen la ansiedad lingüística, lo que permite a los estudiantes practicar inglés sin temor a ser juzgados. Se ha demostrado que esta reducción de la ansiedad aumenta la confianza de los estudiantes y su disposición a participar en actividades lingüísticas (Dewaele & MacIntyre, 2014). .

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

La presente investigación se delimita al análisis de la influencia de las tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de

bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025. Esta investigación se enfocará en evaluar cómo el uso de herramientas tecnológicas impacta en el proceso de aprendizaje, la motivación y la competencia lingüística de los estudiantes de bachillerato en este contexto específico. Además, se analizará si existen diferencias en el acceso y aprovechamiento de estas tecnologías entre estudiantes de distintos contextos socioeconómicos dentro de la institución. Al centrar el estudio en este periodo y entorno particular, se pretende obtener datos relevantes para comprender los efectos de la tecnología en el aprendizaje del inglés en un entorno educativo concreto, considerando tanto los beneficios como las posibles limitaciones en la implementación de estas herramientas en el contexto de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la influencia del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar el impacto de las tecnologías interactivas en la adquisición de competencias lingüísticas (vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral) en inglés entre estudiantes de bachillerato.
- Definir cómo el uso de herramientas tecnológicas influye en la motivación de los estudiantes de bachillerato para aprender inglés como segunda

lengua, considerando tanto el interés sostenido como la participación activa en actividades de aprendizaje.

- Explorar las percepciones de los estudiantes de bachillerato sobre la influencia del acceso a tecnologías interactivas en su aprendizaje del inglés, enfocándose en su motivación, autonomía y satisfacción con el proceso de aprendizaje.

HIPOTESIS

Hipótesis Nula (H_0): El uso de tecnologías interactivas no tiene un impacto significativo en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025, en cuanto al proceso de aprendizaje, la motivación y la competencia lingüística de los estudiantes.

Esta hipótesis establece que cualquier cambio observado en el aprendizaje, la motivación o la competencia lingüística de los estudiantes no se debe al uso de tecnologías interactivas, sino a otros factores o es el resultado de variaciones aleatorias.

Hipótesis Alternativa (H_1): El uso de tecnologías interactivas tiene un impacto significativo en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025, mejorando el proceso de aprendizaje, la motivación y la competencia lingüística de los estudiantes.

Esta hipótesis sugiere que el uso de tecnologías interactivas contribuye positivamente al aprendizaje del inglés, aumentando la motivación y desarrollando competencias lingüísticas de manera efectiva en los estudiantes.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

ANTECEDENTES

El uso de tecnologías interactivas en la educación ha transformado significativamente la enseñanza y el aprendizaje del inglés como segunda lengua, especialmente en el contexto de la educación bachillerato. La integración de herramientas tecnológicas no solo ha facilitado el acceso a recursos educativos, sino que también ha mejorado la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta sección explora los antecedentes y el impacto del uso de tecnología interactiva en la adquisición del inglés, basándose en estudios recientes y experiencias prácticas.

La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de tecnologías interactivas en la educación, destacando su importancia en el aprendizaje de idiomas. Según Cedeño Montalván, Mendoza Santana y Macias Sera (2023), "la pandemia intensificó el uso de tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación, especialmente en la enseñanza del inglés". Durante este período, aplicaciones como Liveworksheets se convirtieron en herramientas esenciales para mantener la continuidad educativa y mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes. La capacidad de estas aplicaciones para ofrecer ejercicios interactivos y autocorregibles permitió a los estudiantes practicar y mejorar sus competencias lingüísticas de manera autónoma.

El enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés ha sido potenciado por el uso de tecnologías interactivas. Huedo Duque (2023) señala que "las TIC no son concebidas como un fin en sí mismas, sino como un instrumento que puede servir a los docentes para optimizar su trabajo en el aula". Este enfoque permite a los estudiantes interactuar en contextos reales y significativos, utilizando el idioma de manera práctica y funcional. Herramientas como PowerPoint interactivos, proyectos e-Twinning y plataformas como Glogster y Webquests han demostrado ser efectivas para fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, mejorando así su competencia comunicativa.

La implementación de tecnologías interactivas también ha enfrentado desafíos, como la falta de acceso a internet y dispositivos adecuados, así como la insuficiente preparación de los docentes. Según Cedeño Montalván et al. (2023), "la efectividad de Liveworksheets se vio limitada por la falta de preparación tecnológica de los docentes y la conectividad deficiente de algunos estudiantes". Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, la tecnología ha demostrado ser una herramienta poderosa para la enseñanza del inglés, siempre que se utilice de manera adecuada y con la preparación necesaria.

El uso de tecnologías interactivas en la enseñanza del inglés no solo ha mejorado las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también ha aumentado su motivación y compromiso. Franco y García (2019) indican que "el entorno de aprendizaje virtual de Liveworksheets tiene un impacto positivo en los estudiantes al proporcionar práctica adicional para mejorar las cuatro habilidades asociadas con el aprendizaje del inglés". La capacidad de estas herramientas para ofrecer actividades lúdicas y prácticas

ha hecho que el aprendizaje del inglés sea más atractivo y accesible para los estudiantes de bachillerato.

La integración de tecnologías interactivas en la enseñanza del inglés como segunda lengua ha tenido un impacto significativo en la educación de bachillerato. A pesar de los desafíos, estas herramientas han demostrado ser efectivas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes y aumentar su motivación. La clave para maximizar su efectividad radica en la preparación adecuada de los docentes y el acceso a recursos tecnológicos. Como se ha demostrado en los estudios revisados, el uso de tecnologías interactivas tiene el potencial de transformar la enseñanza del inglés y preparar mejor a los estudiantes para un mundo globalizado.

MARCO TEÓRICO

El uso de tecnologías interactivas ha transformado significativamente los procesos educativos, especialmente en la enseñanza de lenguas extranjeras. Las herramientas tecnológicas, como plataformas virtuales, aplicaciones y recursos multimedia, proporcionan a los estudiantes entornos de aprendizaje dinámicos y flexibles (García & López, 2020). En el contexto de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito, resulta relevante analizar cómo estas tecnologías influyen en la adquisición del inglés como segunda lengua durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025. Esta sección tiene como objetivo explorar dicha influencia, centrándose en las variables clave del proceso: el uso de tecnologías interactivas y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Uso de tecnologías interactivas en el aprendizaje del inglés

Las tecnologías interactivas incluyen herramientas diseñadas para fomentar una participación activa de los estudiantes. Plataformas como **Moodle** y **Google Classroom** permiten a los docentes organizar materiales y actividades de forma accesible, mientras que aplicaciones como **Kahoot** y **Quizlet** promueven el aprendizaje mediante la gamificación (Rodríguez, 2019). Además, el uso de software de videoconferencias, como **Zoom**, facilita la interacción en tiempo real y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Según estudios previos, el aprendizaje asistido por tecnología potencia el desarrollo del lenguaje cuando se integra en el currículo de manera estructurada y con objetivos claros (Martínez, 2021). Herramientas multimedia, como videos y podcasts, también ofrecen oportunidades para mejorar la comprensión auditiva y la pronunciación de los estudiantes. Sin embargo, es importante considerar la calidad de las herramientas implementadas y el papel del docente como facilitador del proceso.

Adquisición del inglés como segunda lengua

La adquisición del inglés como segunda lengua abarca el desarrollo de diversas habilidades: comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita. Investigaciones recientes destacan que el uso de tecnologías interactivas puede mejorar estas habilidades, especialmente cuando los estudiantes participan en actividades prácticas y contextualizadas (Jiménez, 2022). Por ejemplo, el uso de simulaciones y juegos interactivos fomenta un aprendizaje más significativo y motivador.

En el contexto de la Unidad Particular Educativa Terranova, la implementación de tecnologías debe adaptarse a las necesidades y niveles de los estudiantes. Factores como la motivación, el tiempo de exposición y la modalidad (virtual, presencial o mixta) juegan un rol determinante en la efectividad de la enseñanza (Pérez & Gómez, 2020).

Variables contextuales en el proceso de aprendizaje

El estudio de la influencia de las tecnologías interactivas debe considerar diversas variables contextuales, como la **población de estudio**, el **periodo lectivo** y las **condiciones de enseñanza**. En el caso específico del primer quimestre del ciclo 2024-2025, se deben analizar las oportunidades y desafíos relacionados con la infraestructura tecnológica disponible en la institución y el acceso de los estudiantes a recursos digitales.

Asimismo, la intervención docente resulta crucial para garantizar un uso efectivo de las herramientas tecnológicas. Los docentes no solo deben integrar estas tecnologías en sus metodologías, sino también guiar a los estudiantes en su uso autónomo y crítico de acuerdo a López, 2018.

El uso de tecnologías interactivas tiene el potencial de influir positivamente en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato. Plataformas, aplicaciones y recursos multimedia pueden potenciar habilidades lingüísticas clave, siempre y cuando se integren de manera planificada y en contextos adecuados. Sin embargo, es fundamental considerar variables como la modalidad de enseñanza, la disponibilidad de recursos y el rol activo del docente para asegurar un aprendizaje efectivo.

MARCO PEDAGÓGICO

La incorporación de tecnologías interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua (ISL) ha sido estudiada por diversos autores en el ámbito pedagógico. Estas investigaciones han evidenciado cómo las metodologías basadas en la interacción digital, el aprendizaje contextualizado y la participación activa contribuyen significativamente al desarrollo de competencias lingüísticas. En el contexto de esta investigación, centrada en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito, se analiza cómo los aportes teóricos de autores como Chapelle (2014), Vygotsky (1978) y Selwyn (2011) permiten establecer un marco pedagógico efectivo que aproveche el potencial de las herramientas tecnológicas interactivas para la adquisición del inglés.

Uno de los pilares fundamentales en la integración de tecnologías interactivas es el enfoque centrado en el alumno, sustentado por los aportes de Vygotsky (1978) sobre la **Zona de Desarrollo Próximo** (ZDP). Este concepto plantea que los estudiantes progresan más cuando se enfrentan a retos que se sitúan ligeramente por encima de su nivel actual, siempre con el apoyo adecuado. En el contexto de la enseñanza de ISL, herramientas como plataformas gamificadas permiten adaptar el contenido y los niveles de dificultad a las capacidades individuales de los estudiantes, favoreciendo un progreso continuo y personalizado.

Lai y Zheng (2018) refuerzan esta idea al señalar que las tecnologías interactivas “equilibran el desafío y el apoyo, maximizando el compromiso y el logro de los estudiantes”. En la Unidad Educativa Terranova, esta teoría es aplicable mediante

recursos como **Kahoot** o **Quizlet**, los cuales no solo personalizan el proceso, sino que también fomentan la motivación al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje del inglés.

El uso de herramientas tecnológicas que estimulan varios sentidos simultáneamente ha sido ampliamente defendido por Golonka et al. (2014). Estos autores concluyen que los estímulos visuales, auditivos y cinestésicos no solo incrementan la retención del conocimiento, sino que también mejoran la comprensión del contenido. Aplicando este concepto a la adquisición del ISL, recursos como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) sumergen a los estudiantes en situaciones reales, donde pueden practicar el idioma en contextos dinámicos y auténticos.

Li y Hafner (2021) señalan que este tipo de herramientas “tienden un puente entre el aprendizaje en el aula y el uso en el mundo real”, lo cual es relevante en tu investigación, ya que facilita a los estudiantes de bachillerato una aplicación práctica del idioma. Al mismo tiempo, la RV y la RA reducen la ansiedad comunicativa, un aspecto clave destacado por Dewaele y MacIntyre (2014) para fomentar la confianza en el uso del inglés.

La incorporación de la tecnología en la enseñanza del inglés como segunda lengua no solo se limita a ofrecer recursos interactivos, sino que también debe proporcionar **contenidos auténticos** que reflejen contextos del mundo real. Chapelle (2014) subraya que la interacción con materiales auténticos provenientes de hablantes nativos es esencial para desarrollar la **competencia pragmática**, la cual suele ser limitada en los currículos tradicionales.

En este sentido, las plataformas digitales que ofrecen podcasts, foros y entornos colaborativos permiten a los estudiantes explorar el idioma de manera autónoma y

significativa. Selwyn (2011) respalda esta idea al afirmar que estas herramientas no solo facilitan la construcción de habilidades lingüísticas, sino que también fomentan la autonomía y la autogestión del aprendizaje, lo cual resulta clave para estudiantes de bachillerato que buscan alcanzar la competencia en ISL.

Otro aporte relevante de los autores pedagógicos en el uso de tecnologías interactivas es la posibilidad de ofrecer **retroalimentación formativa inmediata**, un aspecto esencial para el desarrollo del ISL. Golonka et al. (2014) sostienen que la retroalimentación en tiempo real corrige errores de manera inmediata, lo cual favorece la mejora continua. Herramientas como el reconocimiento de voz o las pruebas adaptativas, destacadas por Lai y Zheng (2018), permiten a los estudiantes monitorear su progreso y tomar conciencia de sus debilidades y fortalezas, fomentando así la **metacognición**.

En el contexto de la Unidad Educativa Terranova, estas herramientas pueden aplicarse para realizar evaluaciones formativas constantes, brindando a los estudiantes oportunidades para mejorar su pronunciación, fluidez y precisión gramatical a través de ejercicios adaptativos y de autoevaluación.

El aporte de autores como Chapelle (2014), Vygotsky (1978), Selwyn (2011) y Golonka et al. (2014) demuestra que la integración de tecnologías interactivas en la enseñanza del inglés como segunda lengua se sustenta en enfoques pedagógicos sólidos. La enseñanza centrada en el alumno, el compromiso multimodal, el aprendizaje contextualizado y la retroalimentación formativa constituyen un marco teórico aplicable a la realidad de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Terranova.

Al analizar la influencia de estas tecnologías en el proceso de adquisición del inglés, es crucial considerar cómo estos principios pedagógicos permiten crear entornos

de aprendizaje inclusivos y adaptables. Como señala González (2015), garantizar la formación docente y el acceso equitativo a estas herramientas es fundamental para una implementación efectiva y para el logro de la autonomía y competencia lingüística de los estudiantes.

MARCO LEGAL

La integración de la tecnología interactiva en el sistema educativo de Ecuador está firmemente arraigada en la legislación nacional y en las políticas públicas. La Constitución de Ecuador afirma que la educación es un “derecho y una obligación del Estado”, ordenando que el gobierno garantice el acceso universal a una educación de calidad, incluso a través de los avances tecnológicos (Constitución de la República del Ecuador, 2008). Este fundamento legal subraya la importancia de incorporar herramientas modernas en las aulas para mejorar los resultados del aprendizaje.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece directrices específicas para el uso de la tecnología en la educación, destacando su papel en la mejora de las metodologías de enseñanza y garantizando un acceso equitativo. Según la LOEI, las instituciones están obligadas a adoptar “estrategias innovadoras que integren la tecnología en la pedagogía para fomentar entornos inclusivos”, en particular en las zonas desfavorecidas (Ministerio de Educación, s.f.). Estas medidas se alinean con objetivos educativos más amplios para abordar las disparidades en recursos y oportunidades de aprendizaje.

La Agenda Digital de Educación de Ecuador (2021-2025) representa una política estratégica para reducir la brecha digital. La agenda afirma explícitamente que su

objetivo es “dotar a las instituciones educativas de infraestructura digital y formar a los profesores en alfabetización digital”, fomentando así la integración de herramientas interactivas (Ministerio de Educación, 2021). También destaca la creación de contenidos digitales culturalmente relevantes, que garanticen que las soluciones tecnológicas abordan las diversas necesidades lingüísticas y culturales de los estudiantes.

Los acuerdos internacionales también desempeñan un papel fundamental. El compromiso de Ecuador con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) hace hincapié en el uso de la tecnología para lograr una “educación de calidad inclusiva y equitativa” (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, 2021). Estos marcos globales refuerzan la agenda nacional, abogando por la tecnología como medio para reducir las desigualdades y mejorar el acceso a una educación de calidad más allá de las fronteras socioeconómicas.

A pesar de estos avances, la LOEI reconoce los retos que plantea la aplicación de estas iniciativas, especialmente en las zonas rurales. Señala que “persisten barreras como la infraestructura limitada y el acceso desigual a la tecnología, lo que dificulta la adopción efectiva” (Ministerio de Educación, s.f.). Abordar estas disparidades sigue siendo crucial para aprovechar el potencial de la tecnología interactiva en el fomento de una enseñanza equitativa y eficaz del inglés como segundo idioma.

METODOLOGÍA

Objetivo general de la investigación

Analizar la influencia del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025.

Descripción del método

Para cumplir con el objetivo, se empleó un enfoque mixto, que combina métodos cuantitativos y cualitativos con el fin de analizar de manera integral la influencia del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato. Este enfoque permitió captar tanto la amplitud como la profundidad del fenómeno estudiado (Creswell & Plano Clark, 2018). Estos autores definen el enfoque de investigación mixta como un método que combina la recopilación y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio para obtener una comprensión más completa del fenómeno investigado.

Diseño de la investigación

Se adoptó un diseño secuencial explicativo, en el cual los datos cuantitativos se recolectan y analizan en una primera fase, y posteriormente se complementan con datos cualitativos que permiten profundizar en los hallazgos iniciales (Creswell, 2013). Este

diseño buscó garantizar un entendimiento más completo del impacto de las tecnologías interactivas.

Fase cuantitativa

Tamaño de la muestra y selección de participantes. De una población total de 289 estudiantes, se determinó un tamaño de muestra de 56 estudiantes mediante un nivel de confianza del 90% y un margen de error del 10%. El cálculo se realizó utilizando la herramienta SurveyMonkey, garantizando una selección representativa de la población.

Instrumentos de recolección de datos. Se utilizó encuestas estructuradas con preguntas cerradas para medir las percepciones, actitudes y frecuencia de uso de las herramientas tecnológicas. Según Ary et al. (2018), estas herramientas son ideales para obtener datos medibles y generalizables. Estas encuestas fueron validadas por dos expertos consultados quienes evaluaron y determinaron las mismas aptas para la investigación. (ANEXO 1)

Análisis de los datos Los datos obtenidos en la investigación fueron analizados mediante un enfoque de triangulación, combinando los resultados de las encuestas con el análisis cualitativo de las entrevistas. A partir de las encuestas, se identificaron tendencias y patrones generales, mientras que las entrevistas permitieron una exploración más profunda de las percepciones y experiencias de los participantes. Para el análisis de las entrevistas, se construyeron categorías emergentes que facilitaron la interpretación de los discursos y su relación con los hallazgos cuantitativos. Esta

estrategia permitió una visión integral del fenómeno estudiado, garantizando una mayor validez y profundidad en la interpretación de los datos.

Fase cualitativa

Recolección de datos cualitativos. Kvale y Brinkmann (2009) sostienen que la recolección cualitativa de datos, especialmente a través de entrevistas, es un proceso conversacional en el que el investigador y el participante co-construyen el conocimiento mediante la interacción, el contexto y la interpretación de significados. En esta etapa, se realizarán entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes seleccionados de la muestra inicial, con el propósito de explorar sus experiencias, percepciones y actitudes hacia las tecnologías interactivas.

Entrevistas a profesores y coordinadora de tecnología. Con el objetivo de obtener una comprensión profunda sobre la influencia de la tecnología interactiva en la adquisición del inglés como segunda lengua, se llevaron a cabo entrevistas a docentes y a la coordinadora educativa. A través de estas entrevistas, se buscó explorar sus percepciones, experiencias y valoraciones sobre el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las preguntas estuvieron orientadas a identificar las estrategias implementadas, los desafíos enfrentados y los beneficios percibidos en el uso de tecnología interactiva en el aula. Esta recopilación de datos cualitativos permitió complementar los hallazgos obtenidos mediante otros métodos, enriqueciendo el análisis desde la perspectiva de los actores educativos clave. Merriam y Tisdell (2016) afirman que las entrevistas en la investigación cualitativa son una herramienta fundamental para obtener datos ricos y detallados, permitiendo a los investigadores comprender las

experiencias, significados y perspectivas de los participantes a través de un proceso estructurado o semiestructurado de interacción.

Análisis cualitativo. Los datos cualitativos serán analizados mediante codificación temática siguiendo el enfoque de Braun y Clarke (2006). Este proceso permitirá identificar patrones recurrentes, categorías emergentes y relaciones significativas entre los datos.

Triangulación de datos. Para garantizar la validez y la confiabilidad de los hallazgos, se realizará una triangulación de datos, comparando los resultados cuantitativos con los cualitativos. Este enfoque fortalece la interpretación al integrar diferentes perspectivas sobre el fenómeno estudiado (Patton, 2015).

Consideraciones éticas. Se protegerá la confidencialidad de los participantes y se obtendrá su consentimiento informado previo a la recolección de datos. Las directrices éticas propuestas por la British Educational Research Association (BERA, 2018) guiarán el desarrollo de la investigación. Mediante el enfoque mixto, esta investigación busca ofrecer una visión integral sobre el impacto de las tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua, combinando la generalización de datos cuantitativos con la riqueza interpretativa de los datos cualitativos.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

En esta sección se exponen los resultados cuantitativos y cualitativos derivados de la investigación de campo, así como la integración de estos datos para abordar las preguntas de la investigación.

ENCUESTAS ESTUDIANTES.

El objetivo de la encuesta administrada a los alumnos de la institución era recabar la información esencial necesaria para evaluar la influencia de la tecnología interactiva en la adquisición del inglés como segunda lengua. La encuesta se realizó en inglés, de acuerdo con la política lingüística del colegio. A continuación se presenta el análisis.

PREGUNTA 1. En qué grado estás actualmente?



Gráfico 1 El gráfico incluye la primera pregunta de la encuesta a estudiantes y las correspondientes respuestas.

PREGUNTA 1. En qué grado estás actualmente?

ITEM	ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Primero de Bachillerato	18	32%
2	Segundo de Bachillerato	19	34%
3	Tercero de Bachillerato	19	34%
	TOTAL	56	100%

Tabla 1 La tabla resume la primera pregunta de la encuesta a estudiantes

Análisis: El número total de estudiantes encuestados fue de 56, distribuidos de manera relativamente uniforme entre los tres grados académicos. Primer Bachillerato contó con la menor cantidad de alumnos, con un total de 18, mientras que Segundo y Tercer Bachillerato presentaron una cantidad idéntica de 19 estudiantes cada uno. La distribución de estos datos se representa visualmente en un gráfico circular, el cual ilustra de manera clara la equidad en la participación de los estudiantes. En dicho gráfico, las porciones más grandes, representadas en verde y naranja, corresponden a Segundo y Tercer Bachillerato, mientras que la sección azul, de menor tamaño, representa a Primer Bachillerato.

Interpretación: Esta distribución uniforme sugiere que la encuesta se realizó con una representación bastante equilibrada de estudiantes en los tres niveles de Bachillerato. La ligera diferencia en el número de alumnos encuestados en Primero de Bachillerato (18) con respecto a Segundo y Tercero de Bachillerato (19 cada uno) puede deberse a una variación aleatoria en la participación más que a una tendencia subyacente significativa. La igualdad de números en los dos últimos niveles indica que la encuesta llegó a una proporción comparable de alumnos de esos cursos, lo que garantiza una perspectiva completa de los alumnos de los niveles superiores.

PREGUNTA 2. ¿Con qué frecuencia usas tecnología interactiva (aplicaciones, juegos en línea, aulas virtuales como Toddle) para aprender inglés?

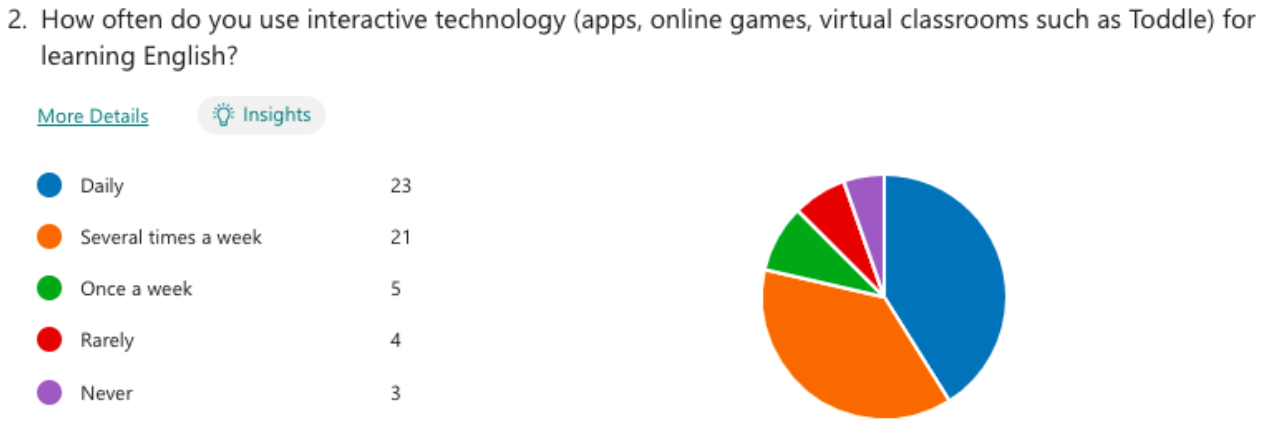


Gráfico 2 El gráfico presenta datos sobre la frecuencia con que los alumnos utilizan la tecnología interactiva (como apps, juegos en línea y aulas virtuales) para aprender inglés.

PREGUNTA 2. ¿Con qué frecuencia usas tecnología interactiva (aplicaciones, juegos en línea, aulas virtuales como Toddle) para aprender inglés?

ITEM	**ESTRATOS**	**FRECUENCIA**	**PORCENTAJE**
1	A diario	23	41%
2	Varias veces a la semana	21	38%
3	Una vez a la semana	5	9%
4	Casi nunca	4	7%
5	Nunca	3	5%
	TOTAL	56	100%

Tabla 2 La tabla resume datos sobre la frecuencia con que los alumnos utilizan la tecnología interactiva (como apps, juegos en línea y aulas virtuales) para aprender inglés.

Análisis: La mayoría de los alumnos encuestados hacen un uso regular de la tecnología interactiva en su aprendizaje del inglés. En total, 44 de los 56 estudiantes (78,6%) afirmaron utilizar estas herramientas con frecuencia, ya sea a diario o varias

veces a la semana. Por otro lado, un grupo menor de 9 alumnos (16%) indicó que su uso de la tecnología interactiva es ocasional, empleándola de manera esporádica. Finalmente, solo 3 estudiantes (5,4%) declararon no utilizar nunca este tipo de tecnología como parte de su proceso de aprendizaje del idioma.

Interpretación: Los datos sugieren una fuerte aceptación y uso de la tecnología interactiva para aprender inglés, con casi un 80% de estudiantes que la utilizan con frecuencia. El pequeño porcentaje de estudiantes que rara vez o nunca utilizan la tecnología podría indicar una preferencia por los métodos tradicionales de aprendizaje, falta de acceso, o alfabetización digital limitada. El uso significativo de la tecnología está en consonancia con los enfoques pedagógicos modernos que integran las herramientas digitales en la adquisición de idiomas.

PREGUNTA 3. ¿Qué tipo de tecnología interactiva usas para aprender inglés? Escoge todas las que aplican

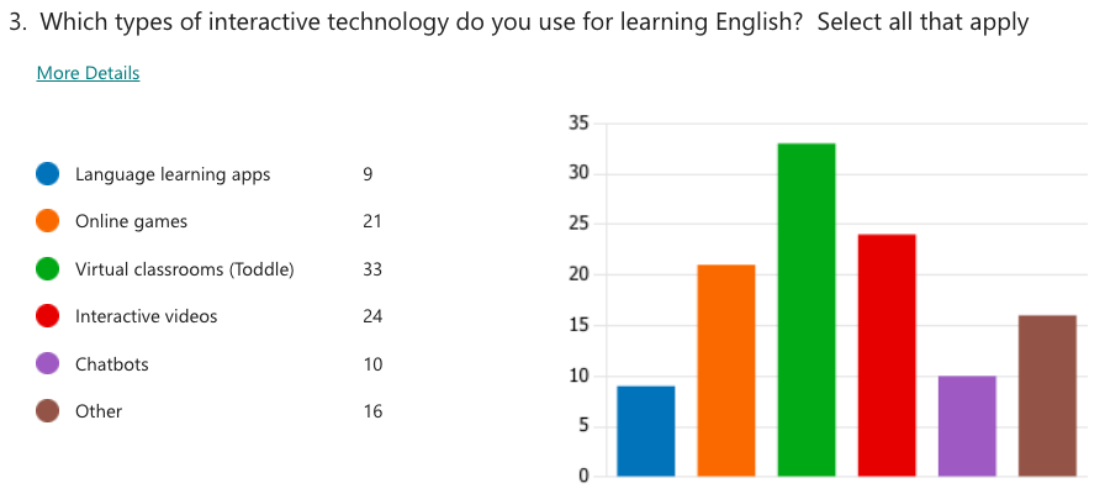


Gráfico 3. El gráfico presenta los tipos de tecnología interactiva que utilizan los alumnos para aprender inglés, con respuestas múltiples permitidas

PREGUNTA 3. ¿Qué tipo de tecnología interactiva usas para aprender inglés? Escoge todas las que aplican.

ITEM	**ESTRATOS**	**FRECUENCIA**
1	Aplicaciones de aprendizaje de la lengua	9
2	Juegos en línea	21
3	Aulas virtuales (Toddle)	33
4	Videos interactivos	24
5	Chatbots	10
6	Otros	16

Tabla 3. La tabla resume los tipos de tecnología interactiva que utilizan los alumnos para aprender inglés, con respuestas múltiples permitidas

Análisis: Las aulas virtuales, en particular Toddle, son la herramienta preferida por los estudiantes, lo que sugiere que un entorno de aprendizaje digital estructurado juega un papel fundamental en su proceso de adquisición del inglés. Cabe destacar que Toddle es el sistema de gestión de aprendizaje oficialmente utilizado por la institución, lo que refuerza su importancia en la educación formal. Además, los videos interactivos y los juegos en línea son ampliamente utilizados, lo que indica que las estrategias de aprendizaje basadas en multimedia resultan atractivas y efectivas para los alumnos. En contraste, el uso menos frecuente de chatbots y aplicaciones de aprendizaje de idiomas podría reflejar una menor preferencia por herramientas basadas en inteligencia artificial o por enfoques más autónomos, en comparación con métodos más interactivos y colaborativos. Finalmente, la categoría "Otros", en la que se ubicaron 16 estudiantes, sugiere que los alumnos emplean recursos adicionales fuera de las categorías

predefinidas, posiblemente incluyendo podcasts, libros digitales o plataformas de tutoría en línea.

Interpretación: Los datos sugieren que los estudiantes prefieren métodos estructurados, interactivos y atractivos para aprender inglés. Las aulas virtuales y los contenidos multimedia parecen ser los más eficaces, mientras que las aplicaciones tradicionales de aprendizaje de idiomas y los chatbots se utilizan con menos frecuencia. Esto pone de relieve la importancia de integrar herramientas digitales interactivas y colaborativas en la enseñanza de inglés como segundo idioma.

PREGUNTA 4 . ¿Cuán efectivo encuentras el uso de la tecnología interactiva para mejorar tus habilidades en el idioma inglés?

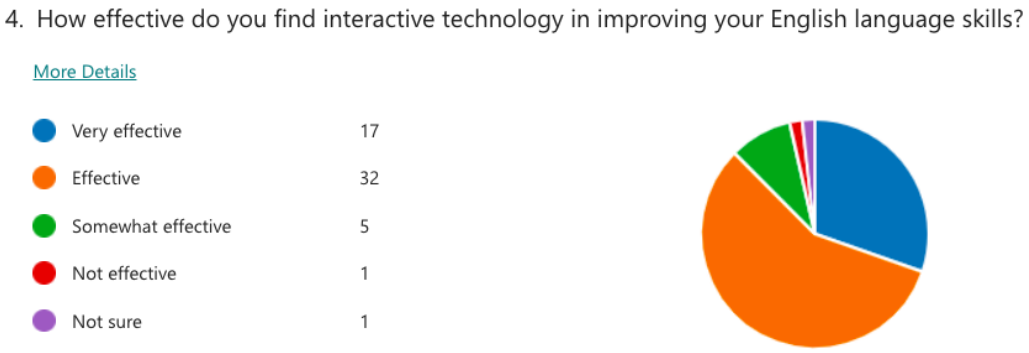


*Gráfico 4 El gráfico presenta los resultados de una pregunta de la encuesta: **"¿Hasta qué punto le parece eficaz la tecnología interactiva para mejorar sus conocimientos de inglés?*

PREGUNTA 4 . ¿Cuán eficaz encuentras el uso de la tecnología interactiva para mejorar tus habilidades en el idioma inglés?

ITEM	**ESTRATOS**	**FRECUENCIA**	**PORCENTAJE**
1	Muy eficaz	17	30%
2	Eficaz	32	57%
3	Algo eficaz	5	9%
4	Poco eficaz	1	2%
5	No estoy seguro	1	2%
	TOTAL	56	100%

Tabla 4. La tabla resume los resultados de la pregunta ¿Cuán eficaz encuentras el uso de la tecnología interactiva para mejorar tus habilidades en el idioma inglés?

Análisis: Una mayoría significativa de los estudiantes encuestados (49 de 56) percibe la tecnología interactiva como eficaz (32 personas) o muy eficaz (17 personas) en la mejora de sus conocimientos de inglés. Estos resultados reflejan una valoración ampliamente positiva del uso de herramientas interactivas en el aprendizaje del idioma. En contraste, solo una persona manifestó que la tecnología interactiva no es eficaz (segmento rojo), mientras que otra expresó incertidumbre al respecto (segmento morado), lo que sugiere que las percepciones negativas o dudas son mínimas. Además, un pequeño grupo de cinco encuestados considera que la tecnología interactiva es solo "algo eficaz", lo que indica que, si bien es vista como un recurso útil, podría no ser una solución integral para todos los estudiantes.

Interpretación: Los resultados de la encuesta sugieren que la tecnología interactiva está ampliamente considerada como una herramienta eficaz para mejorar los conocimientos de inglés. La inmensa mayoría (alrededor del 88%) de los encuestados la

considera entre algo y muy eficaz, mientras que el escepticismo es mínimo. Esto implica que la incorporación de tecnología interactiva en los programas de aprendizaje de inglés es un enfoque beneficioso.

PREGUNTA 5. Describa un caso concreto en el que la tecnología interactiva le haya ayudado a aprender inglés.

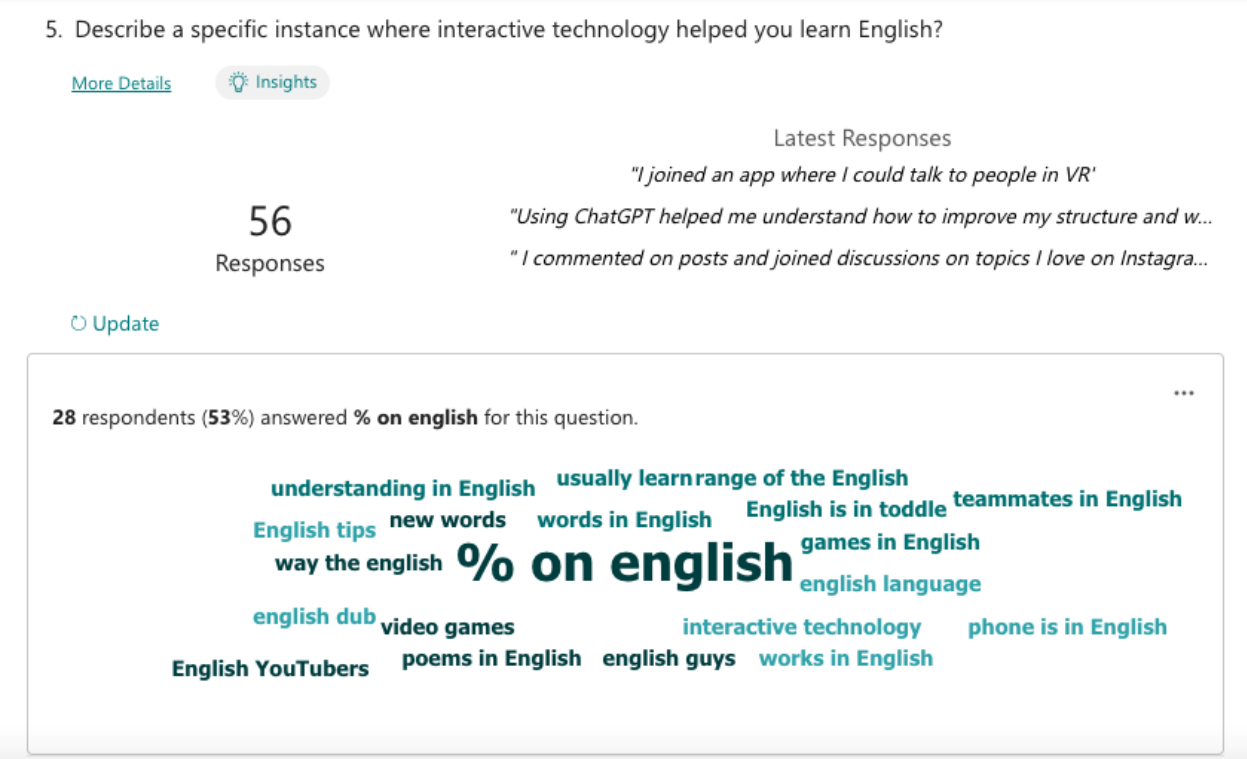


Gráfico 5. El gráfico muestra una el análisis de respuestas a la pregunta 5: "Describe una instancia específica en la que la tecnología interactiva te ayudó a aprender inglés".

Análisis: La imagen incluye una "nube de palabras" o "word cloud", con palabras y frases relacionadas con el aprendizaje de inglés y la tecnología interactiva como respuesta a la pregunta planteada. Se visualiza las palabras clave más frecuentes en las respuestas. Algunas de las palabras y frases visibles incluyen:

- "understanding in English" (comprensión en inglés)
- "English tips" (consejos de inglés)
- "new words" (palabras nuevas)

- "words in English" (palabras en inglés)
- "English is in toddle" (El inglés está en el aula virtual)
- "teammates in English" (compañeros de equipo en inglés)
- "% on english" (% en inglés)
- "games in English" (juegos en inglés)
- "english language" (lengua inglesa)
- "english dub" (doblaje en inglés)
- "video games" (videojuegos)
- "interactive technology" (tecnología interactiva)
- "phone is in English" (el teléfono está en inglés)
- "English YouTubers" (YouTubers que hablan inglés)
- "poems in English" (poemas en inglés)
- "english guys" (chicos que hablan inglés)
- "works in English" (funciona en inglés)

Interpretación: Los resultados de la pregunta sugieren que la tecnología interactiva está desempeñando un papel diverso y significativo en el aprendizaje del inglés. Los encuestados utilizan una variedad de herramientas y plataformas, desde aplicaciones de realidad virtual hasta redes sociales y modelos de lenguaje, para mejorar sus habilidades lingüísticas. La interacción social y el uso del inglés en contextos auténticos parecen ser factores clave para un aprendizaje efectivo. Las respuestas reflejan la forma en que las herramientas tecnológicas se están integrando en el proceso de aprendizaje de idiomas, ofreciendo a los estudiantes oportunidades de práctica y exposición que antes no estaban disponibles.

PREGUNTA 6. ¿Qué destreza del inglés crees que has mejorado más gracias a la tecnología interactiva?

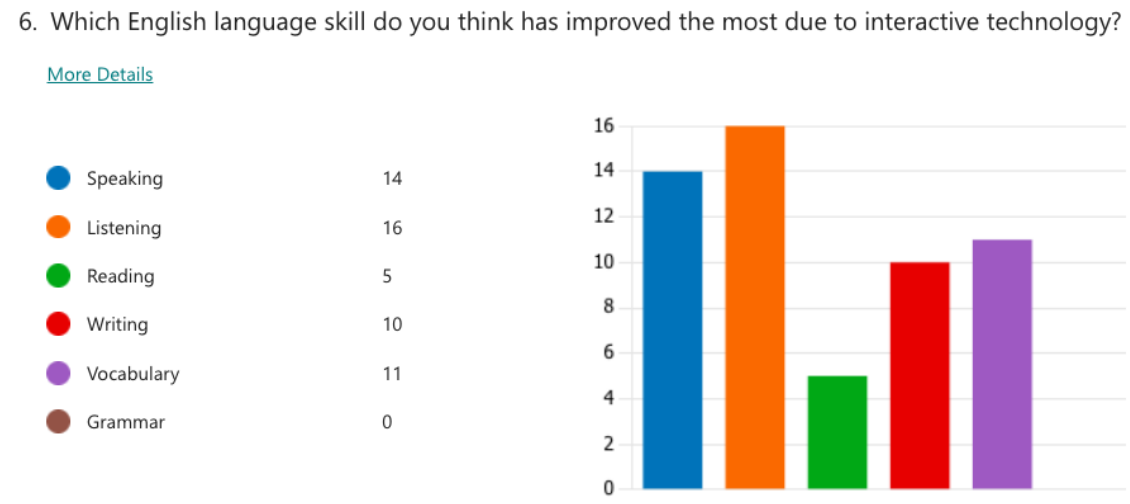


Gráfico 6. El gráfico de barras presenta las respuestas a la pregunta: ¿Qué destreza en inglés crees que has mejorado más gracias a la tecnología interactiva?

PREGUNTA 6. ¿Qué destreza del inglés crees que has mejorado más gracias a la tecnología interactiva?

ITEM	**ESTRATOS**	**FRECUENCIA**
1	Hablar	14
2	Escuchar	16
3	Leer	5
4	Escribir	10
5	Vocabulario	11
6	Gramática	0

Tabla 5. La tabla resume las respuestas de la pregunta: ¿Qué destreza en inglés crees que has mejorado más gracias a la tecnología interactiva?

Análisis: Los resultados de la encuesta indican que la habilidad de escucha es la que más ha mejorado con el uso de la tecnología interactiva, según 16 encuestados. Esto coincide con el uso frecuente de herramientas como podcasts, vídeos y plataformas

de aprendizaje basadas en audio, así como con la popularidad de los vídeos interactivos y los juegos en línea, que hacen que el aprendizaje multimedia sea más atractivo y efectivo. En segundo lugar, la destreza oral también ha mostrado una mejora significativa, con 14 respuestas, lo que sugiere que el software de reconocimiento de voz, las aplicaciones de conversación y los tutores virtuales han tenido un impacto positivo en el desarrollo de esta habilidad.

El vocabulario y la expresión escrita han experimentado una mejora moderada, con 11 y 10 respuestas respectivamente. La ampliación del vocabulario podría estar relacionada con el uso de aplicaciones gamificadas como Duolingo, mientras que el desarrollo de la escritura podría deberse al apoyo de correctores gramaticales y herramientas basadas en inteligencia artificial. En contraste, la lectura ha mostrado una mejora limitada, con solo 5 encuestados que perciben un avance en esta habilidad, lo que sugiere que, aunque las herramientas digitales pueden apoyar la lectura, no son tan atractivas o eficaces en comparación con otras destrezas.

Finalmente, la gramática no ha registrado mejoras significativas, ya que ningún encuestado la identificó como la habilidad más beneficiada por la tecnología interactiva. Esto podría indicar que, aunque existen correctores gramaticales y plataformas de aprendizaje enfocadas en este aspecto, los estudiantes no los perciben como elementos clave en su progreso general en el aprendizaje del inglés.

Interpretación: Los resultados de la encuesta indican que las destrezas de comprensión y expresión oral son las que más se han beneficiado de la tecnología interactiva, probablemente debido a los métodos de aprendizaje audiovisuales y a las

herramientas de práctica oral basadas en IA. El vocabulario y la expresión escrita también han experimentado una mejora moderada. Sin embargo, la lectura ha obtenido beneficios limitados y la gramática no ha mostrado ninguna mejora notable, lo que sugiere que la tecnología interactiva puede no ser tan eficaz para el aprendizaje estructurado de la gramática.

PREGUNTA 7. ¿Prefieres utilizar la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales (libros de texto, clases presenciales) para aprender inglés?

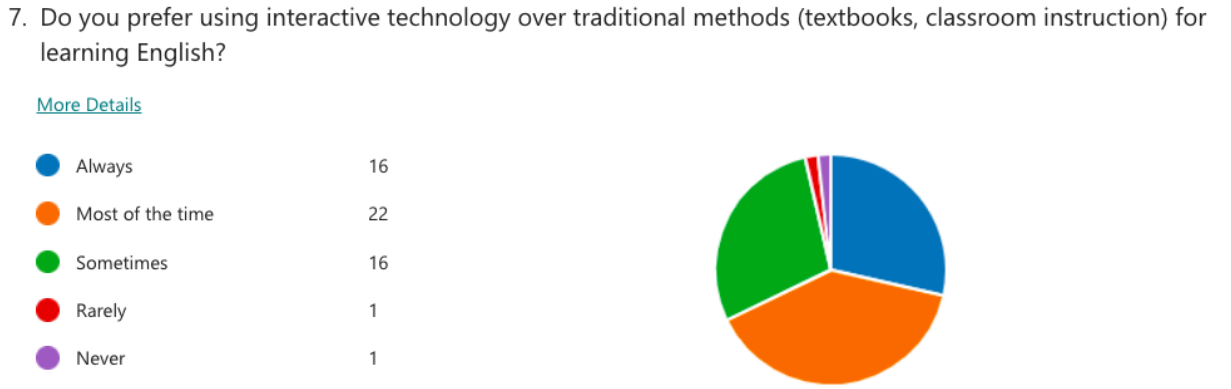


Gráfico 7. El gráfico circular presenta las respuestas a la pregunta ¿Prefieres utilizar la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales (libros de texto, clases presenciales) para aprender inglés?

PREGUNTA 7. ¿Prefieres utilizar la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales (libros de texto, clases presenciales) para aprender inglés?

ITEM	ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	16	29%
2	La mayoría de las veces	22	39%
3	A veces	16	29%
4	Casi nunca	1	2%
5	Nunca	1	2%
	TOTAL	56	100%

Tabla 6. La tabla resume las respuestas de la pregunta: ¿Prefieres utilizar la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales (libros de texto, clases presenciales) para aprender inglés?

Análisis: La mayoría de los encuestados muestra una fuerte preferencia por la tecnología interactiva en su proceso de aprendizaje. Un total de 38 de los 56 participantes (alrededor del 68%) indicaron que prefieren utilizarla siempre (16 respuestas) o la mayoría de las veces (22 respuestas), lo que sugiere que este enfoque digital es ampliamente valorado frente a los métodos tradicionales. Sin embargo, un grupo de 16 encuestados (representado en la sección verde) señaló que solo utiliza la tecnología interactiva en algunas ocasiones, lo que indica que, aunque reconocen sus ventajas, también combinan su uso con estrategias más convencionales. Por otro lado, solo un encuestado manifestó que rara vez prefiere la tecnología interactiva (sección roja) y otro indicó que nunca la prefiere (sección morada), lo que demuestra que la resistencia al aprendizaje interactivo es mínima dentro del grupo estudiado.

Interpretación: Los resultados de la encuesta revelan que la mayoría de los alumnos están a favor de la tecnología interactiva para aprender inglés, con un 68% que

la prefiere siempre o la mayoría de las veces. Un porcentaje menor (16 personas) la utiliza ocasionalmente, mientras que muy pocos la rechazan de plano. Esto sugiere que la tecnología interactiva es ampliamente aceptada y preferida a los métodos tradicionales, pero algunos alumnos siguen valorando un enfoque equilibrado

PREGUNTA 8: Valore su satisfacción general con el uso de la tecnología interactiva en su experiencia de aprendizaje del inglés

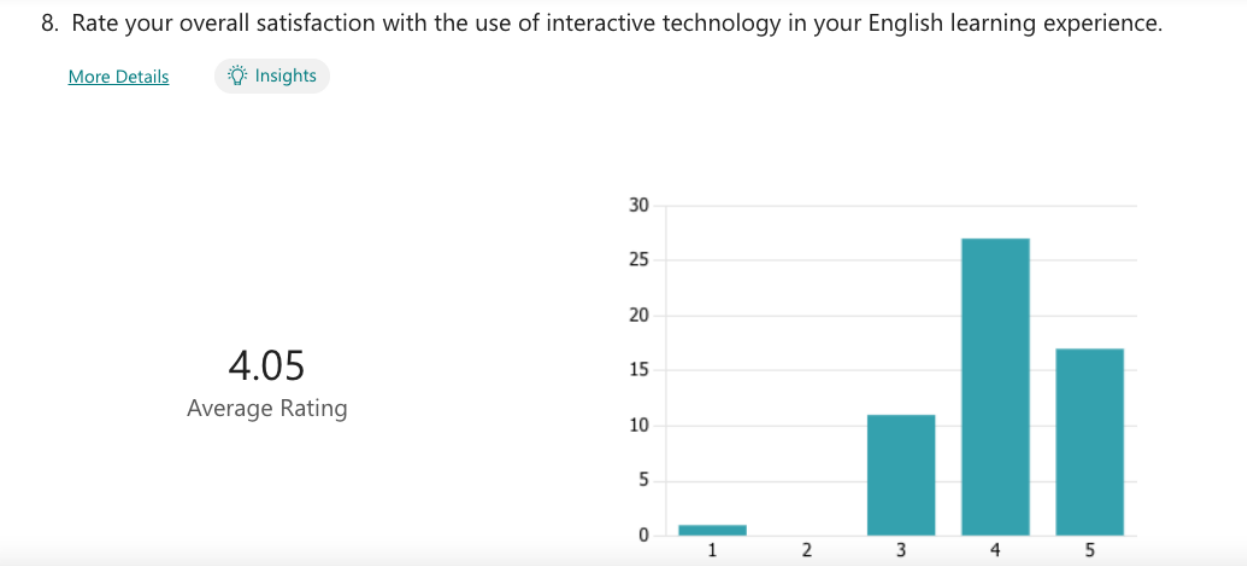


Gráfico 8. El gráfico de barras presenta las respuestas a la pregunta: Valore su satisfacción general con el uso de la tecnología interactiva en su experiencia de aprendizaje del inglés

PREGUNTA 8: Valore su satisfacción general con el uso de la tecnología interactiva en su experiencia de aprendizaje del inglés

ITEM	ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	5 estrellas	17	30%
2	4 estrellas	27	48%
3	3 estrellas	11	20%
4	2 estrellas	0	0%
5	1 estrella	1	2%
	TOTAL	56	100%

Tabla 7. La tabla resume las respuestas de la pregunta: ¿Prefieres utilizar la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales (libros de texto, clases presenciales) para aprender inglés?

Análisis: La calificación media de 4,05 indica que la mayoría de los encuestados están satisfechos con el uso de la tecnología interactiva en su aprendizaje del inglés. La mayor parte de las respuestas se concentra en las categorías 4 (Satisfecho) y 5 (Muy satisfecho), reflejando una percepción positiva generalizada. Además, muy pocos encuestados otorgaron una calificación de 1, lo que sugiere que la insatisfacción es prácticamente inexistente. La categoría 3 (Neutral) recibió un número moderado de respuestas, lo que indica que algunos alumnos no tienen una opinión completamente definida sobre el impacto de la tecnología interactiva. La frecuencia más alta se encuentra en la calificación 4 (Satisfecho), lo que demuestra que una parte significativa de los estudiantes considera que la tecnología interactiva es beneficiosa, aunque con áreas de mejora. Asimismo, un número considerable de encuestados otorgó la máxima calificación (5), lo que sugiere que para algunos la tecnología interactiva representa un elemento clave en la mejora de su experiencia de aprendizaje.

Interpretación: Los datos sugieren que la tecnología interactiva es generalmente bien recibida en el aprendizaje del inglés, con una fuerte tendencia positiva en los índices de satisfacción. Muy pocos encuestados se muestran insatisfechos, y la mayoría la considera satisfactoria (4) o muy beneficiosa (5). La valoración media de 4,05 confirma que la mayoría de los alumnos tiene una percepción positiva del uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés.

PREGUNTA 9: ¿Qué desafíos has enfrentado al usar tecnología interactiva para aprender inglés?

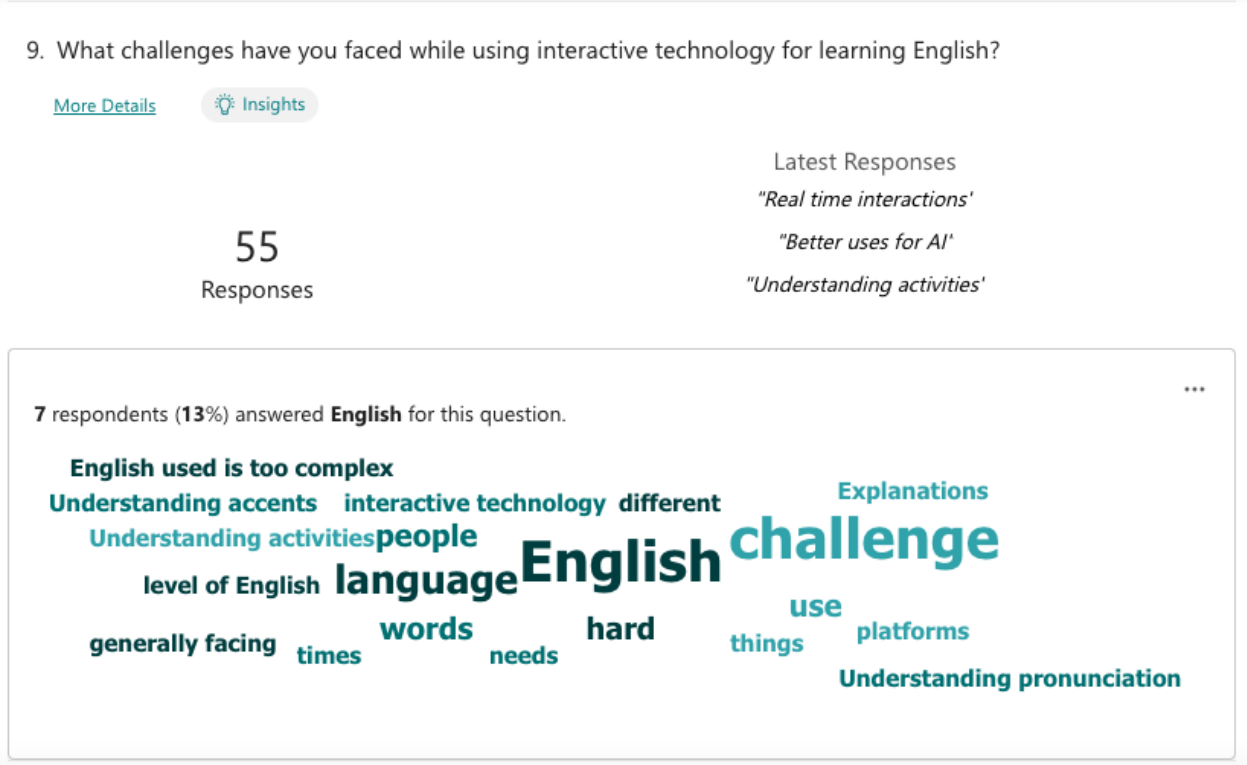


Gráfico 9. La imagen muestra los resultados de respuestas a la pregunta: "¿Qué desafíos has enfrentado al usar tecnología interactiva para aprender inglés?"

Análisis: La imagen incluye una "nube de palabras" las palabras clave más frecuentes en las respuestas. Algunas de las palabras y frases visibles incluyen:

- "English used is too complex" (El inglés usado es demasiado complejo).
- "Understanding accents" (Entendiendo acentos).
- "interactive technology" (tecnología interactiva).
- "different" (diferente).
- "Explanations" (Explicaciones).
- "Understanding activities" (Entendiendo actividades).
- "people" (gente).
- "standing English challenge" (desafío del inglés de pie).
- "generally facing" (generalmente enfrentando).
- "times" (veces).
- "words" (palabras).
- "needs" (necesidades).
- "hard" (difícil).
- "things" (cosas).
- "use" (uso).
- "platforms" (plataformas).
- "Understanding pronunciation" (Entendiendo la pronunciación).

Interpretación: La imagen revela que, si bien la tecnología interactiva ofrece muchas oportunidades para el aprendizaje del inglés, también presenta desafíos significativos. La complejidad del idioma, la comprensión de acentos y pronunciación, y la dificultad para utilizar las plataformas tecnológicas son obstáculos comunes. Además, la inteligencia artificial podría no estar siendo utilizada de manera óptima, y las

interacciones en tiempo real pueden ser problemáticas. De esta manera, se puede concluir que existe la necesidad de mejorar la usabilidad de la tecnología interactiva para el aprendizaje del inglés, así como de abordar los desafíos específicos del idioma y la comprensión.

PREGUNTA 10. ¿Te sientes más seguro de tus conocimientos de inglés gracias a la tecnología interactiva?

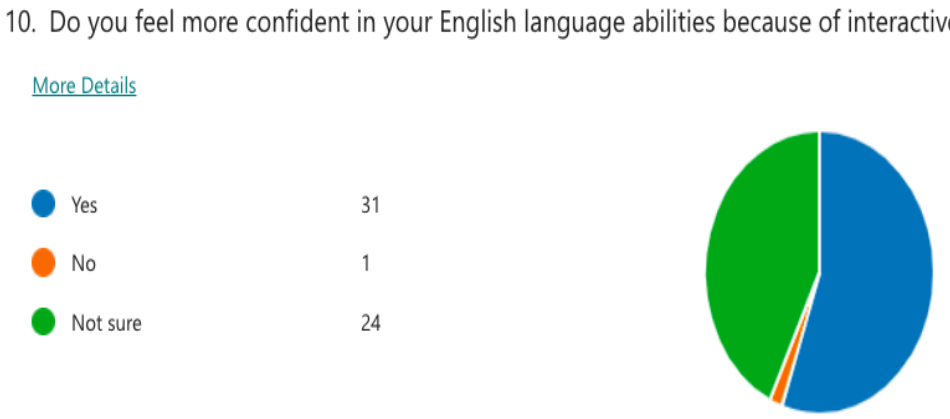


Ilustración 10. El gráfico circular presenta las respuestas a la pregunta ¿Se siente más seguro de sus conocimientos de inglés gracias a la tecnología interactiva?

PREGUNTA 10. ¿Te sientes más seguro de tus conocimientos de inglés gracias a la tecnología interactiva?

ITEM	**ESTRATOS**	**FRECUENCIA**	**PORCENTAJE**
1	Si	31	55%
2	No	1	2%
3	No estoy seguro/a	24	43%
	TOTAL	56	100%

Tabla 8. La tabla resume las respuestas a la pregunta ¿Se siente más seguro de sus conocimientos de inglés gracias a la tecnología interactiva?

Análisis: Un significativo 55% de los encuestados (31 de 56) afirmó que la tecnología interactiva ha incrementado su confianza en sus habilidades en inglés, lo que

sugiere un impacto positivo en la seguridad de los alumnos al utilizar el idioma. Sin embargo, casi el 43% (24 encuestados) no está seguro de si la tecnología ha influido en su confianza, lo que podría indicar que, aunque reconocen su utilidad para el aprendizaje, no necesariamente perciben una mejora directa en su desenvolvimiento en contextos reales. Por otro lado, solo un encuestado (alrededor del 2%) considera que la tecnología interactiva no ha mejorado su confianza, lo que demuestra que hay muy poca oposición a la idea de que estas herramientas puedan contribuir al desarrollo de la seguridad lingüística en inglés.

Interpretación: Los datos sugieren que la mayoría de los alumnos se sienten más seguros de sus habilidades en inglés gracias a la tecnología interactiva, y más de la mitad (55%) reconoce su impacto positivo. Sin embargo, una parte significativa (43%) sigue sin estar segura, lo que indica que, aunque las herramientas interactivas ayudan a aprender idiomas, el aumento de la confianza puede requerir factores adicionales, como la práctica en el mundo real y el compromiso personal. El muy bajo número de respuestas negativas (2%) muestra que la tecnología interactiva se considera en general beneficiosa más que ineficaz.

PREGUNTA 11. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar el uso de la tecnología interactiva en el aprendizaje del idioma inglés?

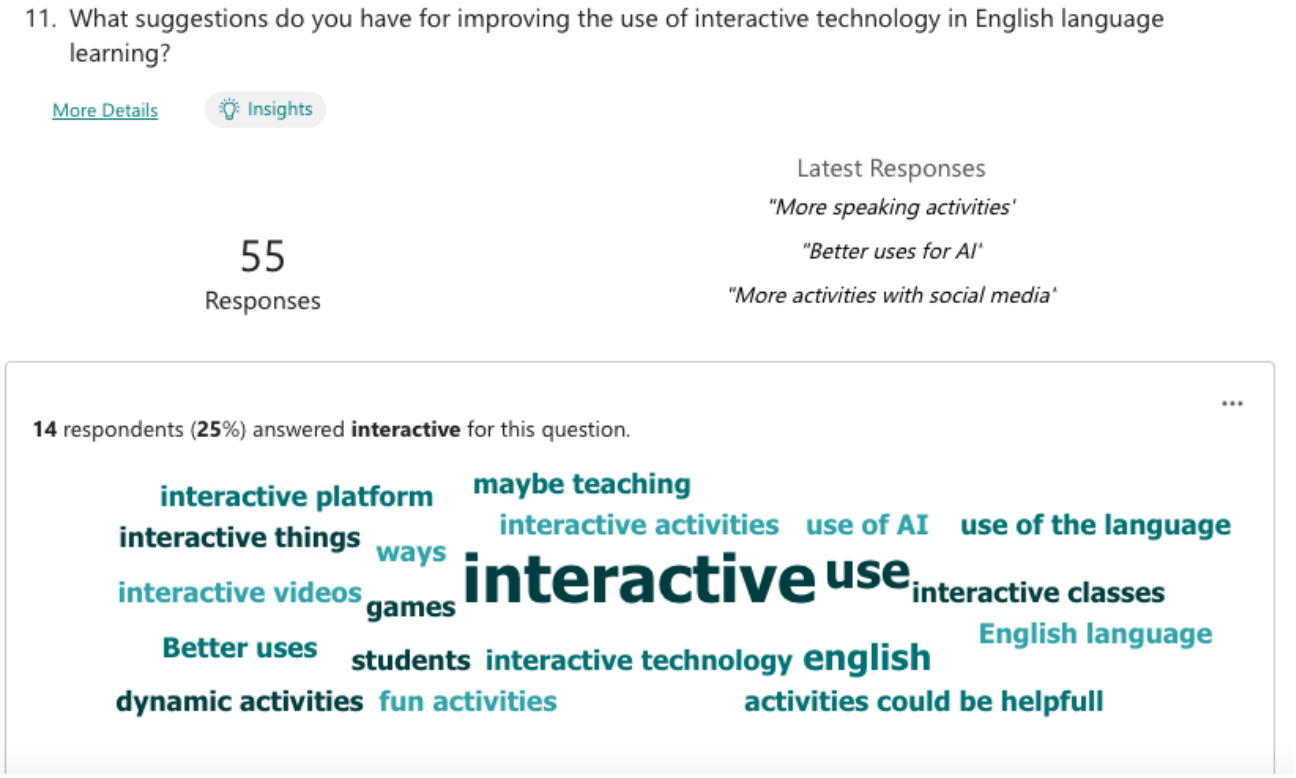


Gráfico 11. La imagen muestra los resultados de una encuesta o análisis de respuestas a la pregunta: "11. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar el uso de la tecnología interactiva en el aprendizaje del idioma inglés?

Análisis: La imagen incluye una "nube de palabras" las palabras clave más frecuentes en las respuestas. Algunas de las palabras y frases visibles incluyen:

- "interactive platform" (plataforma interactiva).
- "maybe teaching" (tal vez enseñanza).
- "interactive things" (cosas interactivas).
- "use of AI" (uso de IA).
- "use of the language" (uso del idioma).
- "interactive videos" (videos interactivos).
- "games" (juegos).

- "interactive use" (uso interactivo).
- "interactive classes" (clases interactivas).
- "Better uses" (Mejores usos).
- "students" (estudiantes).
- "interactive technology" (tecnología interactiva).
- "english" (inglés).
- "dynamic activities" (actividades dinámicas).
- "fun activities" (actividades divertidas).
- "activities could be helpfull" (las actividades podrían ser útiles).

Interpretación: La imagen revela que los encuestados consideran que la interactividad es fundamental para mejorar el aprendizaje del inglés con tecnología. Sugieren utilizar la inteligencia artificial de manera más efectiva, crear actividades más atractivas y dinámicas, y enfocarse en la práctica oral y el uso práctico del idioma. También se destaca el potencial de las redes sociales como herramientas de aprendizaje. Estos resultados sugieren un deseo de aprovechar al máximo la tecnología interactiva para crear experiencias de aprendizaje más efectivas y atractivas para el idioma inglés.

PREGUNTA 12. ¿Cuánto tiempo llevas utilizando la tecnología interactiva para aprender inglés?

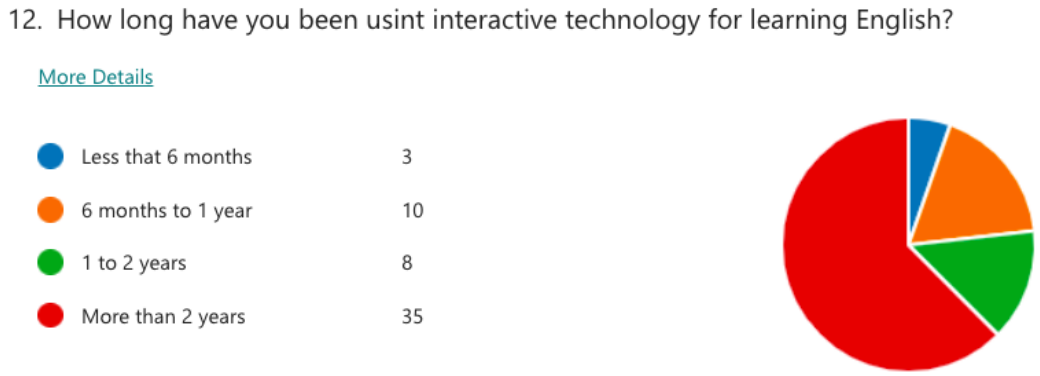


Gráfico 12. El gráfico circular presenta las respuestas a la pregunta ¿Cuánto tiempo lleva utilizando la tecnología interactiva para aprender inglés?

PREGUNTA 12. ¿Cuánto tiempo llevas utilizando la tecnología interactiva para aprender inglés?

ITEM	**ESTRATOS**	**FRECUENCIA**	**PORCENTAJE**
1	Más de dos años	35	63%
2	1 a dos años	8	14%
3	De 6 meses a 1 año	10	18%
4	Menos de 6 meses	3	5%
	TOTAL	56	100%

Tabla 9. La tabla resume presenta las respuestas a la pregunta ¿Cuánto tiempo lleva utilizando la tecnología interactiva para aprender inglés?

Análisis: Diez encuestados (18%) indicaron que llevan utilizando tecnología interactiva para el aprendizaje del inglés entre 6 meses y 1 año, mientras que 8 encuestados (14%) han empleado estas herramientas durante un período de 1 a 2 años. Estos datos reflejan un flujo constante de nuevos usuarios, lo que sugiere que la adopción de la tecnología interactiva sigue en aumento dentro del proceso de aprendizaje del idioma. Por otro lado, solo 3 encuestados (5%) han utilizado la tecnología interactiva durante menos de 6 meses, lo que indica que la mayoría de los participantes

ya tienen experiencia previa con estas herramientas, y solo un pequeño grupo está en sus primeras etapas de exploración tecnológica.

Interpretación: Los resultados sugieren que la tecnología interactiva es una herramienta a largo plazo para muchos estudiantes de inglés, ya que la mayoría de los encuestados (62%) tiene más de 2 años de experiencia utilizándola. Sigue habiendo una afluencia constante de nuevos usuarios, pero muy pocos (5%) son principiantes. Esto indica una fuerte retención de usuarios y una adopción continua de las herramientas de aprendizaje interactivo para la adquisición de la lengua inglesa.

PREGUNTA 13. ¿Cómo accedes a la tecnología interactiva para aprender inglés?

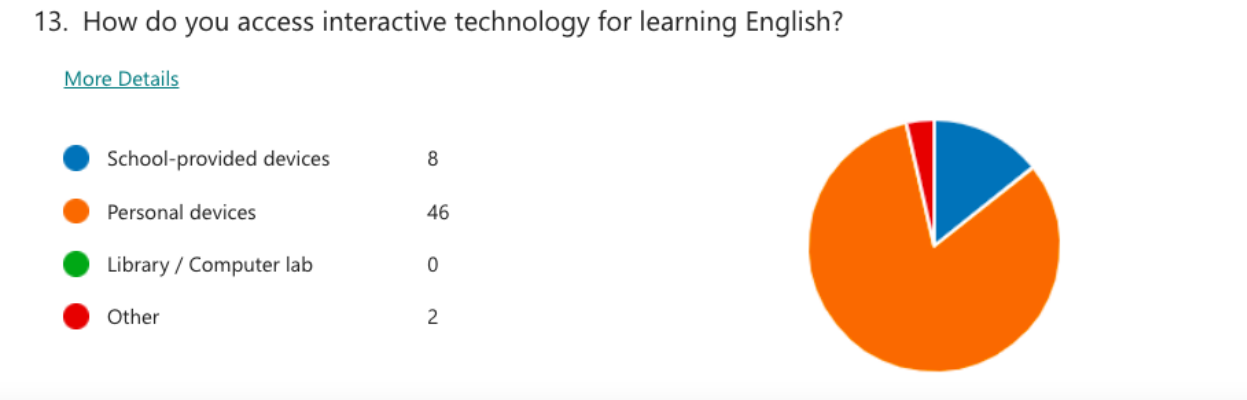


Gráfico 13. El gráfico de pastel presenta las respuestas a la pregunta: ¿Cómo accedes a la tecnología interactiva para aprender inglés?

PREGUNTA 13. ¿Cómo accedes a la tecnología interactiva para aprender inglés?

ITEM	ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Dispositivos provistos por el colegio	8	14%
2	Dispositivos personales	46	82%
3	Biblioteca / laboratorio de computación	0	0%
4	Otros	2	4%
	TOTAL	56	100%

Tabla 10. La tabla resume las respuestas a la pregunta ¿Cómo accedes a la tecnología interactiva para aprender inglés?

Análisis: Una gran mayoría de los encuestados (82%) utiliza dispositivos personales, como laptops, tabletas o teléfonos inteligentes, para el aprendizaje interactivo del inglés, lo que sugiere una preferencia por la flexibilidad y conveniencia que ofrecen estos dispositivos. En contraste, solo 8 encuestados (14%) recurren a dispositivos proporcionados por la escuela, lo que indica que, aunque algunas instituciones facilitan tecnología para el aprendizaje de idiomas, la mayoría de los estudiantes prefiere emplear sus propios recursos. Llama la atención que ningún encuestado reportó el uso de bibliotecas o laboratorios de computación para su aprendizaje interactivo, lo que podría deberse a la disponibilidad limitada, la inconveniencia o la preferencia general por dispositivos personales. Por último, solo 2 encuestados (4%) señalaron utilizar otros métodos, lo que podría incluir el acceso a tecnología interactiva a través de dispositivos prestados, recursos familiares o computadoras compartidas en casa.

Interpretación: Los resultados de la encuesta destacan que la mayoría de los estudiantes (82%) dependen de dispositivos personales para acceder a la tecnología interactiva en el aprendizaje del inglés, lo que enfatiza la importancia de la accesibilidad móvil y en línea**.** Los dispositivos proporcionados por la escuela (14%) juegan un papel secundario**,** mientras que las bibliotecas y laboratorios de computación no se utilizan en absoluto**.** Los datos sugieren que los estudiantes priorizan la independencia, la conveniencia y la flexibilidad al interactuar con herramientas de aprendizaje interactivo.

ENTREVISTAS CON DOCENTES.

Esta sección se fundamenta en las experiencias y opiniones de tres docentes de inglés de bachillerato, quienes fueron entrevistados para aportar sus perspectivas sobre la influencia de la tecnología interactiva en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. A partir de sus testimonios, se analiza cómo las herramientas digitales están transformando las prácticas docentes y ampliando las posibilidades de interacción y personalización en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Preguntas generales

1. **¿Cómo ha cambiado su enfoque de enseñanza del inglés como segunda lengua con la incorporación de la tecnología interactiva?**

Según los docentes entrevistados, la incorporación de la tecnología interactiva ha transformado el enfoque de la enseñanza del inglés como segunda lengua al dotarlo de mayor flexibilidad y dinamismo. Ellos mencionan que se ha pasado de depender exclusivamente de materiales fijos y reciclados a integrar recursos actualizados y

variados, lo que permite adaptarse a la inmediatez de la información. Asimismo, comentan que el uso de actividades digitales—como la grabación de speaking para tareas en casa—ha extendido el tiempo de aprendizaje más allá del aula, optimizando el aprovechamiento del tiempo. Por otra parte, estas herramientas tecnológicas facilitan que los estudiantes refresquen conocimientos y adquieran mayor seguridad al interactuar, lo que les permite ajustar el ritmo y el nivel de la enseñanza según las necesidades de cada grupo, a pesar de los desafíos que pueda conllevar esta transición.

2. **¿Qué herramientas o plataformas interactivas utiliza con más frecuencia en sus clases y por qué?**

Los docentes destacan el uso de diversas herramientas interactivas que se adaptan a las necesidades de organización y al aprovechamiento del tiempo en clase. Por un lado, se emplean plataformas como Toddle—considerada indispensable por la política propia de la institución—para estructurar actividades y consolidar recursos, junto con Padlet, que permite visualizar en tiempo real las respuestas de los estudiantes y compartir distintos formatos (texto, imágenes, videos, gifs); además, se integran herramientas basadas en inteligencia artificial, como chatGTP, para estimular la formulación de preguntas y obtener retroalimentación, y Canva para desarrollar infografías. Por otro lado, en contextos con alumnos menores se utilizan aplicaciones lúdicas como Kahoot, Nearpod y juegos interactivos para reforzar el vocabulario y dinamizar la clase, aplicándolas según la progresión y características del momento educativo.

Impacto en el aprendizaje

3. **¿Ha notado una diferencia en la motivación y participación de los estudiantes desde que usa tecnología interactiva?**

Los docentes coinciden en que la tecnología interactiva ha influido notablemente en la motivación y participación de los estudiantes. Por un lado, se destaca cómo las herramientas digitales, al alinearse con las preferencias visuales, auditivas y kinestésicas, capturan de manera natural el interés de los jóvenes. Sin embargo, también se advierte que el uso reiterado de una misma plataforma puede volverse monótono, lo que subraya la importancia de diversificar las actividades y recursos, equilibrando la innovación tecnológica con métodos tradicionales para mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo.

4. **¿Cree que el uso de tecnología interactiva mejora la adquisición de habilidades lingüísticas como la pronunciación, la escritura o la comprensión auditiva?**

Los docentes coinciden en que la tecnología interactiva favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas, aunque destacan que su efectividad varía según la edad y el contexto. En estudiantes más jóvenes, las aplicaciones que facilitan la repetición de palabras y oraciones mejoran notablemente la pronunciación al permitir que practiquen de forma individual sin la presión de exponer ante una multitud. Por otro lado, el acceso a recursos más variados—como podcasts, videos y películas—ofrece una experiencia auditiva más auténtica y adaptable al ritmo de cada alumno, enriqueciendo el proceso de comprensión auditiva y permitiendo un aprendizaje más personalizado.

Desafíos y limitaciones

5. **¿Cuáles son las principales dificultades que ha encontrado al integrar la tecnología interactiva en su enseñanza?**

Los docentes han señalado que la integración de la tecnología interactiva presenta diversas dificultades: en primer lugar, se destaca la distracción que generan múltiples ventanas abiertas y la consiguiente dificultad para monitorear el uso adecuado de la herramienta, lo que obliga al profesor a asumir un rol similar al de un supervisor. Además, se subraya el reto de actualizarse constantemente, ya que la rápida obsolescencia de las plataformas y la necesidad de autogestión en el aprendizaje tecnológico pueden resultar estresantes, a la par que se identifican problemas éticos relacionados con el uso indebido de herramientas como la inteligencia artificial para plagiar o limitar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Por último, se enfatiza la importancia de equilibrar el uso de recursos digitales con metodologías tradicionales para garantizar el desarrollo integral de las habilidades académicas.

6. **¿Cómo maneja la posible distracción que pueden generar las herramientas tecnológicas en los estudiantes?**

Los docentes abordan la distracción tecnológica equilibrando el uso de herramientas digitales con métodos tradicionales. Uno de ellos establece normas y condiciones en las evaluaciones para asegurar que, aunque se empleen recursos interactivos, los estudiantes no descuiden habilidades fundamentales como la escritura a mano y la realización de exámenes en papel. Por otro lado, se opta por presentar los ejercicios a

nivel grupal en la pizarra, lo que facilita el seguimiento y minimiza la tentación de la distracción individual.

Evaluación y resultados

7. **¿Ha observado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes gracias al uso de tecnología interactiva? ¿Cómo mide estos avances?**

Los docentes han observado mejoras en el rendimiento académico gracias a la tecnología interactiva. Por un lado, se evidencia que, en tareas como la comprensión lectora, los estudiantes muestran avances notables en velocidad y precisión—especialmente entre los más jóvenes, quienes se benefician del entorno digital y se evalúan mediante registros y pruebas específicas. Por otro lado, comparando con métodos de hace una década, se destacan mejoras en diversas destrezas lingüísticas, como la pronunciación y la argumentación, que se miden a través de rúbricas y checklists; estas herramientas permiten evidenciar que el acceso ampliado a variados recursos enriquece la producción y el aprendizaje integral.

8. **¿Cree que la tecnología interactiva puede sustituir completamente los métodos tradicionales de enseñanza, o debe ser un complemento?**

Los docentes coinciden en que la tecnología interactiva debe funcionar como un complemento a los métodos tradicionales, ya que, aunque aporta herramientas valiosas para organizar y dinamizar la enseñanza, nunca podrá sustituir la interacción humana esencial que caracteriza el proceso educativo. Se destaca que el contacto físico, la personalidad del profesor y el "calor humano" en la transmisión del conocimiento son

insustituibles, pues fomentan la motivación y el compromiso de los estudiantes de manera que ninguna plataforma digital puede replicar por completo.

Perspectivas futuras

9. **¿Qué cambios o innovaciones tecnológicas le gustaría ver en la enseñanza del inglés en los próximos años?**

Los docentes destacan la relevancia de integrar la inteligencia artificial en la enseñanza del inglés, proponiendo el desarrollo de aplicaciones que interactúen de forma directa con el estudiante a partir de textos o temas específicos y que se adapten a distintos niveles de aprendizaje, desde los más básicos hasta los más avanzados. Además, se subraya la importancia de facilitar la interacción con hablantes nativos mediante plataformas como Zoom, Meets o Teams, lo cual permitiría a los alumnos practicar el idioma en contextos reales y recibir retroalimentación personalizada, enriqueciendo así su proceso de aprendizaje.

10. **¿Qué consejo daría a otros docentes que desean implementar tecnología interactiva en sus clases de inglés como segunda lengua?**

El consejo es mantener un equilibrio entre la innovación y la tradición en el aula. Es fundamental gestionar el tiempo de manera que la tecnología interactiva no reemplace el trabajo individual y la interacción grupal, evaluando cuidadosamente la productividad de cada actividad digital. Asimismo, es importante estar abiertos a las nuevas tecnologías, aprendiendo incluso de los propios estudiantes, quienes a menudo traen ideas frescas y actualizadas. De este modo, se logra utilizar la tecnología como un

estímulo complementario que enriquece la práctica docente sin perder la esencia humana de la enseñanza.

ENTREVISTAS CON COORDINADORA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

En el marco de este estudio sobre la influencia de la tecnología interactiva en el aprendizaje del inglés como segunda lengua, se realizó una entrevista a la coordinadora de tecnología educativa. Sus aportaciones, fundamentadas en una amplia experiencia en la integración de recursos digitales en entornos escolares, enriquecen el análisis y ofrecen una perspectiva valiosa sobre las oportunidades y desafíos que plantea la incorporación de estas herramientas en la enseñanza.

Infraestructura y recursos

1. **¿Qué tipo de herramientas tecnológicas interactivas están disponibles en la institución para la enseñanza del inglés como segunda lengua?**

La coordinadora menciona que se disponen de para los estudiantes. Uno de los ejemplos es Razkids, que viene a ser usado por los chicos desde kinder hasta séptimo de básica. Otra plataforma es MAP Growth, que se usa en quinto, séptimo, noveno y primero de bachillerato. Y dentro del proyecto de Lab School se disponen de tres más, que son Newsela, Formative y ExactPath. Newsela se utiliza en octavo, noveno y décimo de básica. Formative se utiliza en octavo y noveno de básica. Y ExactPath está siendo utilizado en los séptimos de básica.

2. **¿Cómo se eligen las plataformas o dispositivos tecnológicos que se implementan en las clases de inglés?**

La elección de plataformas y dispositivos tecnológicos se fundamenta en el enfoque pedagógico y las prioridades del colegio en un momento determinado. Por ejemplo, para reforzar la lectura como parte del pilar de Academic Achievement, se han seleccionado herramientas como Fountas & Pinnell y Raz-Kids, cuya clasificación por niveles (desde AA hasta Z2) facilita la alfabetización. De igual modo, Newsela y Formative se escogieron por su contenido de no ficción, adecuado para estudiantes más avanzados, lo que permite atender diferentes necesidades de aprendizaje.

Capacitación y apoyo docente

3. **¿Reciben los docentes formación específica para integrar la tecnología interactiva en sus clases de inglés? ¿Cómo se lleva a cabo este proceso?**

La coordinadora menciona que los docentes reciben formación específica al comienzo del año, donde se repasan las plataformas que ya se han estado utilizando y se capacita a los nuevos profesores en las herramientas de lectura y otras aplicaciones pertinentes. Además, en el marco del piloto de tecnología educativa, se planifican y calendarizan capacitaciones adicionales a lo largo del año para abordar necesidades emergentes y reforzar el uso efectivo de los recursos digitales en el aula.

4. **¿Qué tipo de soporte técnico y pedagógico ofrece el colegio a los docentes que desean utilizar tecnología interactiva en su enseñanza?**

De acuerdo a la coordinadora, el colegio ofrece un soporte integral a través de dos áreas especializadas: el área de sistemas, encargada del mantenimiento y resolución de problemas técnicos de hardware, y el área de tecnología educativa, que se centra en la

orientación pedagógica y en la asistencia a los docentes para el uso efectivo de las plataformas digitales en sus clases.

Impacto en el aprendizaje y uso estudiantil

5. **¿Se han realizado estudios o evaluaciones internas sobre el impacto de la tecnología interactiva en el aprendizaje del inglés en la institución?**

La institución realiza evaluaciones internas para medir el impacto de la tecnología interactiva en el aprendizaje del inglés, destacando el uso de pruebas adaptativas como MAP Growth, aplicadas a distintos niveles académicos al inicio, a mitad y al final del año escolar, con el fin de monitorear el progreso de los estudiantes. Adicionalmente, se aplica el TOEFL al concluir el tercer año de bachillerato, y los resultados de ambas evaluaciones sirven de base para la toma de decisiones y el ajuste de estrategias pedagógicas.

6. **¿Cómo se asegura el colegio de que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las herramientas tecnológicas para el aprendizaje del inglés?**

El colegio garantiza el acceso equitativo a las herramientas tecnológicas proporcionando dispositivos como iPads y laptops, cuyo uso se supervisa en cada unidad de estudio para cumplir objetivos específicos. Además, se realizan reuniones con los padres de familia cuando algún estudiante requiere un apoyo más cercano, asegurando así que todos dispongan de los recursos necesarios para aprender inglés de manera efectiva.

Desafíos y limitaciones

7. **¿Cuáles han sido los principales retos en la implementación de tecnología interactiva en la enseñanza del inglés?**

De acuerdo a la coordinadora, los principales retos incluyen el uso inadecuado de internet por parte de los estudiantes—quienes a veces navegan en sitios o buscadores que distraen del objetivo académico—y la resistencia de algunos docentes con menor experiencia tecnológica, quienes prefieren minimizar su interacción con las plataformas digitales por temor o inseguridad en su manejo.

8. **¿Existen políticas o estrategias para evitar el uso inadecuado de la tecnología en el aula?**

La coordinadora menciona que el colegio cuenta con un código de convivencia que regula el uso inadecuado y múltiples medidas de seguridad—como Smoothwall y un firewall interno—para bloquear malware y sitios web inapropiados. Además, las computadoras están configuradas directamente en la red de la institución para un mayor control de contenidos. Se implementa la política de “Bring Your Own Device” (BYOD) en bachillerato, complementada por un acuerdo de responsabilidades que involucra tanto a estudiantes como a padres de familia, especialmente dentro del proyecto de Lab School.

Perspectivas futuras

9. **¿Qué innovaciones o mejoras tecnológicas se planean para fortalecer la enseñanza del inglés en la institución?**

La institución planea fortalecer la enseñanza del inglés mediante el proyecto Lab School, enfocado especialmente en la lectura. Este programa busca personalizar las tareas y actividades para atender las necesidades específicas de cada estudiante, en lugar de asignar las mismas actividades a todo el grupo. Asimismo, el seguimiento de los avances se realiza a través de reportes generados por las plataformas tecnológicas, lo que permite que el docente dedique más tiempo a la atención individual y mejore la experiencia de aprendizaje en el aula.

10. ¿Qué recomendación daría a otros colegios que desean mejorar la enseñanza del inglés a través de tecnología interactiva?

La principal recomendación brindada por la coordinadora es priorizar la formación continua de los docentes, ya que sin profesores capacitados no es factible implementar de manera efectiva ninguna plataforma o sistema tecnológico. Esta capacitación debe ir acompañada de un seguimiento en el aula para asegurar que se apliquen los conocimientos adquiridos. Asimismo, resulta esencial contar con dispositivos actualizados, tanto en términos de hardware como de software, y establecer un control adecuado de accesos y sitios web a través de un área de sistemas o un departamento especializado. Finalmente, las plataformas seleccionadas deben alinearse con los objetivos educativos del colegio y adecuarse a las edades y necesidades de los estudiantes, garantizando así un entorno de aprendizaje seguro y significativo.

TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para triangular la información presentada en los resultados con los objetivos de la investigación, se analizó cómo los hallazgos de las encuestas, entrevistas y análisis cualitativos responden al objetivo general y a los objetivos específicos.

Objetivo General. Analizar la influencia del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025.

Triangulación

- **Encuestas a estudiantes:** El 78.6% de los estudiantes usa tecnología interactiva con frecuencia para aprender inglés, y el 87% la considera eficaz para mejorar sus habilidades lingüísticas.
- **Entrevistas con docentes:** Se confirma que la tecnología interactiva ha transformado la enseñanza del inglés, extendiendo el aprendizaje fuera del aula y promoviendo la participación activa.
- **Entrevista con la coordinadora de tecnología educativa:** Se destaca que la institución ha implementado múltiples plataformas para fortalecer la adquisición del idioma, con un enfoque en personalización y seguimiento del progreso estudiantil.

Conclusión: La influencia de la tecnología interactiva en la adquisición del inglés es significativa, con una alta aceptación por parte de los estudiantes y validación por parte de los docentes y la administración escolar.

DISCUSIÓN

Este apartado relaciona los resultados del presente estudio con hallazgos previos de la literatura académica. A través de la triangulación de información, se examina cómo las plataformas digitales influyen en la motivación, el desarrollo de habilidades lingüísticas y la autonomía de los estudiantes.

La evidencia sugiere que la tecnología interactiva fomenta la motivación en los estudiantes de idiomas. En el estudio realizado en la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito, el 68% de los alumnos prefirió la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales, y el 55% afirmó sentirse más seguro en sus conocimientos gracias a estas herramientas. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Dewaele y MacIntyre (2014), quienes señalaron que la integración de tecnologías en la enseñanza de lenguas puede reducir la ansiedad y aumentar el disfrute en el aula. Del mismo modo, Basantes-Arias et al. (2021) encontraron que el aprendizaje virtual del inglés en educación superior ha mejorado la participación de los estudiantes, ya que los entornos digitales les permiten practicar en un ambiente más flexible y menos intimidante.

El uso de tecnología interactiva también impacta en el desarrollo de competencias lingüísticas. En la investigación de la Unidad Particular Educativa Terranova, se observó que las habilidades más beneficiadas fueron la comprensión auditiva y la expresión oral, mientras que la gramática mostró menor progreso. Este resultado se alinea con el estudio de Golonka et al. (2014), quienes revisaron diversas tecnologías y concluyeron que los juegos en línea, aplicaciones móviles y plataformas de aprendizaje multimedia mejoran notablemente la pronunciación y la escucha en comparación con métodos tradicionales.

Asimismo, Chapelle (2014) destacó que las tecnologías basadas en inteligencia artificial pueden proporcionar retroalimentación inmediata en la pronunciación, lo que refuerza su utilidad para mejorar la competencia oral.

Sin embargo, a pesar de sus beneficios, el acceso y el uso adecuado de la tecnología presentan desafíos. En el estudio de Quito, se identificó que el 82% de los estudiantes utilizaba dispositivos personales para acceder a herramientas interactivas, mientras que el acceso a laboratorios escolares era mínimo. Esto coincide con las observaciones de Castells (2010), quien argumentó que la brecha digital sigue siendo un problema en la educación, ya que el acceso desigual a la tecnología puede ampliar la disparidad en el aprendizaje de idiomas. Asimismo, Jiménez (2022) resaltó que el uso inadecuado de la tecnología, como la distracción en plataformas de entretenimiento, puede limitar su efectividad en el aula.

La tecnología interactiva ha demostrado ser una herramienta poderosa en la adquisición del inglés como segunda lengua, mejorando la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades clave. No obstante, su implementación debe abordar desafíos relacionados con el acceso equitativo y el uso adecuado en el aula. Para maximizar su potencial, es fundamental complementar su aplicación con estrategias pedagógicas efectivas y formación docente continua. Como afirma Selwyn (2011), la tecnología por sí sola no transforma la educación; su impacto depende de cómo se integra en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CONCLUSIONES

El presente estudio ha permitido analizar el impacto del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova. A partir de un enfoque mixto, que combinó métodos cuantitativos y cualitativos, se ha evidenciado que la tecnología interactiva es ampliamente aceptada y utilizada por los estudiantes, con un 78.6% que la emplea con frecuencia y un 87% que la considera eficaz para mejorar sus habilidades lingüísticas.

Uno de los hallazgos más relevantes es la mejora en la comprensión auditiva y la pronunciación gracias al uso de plataformas interactivas, aplicaciones de reconocimiento de voz y recursos multimedia, en concordancia con lo señalado por autores como Golonka et al. (2014) y Chapelle (2014). Sin embargo, el estudio también reveló que la gramática no ha experimentado mejoras significativas a través de la tecnología, lo que sugiere la necesidad de incorporar estrategias más estructuradas para fortalecer esta área.

En términos de motivación, la investigación confirmó que la tecnología interactiva no solo facilita el aprendizaje, sino que también reduce la ansiedad en los estudiantes, como lo argumentan Dewaele & MacIntyre (2014). No obstante, la repetición constante de las mismas plataformas puede generar monotonía, por lo que es fundamental diversificar las herramientas digitales con métodos tradicionales para evitar la desmotivación.

El acceso a la tecnología fue identificado como un factor clave en el proceso de aprendizaje. Si bien el 82% de los estudiantes accede a las herramientas interactivas a través de dispositivos personales, persisten desafíos relacionados con el acceso equitativo, en línea con lo planteado por Castells (2010). La implementación de programas de préstamo y la mejora de la infraestructura tecnológica podrían mitigar estas desigualdades y garantizar un aprendizaje más inclusivo.

Asimismo, el estudio reflejó desafíos asociados al uso de la tecnología en el aula, tales como la distracción en plataformas no académicas y el posible uso inadecuado de inteligencia artificial para fines no educativos, tal como advierte Jiménez (2022). Para enfrentar estas limitaciones, se recomienda reforzar la formación docente en gestión del aula digital y establecer normas claras de uso.

En conclusión, la tecnología interactiva ha demostrado ser una herramienta valiosa para la enseñanza del inglés como segunda lengua, potenciando la participación y mejorando diversas habilidades lingüísticas. No obstante, su implementación debe complementarse con estrategias pedagógicas efectivas que equilibren el aprendizaje digital con la enseñanza tradicional. Finalmente, la capacitación continua del profesorado y la personalización del aprendizaje a través de inteligencia artificial pueden ser clave para optimizar el impacto de estas herramientas en la educación.

REFERENCIAS

Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Walker, D. A. (2018). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.

Asamblea Nacional**.** (2008). *Constitución de la República del Ecuador***.** Registro Oficial, No. 449, 20 de octubre de 2008. Quito, Ecuador.

Basantes-Arias, E. A., Escobar-Murillo, M. G., Cárdenas-Moyano, M. Y., & Barragán-Murillo, R. A. (2021). *El impacto de la virtualidad en el aprendizaje del idioma inglés en educación superior*. *Pol. Con.*, 6(5), 46-56.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.

British Educational Research Association (BERA). (2018). *Ethical guidelines for educational research*. BERA.

Castells, M. (2010). *The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture*. Wiley-Blackwell.

Cedeño Montalván, S. J., Mendoza Santana, S. J., & Macias Sera, R. (2023). Uso de aplicaciones tecnológicas para la enseñanza aprendizaje del inglés durante la pandemia. *Revista Científica FIPCAEC*, 4(7), 284-303.

Chapelle, C. A. (2014). *Technology and second language acquisition.* Annual Review of Applied Linguistics, 34, 98-114. https://doi.org/10.1017/S0267190514000050

Chapelle, C. A. (2014). Technology and second language learning: Expanding methods and agendas. *Annual Review of Applied Linguistics, 34*, 98-115.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.

Dewaele, J. M., & MacIntyre, P. D. (2014). The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom. *Studies in Second Language Learning and Teaching, 4*(2), 237-274. https://doi.org/10.14746/ssllt.2014.4.2.5

Franco, M., & García, E. (2019). *Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo*. *Dialnet*, 5(2), 209-222.

García, P., & López, M. (2020). *El impacto de la tecnología en la enseñanza de idiomas*. Editorial Académica.

Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S. (2014). Technologies for foreign language learning: A review of technology types and their effectiveness. *Computer Assisted Language Learning, 27*(1), 70-105. https://doi.org/10.1080/09588221.2012.700315

González, A. (2015). *Impacto de las tecnologías de información y comunicación en la educación rural: Un estudio de caso en América Latina* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Madrid].

Hargittai, E. (2010). *Digital Na(t)ives? Variation in Internet skills and uses among members of the 'Net Generation'. Sociological Inquiry, 80* (1), 92-113.

Huedo Duque, F. (2023). El uso de las nuevas tecnologías en el aula de inglés. *Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid*.

Jiménez, R. (2022). La influencia de las TIC en la adquisición del inglés como segunda lengua. *Revista de Educación Tecnológica*, 15(2), 45-58.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing (2nd ed.). SAGE Publications.

Lai, C., & Zheng, D. (2018). Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom: Challenges and strategies. *Language Learning & Technology, 22*(2), 1-17. https://doi.org/10125/44636

Li, V., & Hafner, C. A. (2021). Exploring digital multimodal composing in the ESL classroom. *Language Teaching Research, 25*(3), 407-432.

Li, Z., & Hafner, C. A. (2021). Digital game-based L2 learning in the era of COVID-19: Implications for the development of 21st-century competencies. *Language Learning & Technology, 25*(1), 107-125. https://doi.org/10.125/44707

López, A. (2018). *Tecnologías educativas: Estrategias y prácticas para la enseñanza del inglés*. Ediciones Pedagógicas.

Martínez, C. (2021). Herramientas multimedia y aprendizaje significativo del inglés. *Revista de Lingüística Aplicada*, 8(3), 78-92.

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.

Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de MinEduc.

Ministerio de Educación. (n.d.). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial, Quito, Ecuador.

Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2021). *Agenda Digital Nacional*. Quito: Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.

Pérez, J., & Gómez, S. (2020). Análisis del aprendizaje virtual en estudiantes de secundaria. *Educación y Tecnología*, 12(1), 34-50.

Rodríguez, L. (2019). Uso de plataformas virtuales y adquisición del idioma inglés. *Revista Innovación Educativa*, 10(4), 23-40.

Royero Thomas, R. P. (2024). La Tecnología y su Influencia en la Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés: Una Revisión Sistemática de Literatura. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 7441-7454.

Selwyn, N. (2011). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Publishing.

Van Dijk, J. (2012). *The network society: Social aspects of new media*. SAGE Publications.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.

ANEXOS

ANEXO 1

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: **LA INFLUENCIA DEL USO DE TECNOLOGÍA INTERACTIVA EN LA ADQUISICIÓN DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD PARTICULAR EDUCATIVA TERRANOVA DE QUITO DURANTE EL PRIMER QUIMESTRE DEL PERIODO LECTIVO 2024-2025**, con el objetivo de Analizar la influencia del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de bachillerato de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información eficaz, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en observaciones.

Relevancia

a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)
e) Ninguna (N)

Ítem	ENCUESTA Preguntas	MA	A	M	B	N
1.	En qué grado estás actualmente?					
2.	¿Con qué frecuencia usas tecnología interactiva (aplicaciones, juegos en línea, aulas virtuales como Toddle) para aprender inglés?					
3.	¿Qué tipo de tecnología interactiva usas para aprender inglés? Escoge todas las que aplican					
4.	¿Cuán efectivo encuentras el uso de la tecnología interactiva para mejorar tus habilidades en el idioma inglés?					

5.	Describa un caso concreto en el que la tecnología interactiva le haya ayudado a aprender inglés.					
6.	¿Qué destreza del inglés crees que has mejorado más gracias a la tecnología interactiva?					
7.	¿Prefieres utilizar la tecnología interactiva sobre los métodos tradicionales (libros de texto, clases presenciales) para aprender inglés?					
8.	Valore su satisfacción general con el uso de la tecnología interactiva en su experiencia de aprendizaje del inglés					
9.	¿Qué desafíos has enfrentado al usar tecnología interactiva para aprender inglés?					
10.	¿Te sientes más seguro de tus conocimientos de inglés gracias a la tecnología interactiva?					
11.	¿Qué sugerencias tienes para mejorar el uso de la tecnología interactiva en el aprendizaje del idioma inglés?					
12.	¿Cuánto tiempo llevas utilizando la tecnología interactiva para aprender inglés?					
13.	¿Cómo accedes a la tecnología interactiva para aprender inglés?					

Observaciones de ítems	
1	SIN OBSERVACIONES
2	SIN OBSERVACIONES
3	SIN OBSERVACIONES
4	SIN OBSERVACIONES
5	SIN OBSERVACIONES
6	SIN OBSERVACIONES
7	SIN OBSERVACIONES
8	SIN OBSERVACIONES
9	SIN OBSERVACIONES
10	SIN OBSERVACIONES
11	SIN OBSERVACIONES
12	SIN OBSERVACIONES
13	SIN OBSERVACIONES

Pertinencia del instrumento:

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del cuestionario propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente

Coherencia del instrumento:
Sobre la Coherencia e interrelación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente

Validez del instrumento:
Sobre la validez y relación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Válido	Válido	Medianamente Válido	Poco Válido	Nada Válido

Lo certifico,



Nombres: Ayarí Henriquez Bolivar
Cédula: 1757246499
Grado académico: Magíster

ANEXO 2
SOLICITUD A RECTORA PARA REALIZAR TRABAJO DE TITULACIÓN

Quito, 15 de febrero de 2025

Ana María Isch
Rectora
Unidad Educativa Particular Bilingüe “Terranova”
En su despacho.-

Estimada Ana María:

Por medio de la presente, tengo a bien solicitar su autorización para desarrollar el Proyecto de Investigación de Tesis de Licenciatura titulado: **“La influencia del uso de tecnología interactiva en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de secundaria de la unidad particular educativa terranova de quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025”**

El presente proyecto de investigación busca analizar el impacto del uso de tecnologías interactivas en la adquisición del inglés como segunda lengua en estudiantes de secundaria de la Unidad Particular Educativa Terranova de Quito durante el primer quimestre del periodo lectivo 2024-2025. Basándonos en teorías previas y estudios recientes, se pretende evaluar cómo estas herramientas tecnológicas afectan el proceso de aprendizaje, el nivel de motivación y la competencia lingüística de los estudiantes. Al hacerlo, se espera contribuir al diseño de estrategias pedagógicas más inclusivas y eficaces en el contexto educativo actual..

Se prevé tener una muestra de 56 estudiantes correspondientes a los cursos de Primero de Bachillerato, Segundo de Bachillerato y Tercero de Bachillerato; respecto a los profesores se considerará a los tres docentes de la asignatura de inglés de BAchillerato. De igual manera, se cuenta con los procedimientos de rigor ético, a través del consentimiento informado de docentes y padres de familia, confidencialidad para el tratamiento de datos personales e información a través del sigilo correspondiente a una investigación académica.

Agradecida por la atención a la presente, manifiesto sentimientos de consideración y estima.

Cordialmente,



María Gabriela Romero
Estudiante de Licenciatura en Educación
Universidad de Especialidades Espíritu Santo

ANEXO 3

CORREO CONSENTIMIENTO INFORMADO

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES-MADRES-TUTORES

Estimados padres y madres de familia,

Espero que este mensaje les encuentre bien. Me dirijo a ustedes para solicitar su autorización para la participación de su hijo/a en una encuesta breve, que forma parte de un proyecto de investigación de fin de carrera sobre el uso de la tecnología interactiva en la adquisición del inglés como segunda lengua.

La encuesta tiene una duración aproximada de 3 minutos y ha sido aprobada por la Rectora y la Directora de la institución. La participación de los estudiantes es completamente voluntaria y las respuestas serán tratadas de manera anónima y confidencial, con el único propósito de contribuir al estudio.

Agradeceríamos su confirmación respondiendo a este correo con una de las siguientes opciones:

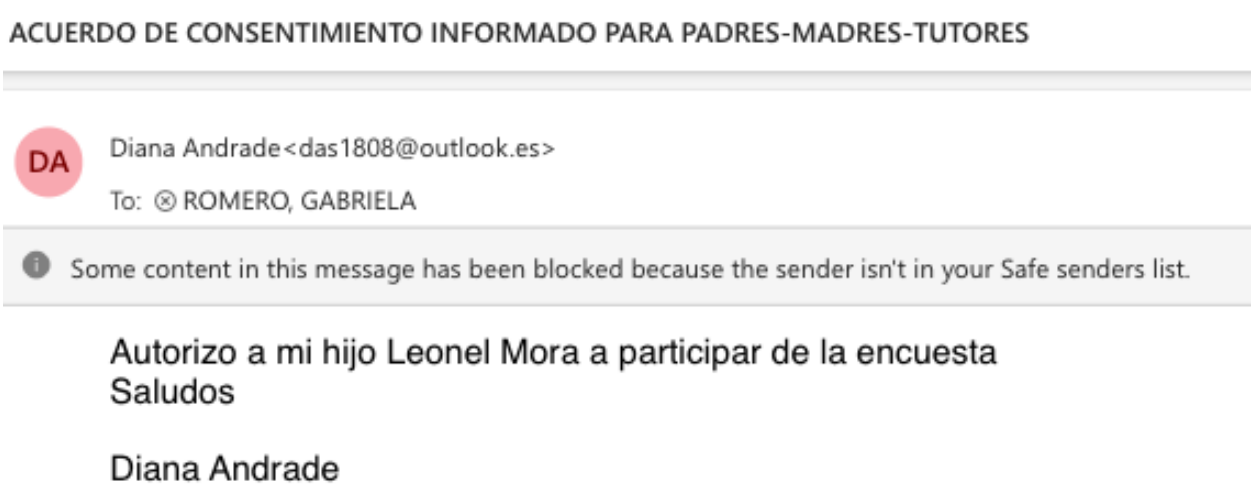
1. **Autorizo** la participación de mi hijo/a en la encuesta.
2. **No autorizo** la participación de mi hijo/a en la encuesta.

En caso de autorización, se procederá a aplicar la encuesta en horario escolar sin afectar el desarrollo de sus clases.

Quedo atenta a su respuesta y agradezco de antemano su colaboración.

ANEXO 4

CAPTURA DE PANTALLA ACEPTACIÓN ENCUESTA



ANEXO 5

CAPTURA DE PANTALLA RESULTADOS BRUTOS EXCEL

How often do you use	Which types of interac	How effective do you	Describe a specific inst	Which English languag	Do you prefer using int	Rate your overall satisf	What challenges have	Do you feel more conf	What suggestions do y	How long have you be	How do you access i
Several times a week	Virtual classrooms (Toddle	Effective	learning new words or wa	Vocabulary	Most of the time	4	The vocabulary being too :	Yes	Match the level of the pers	6 months to 1 year	Personal devices
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Effective	Looking for synomins and	Listening	Most of the time	4	Sometimes they are not as	Not sure	I could use more games or	More than 2 years	School-provided dev
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Effective	Every day when teachers a	Speaking	Sometimes	4	Explanations over things a	Not sure	Including some more pers	More than 2 years	Personal devices
Several times a week	Chatbots;Online games;La	Effective	For improving in grammar	Writing	Most of the time	4	Finding the material (app (	Not sure		6 months to 1 year	Personal devices
Several times a week	Online games;Virtual class	Very effective	Videogames helped me to	Listening	Most of the time	3	New platforms may have e	Yes	Using platforms such as Ka	6 months to 1 year	School-provided dev
Several times a week	Virtual classrooms (Toddle	Not effective	Although I havent use ther	Speaking	Most of the time	4	The only challenge I can re	Yes	I would introduce some in	More than 2 years	School-provided dev
Several times a week	Virtual classrooms (Toddle	Effective	An instance where interac	Listening	Most of the time	4	The challenge I have while	Not sure	I would like there to be a s	More than 2 years	Personal devices
Once a week	Virtual classrooms (Toddle	Somewhat effective	The time I watched anime	Vocabulary	Sometimes	3	It lacks detailed explanatic	Not sure	Have directed learning wit	6 months to 1 year	School-provided dev
Never	Interactive videos;	Very effective	When I watched YouTube	Speaking	Always	5	None	Not sure	Make them more fun	More than 2 years	Personal devices
Several times a week	Virtual classrooms (Toddle	Effective	for example when I needec	Writing	Always	5	the main challenge is the c	Yes	not much maybe teaching	More than 2 years	Personal devices
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Very effective	Through Tik Tok I have bee	Writing	Most of the time	5	A challenge I have faced co	Yes	It could be more variated i	More than 2 years	Personal devices
Daily	Online games;Virtual class	Effective	Through video games or in	Listening	Most of the time	3	Instructions can be confus	Yes	Find more programs that (	More than 2 years	Personal devices
Daily	Language learning apps;Vi	Effective	Well during a period of tin	Speaking	Most of the time	4	Some apps are harder to u	Yes	To use more apps rather th	1 to 2 years	Other
Daily	Chatbots;Other;	Effective	My phone is in English, anc	Writing	Sometimes	4	Sometime there is not a cl	Yes	Be more guided	More than 2 years	Personal devices
Several times a week	Other;	Effective	When I was watching an ir	Speaking	Always	4	Don't understand totally (	Not sure	Use them for sharing real i	6 months to 1 year	Personal devices
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Effective	Technology - particularly t	Speaking	Sometimes	4	Probably going on 'info-ta	Yes	None in particular - thoug	More than 2 years	Personal devices
Never	Interactive videos;Online (	Very effective	Tik Tok and youtube video	Listening	Always	5	none	Yes	watch more movies in eng	More than 2 years	Personal devices
Daily	Language learning apps;In	Very effective	Interactive technology has	Writing	Always	5	Maybe that at some point	Not sure	To improve the use of inte	More than 2 years	Personal devices
Several times a week	Online games;Chatbots;In	Very effective	When I was watching a mc	Vocabulary	Always	5	Not having internet or lig	Yes	Allow smartphones	More than 2 years	Personal devices
Daily	Interactive videos;Online (	Very effective	By watching movies, lister	Listening	Sometimes	5	Some words are really con	Yes	I belive it could be way mc	More than 2 years	Other
Rarely	Virtual classrooms (Toddle	Somewhat effective	The only instance in which	Vocabulary	Sometimes	3	Before coming to Ecuador	Not sure	I suggest that interactive v	More than 2 years	Personal devices
Daily	Online games;Virtual class	Very effective	A clear instance where inte	Speaking	Sometimes	4	Some challenges which I h	Yes	My suggestions for improv	6 months to 1 year	Personal devices
Rarely	Virtual classrooms (Toddle	Somewhat effective	Duolingo years ago	Reading	Always	3	I havent faced any challen	Not sure	goals for students to have	1 to 2 years	School-provided dev
Several times a week	Other;Virtual classrooms (	Very effective	Whenever I watch videos,	Listening	Always	4	Sometimes I get confused	Yes	Using interactive technolc	More than 2 years	Personal devices
Daily	Interactive videos;Virtual	Very effective	Using interactive videos, h	Listening	Most of the time	5	I don't have any challenge:	Yes	I don't have any suggestior	More than 2 years	Personal devices
Several times a week	Other;	Somewhat effective	I have used some apps like	Vocabulary	Sometimes	3	It doesn't have much to dc	Not sure	They could be more intera	Less that 6 months	Personal devices
Several times a week	Virtual classrooms (Toddle	Effective	When watching videos	Speaking	Most of the time	4	Variety of choices	Yes	More variety	More than 2 years	Personal devices
Once a week	Virtual classrooms (Toddle	Somewhat effective	The IB english guys is a You	Writing	Rarely	4	I personally believe that a	Not sure	Waching movies, videos, a	6 months to 1 year	Personal devices
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Very effective	During school years, a lot (	Writing	Always	5	I get distracted by other th	Yes	I don't know what could b	More than 2 years	Personal devices
Daily	Online games;Virtual class	Very effective	Videos, Videogames	Vocabulary	Always	5	People don't care usually I	Yes	Use more videos and Videc	More than 2 years	Personal devices
Daily	Other;Online games;Virtu	Effective	The instance where interac	Speaking	Sometimes	3	I believe that its not the w	Not sure	maybe paying more attent	More than 2 years	Personal devices
Daily	Language learning apps;Vi	Very effective	Overall, I believe audiobo	Vocabulary	Sometimes	4	I think that the access to p	Yes	I beleive that more dynam	More than 2 years	School-provided dev
Daily	Online games;Virtual class	Effective	Reading some stories onlir	Reading	Sometimes	4	When I don't understand y	Yes	Make more interactive thi	More than 2 years	Personal devices
Rarely	Language learning apps;Vi	Effective	Watching videos, playing (	Listening	Most of the time	3	In some areas, the English	Yes	For there to be more inter	More than 2 years	Personal devices
Several times a week	Online games;Virtual class	Effective	Artificial intelligence for e	Reading	Sometimes	4	Not full access to certain a	Yes	Provide more resources	More than 2 years	Personal devices
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Effective	interactive technology like	Listening	Sometimes	4	sometimes the content is I	Not sure	also having written activit	Less that 6 months	Personal devices
Rarely	Interactive videos;Online (	Effective	I use duolingo	Speaking	Always	4	It can be hard to use techn	Yes	that they explin us corrrec	6 months to 1 year	Personal devices
Daily	Virtual classrooms (Toddle	Very effective	learn with technology is m	Listening	Always	5	maybe that sometimes the	Yes	idk	6 months to 1 year	Personal devices