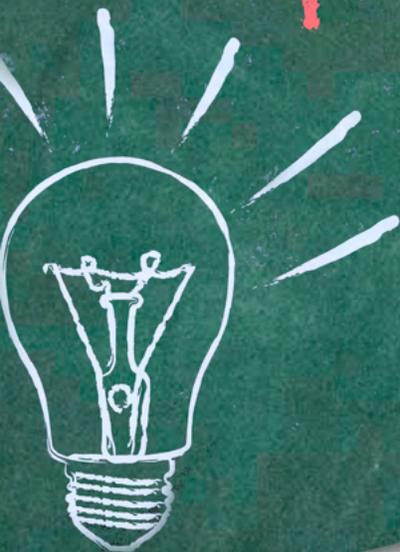
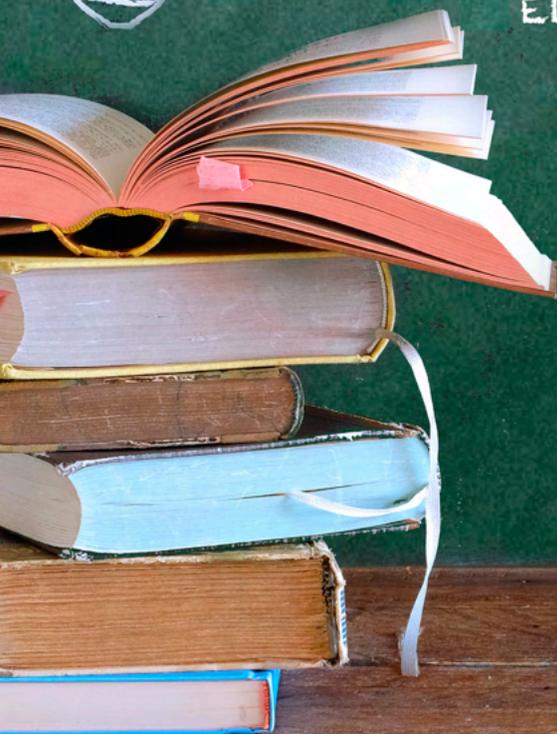


La educación como

FENÓMENO SOCIAL



Marcelo Máximo Purificação
Elisângela Maura Catarino
Vanessa Alves Pereira
(Organizadores)



La educación como

FENÓMENO

SOCIAL



Marcelo Máximo Purificação
Elisângela Maura Catarino
Vanessa Alves Pereira
(Organizadores)



Atena
Editora
Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^o Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^o Dr^a Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^o Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^o Dr^a Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^o Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^o Dr^a Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^o Dr^a Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^o Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^o Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^o Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^o Dr^a Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



La educación como fenómeno social

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Yaidy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadores: Marcelo Máximo Purificação
Elisângela Maura Catarino
Vanessa Alves Pereira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 La educación como fenómeno social / Organizadores
Marcelo Máximo Purificação, Elisângela Maura
Catarino, Vanessa Alves Pereira. – Ponta Grossa - PR:
Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0478-1

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.781222507>

1. Educación. I. Purificação, Marcelo Máximo
(Organizador). II. Catarino, Elisângela Maura (Organizadora).
III. Pereira, Vanessa Alves (Organizadora). IV. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

Prezado leitor, saudação.

La educación como fenómeno social, é uma obra organizada a partir de estudos e investigações desenvolvidos por estudantes, professores e pesquisadores do Chile, Colômbia, México e Panamá. Traz um aparato de tema que perpassam pelo pensar da escola e do processo educacional como fenômeno social em simultâneo a existência de sujeitos (estudantes, professores, servidores administrativos, famílias etc.) como ser social. As experiências vivenciadas nesses contextos mostram a educação desempenhando um importante papel como instrumento de transformação social, despertando a reflexão social em torno de temas como: alimentação saudável, aprendizagem, competências comunicativas, competências emocionais, contexto virtual de aprendizagem, desenvolvimento, incapacidade intelectual, docente, educação primária, ensino, escola especial, estudantes, família-escola, fortalecimento, inclusão, melhoria, práticas pedagógicas entre outros. Uma obra organizada em seis importantes capítulos, que trazem informações, experiências e resultados de estudos que podem alargar o conhecimento daqueles que buscam aprofundar cada vez mais suas leituras e reflexões no campo da educação como fenômeno social. Com isso, desejamos a todos uma excelente leitura e boas reflexões.

Marcelo Máximo Purificação
Elisângela Maura Catarino
Vanessa Alves Pereira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA EN MEDELLÍN

Esteban Mayorga Muñoz

Narly Cecilia Fontalvo De La Cruz

Juan Esteban Montoya Rivera

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7812225071>

CAPÍTULO 2..... 13

DIAGNÓSTICO DE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Luz Dery Gomez Vargas

Jairo Lopez Lopez

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7812225072>

CAPÍTULO 3..... 25

PENSAMIENTO HISTÓRICO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA

Ana Milena Gutiérrez Noguera

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7812225073>

CAPÍTULO 4..... 36

ESTUDIO DE LAS PERCEPCIONES DE MADRES, EDUCADORA DIFERENCIAL, EMPLEADORES PÚBLICO Y PRIVADO, RESPECTO DE LA INCLUSIÓN DE PERSONAS EN SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE, QUE HAN EGRESADO DE PROGRAMAS LABORALES: EL CASO DE LA ESCUELA ESPECIAL “ARCOIRIS” DEL TERRITORIO COSTA ARAUCANÍA

Daniela Pacheco Salazar

Martín Hernández Osses

Síbila Floriano Landim

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7812225074>

CAPÍTULO 5..... 52

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN EL NIVEL SUPERIOR DEL INSTITUTO MERCURIO, A. C.

María Asunción Gutiérrez Rodríguez

Rocío Guadalupe Moreno Domínguez

Ileana Margarita Simancas Altieri

Miriam Angelica Catalina Salcedo Montoya

Iliana Josefina Velasco Aragón

Heriberta Ulloa Arteaga

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7812225075>

CAPÍTULO 6.....	62
FORTALECIMIENTO DE LA RELACIÓN FAMILIA - ESCUELA A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE PARA NIÑOS EN ETAPA ESCOLAR	
Javier Andrés Cordoba De La Rosa	
Luz Fanny Rodríguez Ramirez	
Yuly Andrea Rodríguez Ramirez	
María Isabel Ramírez Garzón	
Luis Fernando Garcés	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.7812225076	
SOBRE OS ORGANIZADORES	75
ÍNDICE REMISSIVO.....	77

CAPÍTULO 1

FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA EN MEDELLÍN

Data de aceite: 04/07/2022

Data de submissão: 20/05/2022

Esteban Mayorga Muñoz

Especialista en educación, coordinador Académico Licenciatura en Español e Inglés, Corporación Universitaria Adventista Medellín, Colombia
CvLac: <https://scienti.minciencias.gov.co/cvllac/EnRecursoHumano/inicio.do>

Narly Cecilia Fontalvo De La Cruz

Especialista en educación, coordinadora académica del Colegio Adventista de Granada Valledupar – Colombia

Juan Esteban Montoya Rivera

Especialista en educación, coordinador académico del programa Una semilla bilingüe para la Medellín futuro (Secretaría de Educación de Medellín y Universidad CES) Medellín, Colombia
<https://orcid.org/0000-0003-3235-9969>

RESUMEN: El presente estudio evidencia avances significativos en el fortalecimiento de las competencias del inglés a través del uso de los EVA (entornos virtuales de aprendizaje), por lo tanto se propone implementar en las clases el uso de herramientas web que apoyen al proceso de enseñanza/aprendizaje. El estudio pretende fortalecer el proceso de enseñanza y formación del idioma inglés por medio de los entornos virtuales de aprendizaje, caracterizándolos, aplicándolos y evaluándolos, como apoyo a las

competencias comunicativas. En su metodología, el estudio cuenta con un enfoque cualitativo de tipo exploratorio descriptivo, haciendo uso del cuestionario como instrumento de recolección de información y evaluación. Entre los resultados más sobresalientes se destacan: el interés de los estudiantes por aprender más acerca de las plataformas digitales, el poder construir y mejorar el proceso de aprendizaje desde un ambiente virtual más flexible y amigable, sumado a esto, la estrategia de Game Based Learning facilitó el proceso de enseñanza y la herramienta virtual H5P fue la que más acogida tuvo, debido a su versatilidad. Dentro de las principales conclusiones se encontró que: los entornos virtuales de aprendizaje desarrollaron un impacto favorable en el fortalecimiento de las competencias del inglés. Se despertó el interés por indagar acerca de otras herramientas virtuales y por implementar la estrategia de aprendizaje basada en juegos para incentivar la creatividad en el estudiante.

PALABRAS CLAVE: Competencias comunicativas, entornos virtuales de aprendizaje, fortalecimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje del inglés, Game Based Learning, herramientas TIC.

STRENGTHENING OF ENGLISH COMMUNICATIVE SKILLS THROUGH THE USE OF VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS IN UNDERGRADUATE STUDENTS IN A BACHELOR OF SPANISH AND ENGLISH AT A PRIVATE UNIVERSITY IN MEDELLÍN

ABSTRACT: This study shows significant progress in strengthening English skills through

the use of VLEs (virtual learning environments), therefore it's proposed to implement in classes the use of web tools that support the teaching / learning process. . The study aims to strengthen the process of teaching and training the English language through virtual learning environments, characterizing, applying and evaluating them, as support for communication skills. In its methodology, the study has a qualitative approach of descriptive exploratory type, using the questionnaire as an instrument for collecting information and evaluation. Among the most outstanding results are: the interest of students in learning more about digital platforms, being able to build and improve the learning process from a more flexible and friendly virtual environment, added to this, the Game Based Learning strategy eased the teaching process and the virtual tool H5P was the most popular, due to its versatility. Among the main conclusions are: virtual learning environments developed a favorable impact on the strengthening of English skills, interest was aroused to inquire about other virtual tools and to implement the game-based learning strategy to encourage creativity in the student.

KEYWORDS: Communication skills, Game Based Learning, ICT tools, strengthening of the English teaching/learning process, virtual learning environments.

INTRODUCCIÓN

El programa de licenciatura en español e inglés en la universidad privada nació en el 2008 y desde su comienzo se han realizado cambios en cuanto a contenidos y enseñanza para que los estudiantes obtengan el nivel exigido por el MEN según el decreto 18583, que corresponde al nivel C1. Se ha evidenciado a través de las pruebas Saber Pro que los estudiantes no poseen el nivel de inglés requerido. Este aspecto es preocupante ya que se están egresando profesionales sin las competencias necesarias para impartir la enseñanza del segundo idioma. Es ahí donde ésta investigación cobra un gran significado brindando herramientas virtuales para fortalecer las competencias comunicativas en el segundo idioma. Debido a que la modalidad de la licenciatura es virtual, la institución debe estar preparada para asumir todo lo que la educación virtual conlleva; pues ella tiene un sinnúmero de aprendizajes por dentro y por fuera del aula virtual, donde es fundamental la implementación de estrategias metodológicas apoyadas por los EVA.

MARCO DE REFERENCIA

Se elabora este marco de referencia con el propósito de identificar los antecedentes que sirvan de soporte para el desarrollo de la investigación, estas referencias teóricas apoyan el estudio realizado y van de la mano con los objetivos propuestos. A continuación, se describen con su respectivo aporte al trabajo actual:

Viñals y Cuenca, (2016) afirman que:

En la Era Digital la manera de aprender ha cambiado y, por ende, la forma de enseñar debe adaptarse. Lo que significa que tanto la figura del docente como las metodologías de enseñanza han de adecuarse a la manera de concebir el conocimiento que se acaba de exponer.

En relación a este asunto, el docente debe preocuparse por mejorar los procesos de enseñanza en cuanto a métodos, recursos, planes de clase y estrategias de enseñanza que utilice para que los estudiantes adquieran el conocimiento de una segunda lengua de acuerdo a sus necesidades y el contexto que les rodea. En el estudio se tuvo en cuenta esta referencia debido a la necesidad de reestructurar las estrategias metodológicas, así como el rol del docente actual.

Ahora bien, así como el docente debe cumplir con un rol específico para que se dé el aprendizaje del inglés, los estudiantes también deben desempeñar su propio rol, tal como lo expone Ordorica (2010),

El rol del estudiante es uno de los principales cambios que se ha logrado en la enseñanza del idioma. Son ellos quienes desempeñan un rol más activo ya que serán los responsables del nivel de desarrollo de las habilidades del idioma y son ellos quienes deben dar una mayor iniciativa dentro del aula de clase.

Dentro del estudio esta referencia sirvió para dar más protagonismo al desempeño del estudiante actual, el cual debe tener más responsabilidad y proyectarse a ser un individuo autónomo de su proceso de aprendizaje

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

El Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DRAE) define la palabra “competencia” como la “pericia, aptitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado”. Todo estudiante de una lengua necesita desarrollar ciertas competencias entre las cuales, se destacan: competencia lingüística comunicativa, competencia lingüística receptiva y competencias comunicativas productivas. En este sentido, se abordarán las competencias lingüísticas comunicativas como las competencias lingüísticas receptoras.

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS-COMUNICATIVAS

Wilches y Sam (2014) mencionan que:

La competencia comunicativa es la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla; ello implica respetar un conjunto de reglas que incluye tanto las de la gramática y los otros niveles de la descripción lingüística (léxico, fonética, semántica) como las reglas de uso de la lengua, relacionadas con el contexto sociohistórico y cultural en el que tiene lugar la comunicación. (Diccionario de términos clave de ELE. Instituto Cervantes).

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS PRODUCTIVAS

En relación a las competencias comunicativas productivas se involucran más

la lectura y la escritura. Krashen (1998), propone que en la enseñanza aprendizaje de un idioma la competencia más difícil de adquirir es la competencia receptiva y a esta se debería dedicar más tiempo. Krashen (1998), afirma que: “la capacidad productiva de los alumnos surgirá naturalmente del conocimiento receptivo”. En este orden de ideas el principal trabajo debe hacerse en la adquisición de las competencias receptivas más que las productivas.

A continuación, se mencionan las referencias que apoyan el trabajo realizado frente a los EVA, donde el uso de las TIC por medio de las herramientas virtuales fortalece las competencias y fomenta la motivación de los alumnos.

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Las nuevas tecnologías de comunicación e información TIC han influenciado el desarrollo social y cultural del individuo. La escuela como ente formador no es ajena a estos cambios, la cual ha tenido que evolucionar y buscar estrategias metodológicas que le permitan ir a la par con el desarrollo social y tecnológico. orientando a la formación de estudiantes íntegros con competencias para enfrentar los nuevos retos y desafíos del mundo actual. “Las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales al tiempo que están promoviendo la aparición de otros nuevos” (Coll y Monereo, 2008, p. 77).

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE BASADO EN ESTUDIANTES

Según Ortiz y Mariño (2004), “la didáctica de la educación superior debe ser una didáctica desarrolladora, contextualizada, integral, humanista, problematizadora que entre otros aspectos constituya condición y resultado de una enseñanza que amplíe su zona de desarrollo próximo” Para los investigadores este concepto es de gran importancia ya que una forma de ser didáctico en la enseñanza es por medio del uso de entornos virtuales que faciliten el aprendizaje de muchas disciplinas, en este caso el aprendizaje del idioma inglés.

Edel (2007) en su aporte indica que “es necesario abrir el zoom en la prospectiva sobre el área de conocimiento en cuestión y estimular la investigación sobre líneas específicas que contribuyan a la comprensión de “lo virtual”. Muy importante su aporte ya que crea en la mente de los directivos institucionales una necesidad de enfocar esfuerzos y recursos en ampliar la gama de posibilidades relacionados al uso de los entornos virtuales.

Crook (1998) menciona cinco aspectos en los cuales el uso de las computadoras u ordenadores en el contexto de los EVA (entornos virtuales de aprendizaje) han transformado los contextos de educación formal. Entre ellos, se resaltan: a) se incorporan a aulas específicas para su uso como herramientas complementarias para el acceso, almacenamiento, manejo y presentación de la información; b) se incorporan como contenidos específicos de enseñanza y aprendizaje propiamente dichos (la incorporación de las TIC a

la educación con el objetivo fundamental de enseñar a usar las computadoras, el software específico e incluso las características del hardware sigue teniendo plena vigencia); c) se incorporan a las aulas ordinarias como herramientas para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de contenidos específicos; d) se distribuyen entre los estudiantes, gracias a su portabilidad; y, e) se conectan en red, habitualmente mediante el acceso a internet, expandiendo las posibilidades espaciales y temporales de acceso a los contenidos, e incluso, a los programas educativos. Aquí los investigadores se vieron identificados con el aporte de Crook ya que esta información permitió la búsqueda de herramientas y programas centrados en el aprendizaje de los estudiantes.

FLIPPED CLASSROOM COMO ESTRATEGIA PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL IDIOMA INGLÉS EN ENTORNOS VIRTUALES

El flipped classroom (Flexible Environment, Learning Culture, Intentional Content, Professional Educator) o aula invertida se cuenta entre los métodos de enseñanza que ha ganado más popularidad en los últimos años frente a la necesidad de cambiar el sistema de estudio clásico para adaptarlo a las necesidades actuales y, más que nada, a los jóvenes y a los entornos virtuales del siglo XXI.

Aunque desde 1993 ya se venía hablando del término, fue en el 2010 cuando un profesor del Clintondale High School, US, aplicó el método en su colegio, ya que sus alumnos presentaban un bajo rendimiento escolar. Un gran colaborador del aula invertida fue Jonathan Bergmann y su amigo Aron Sams.

Es importante destacar la participación de Bergmann y Sams ya que fueron ellos los que finalmente impulsaron este método en Estados Unidos y lo han difundido en todo el mundo. Hay un currículo que se debe enseñar. La forma tradicional de enseñanza es que en la clase se den los contenidos y en la casa se hagan las tareas. La palabra “flipped” significa voltear o dar vuelta. En este sentido, Bergmann y Sams realizaron videos de sus clases y los chicos los veían en sus casas. Cuando ellos llegaban a la clase hacían las respectivas prácticas y aplicación en relación a lo visto en sus hogares. Realizar las clases de esta forma da mayor tiempo tanto al estudiante como al profesor de investigar y brindar mejores oportunidades de aprendizaje.

Hay cuatro palabras involucradas en el flipped classroom y ellas son: pensamiento, tecnología, tiempo y entrenamiento. Debe haber una interrelación entre relaciones personales, contenido y curiosidad. Una frase muy importante tenerla en cuenta es la expresada por Jhon Bergmann en la conferencia, The many faces of the flipping classroom, “If you can be replaced by a YouTube video.,,you should be”, (canal del Tecnológico de Monterrey, 2014, 37m 38s).

Según Berenguer-Albaladejo (2016), “El aula invertida o flipped classroom es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno asuma un rol mucho más

activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente”. Este método es una inversión del método tradicional de enseñanza, donde, el estudiante asiste a las clases que imparte el docente, y, en la casa, realiza las tareas asignadas en clase. La inversión al método tradicional en este método innovador de enseñanza a grandes rasgos según Wasserman et al. (2017), consiste en que los alumnos estudien de manera autónoma, teorías con recursos predeterminados y asignados por el docente a través de un medio digital o de alguna plataforma digital, mientras que, el tiempo de clase se aprovecha para solucionar inquietudes, hacer prácticas y debatir con base a los contenidos. Dado que el programa en estudio es un programa virtual, los aportes de Berenguer-Albaladejo (2016), apoyan significativamente la investigación desde el enfoque de aula invertida

Los buenos resultados de la implementación también se extienden a la aplicación del ‘Aula invertida’ a nivel de bachiller académico. En el estudio realizado por (Pinzón 2019) se demostró que los estudiantes que aprendieron verbos modales y su utilización general a través del entorno virtual de Facebook utilizando Flipped Classroom tuvieron un incremento del 10 al 15% en las cuatro habilidades del inglés listening, speaking, reading y writing, en comparación con los estudiantes que aprendieron de forma tradicional. Importante aporte a los investigadores ya que por medio del uso de herramientas tecnológicas y páginas web es más fácil desarrollar las competencias del idioma inglés.

GAMIFICACIÓN (APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS)

La gamificación tomada como una alternativa de aprendizaje innovadora es una propuesta muy interesante que ha tomado fuerza en los últimos años, en ella, los elementos principales son los juegos como elementos motivadores, además, esta estrategia se puede apoyar con un plan de incentivos dentro del aula, premios, notas y refuerzos sociales que pueden cambiar la forma de ver la educación actual, y así, de una forma muy atractiva, lograr una mejor comprensión del segundo idioma.

Cuando se trata de educar con técnicas que aumenten el interés del estudiante, se habla de “juegos serios”. El término se refiere a aquellas actividades creadas con un objetivo específico educacional y cuya finalidad no es la de divertir, sino la de educar. Marczewski (2013) describe las principales características del juego hacia la gamificación e indica que el objetivo primordial en un juego es divertir, a diferencia de la gamificación, en la cual, el propósito es apuntar a fortalecer o cambiar las conductas; por lo tanto, las métricas a lograr se definen en diferentes etapas del juego. Por eso, es importante conocer a fondo los principios de los juegos desde su diseño y finalidad. Los entornos virtuales le ofrecen al estudiante plataformas diseñadas para el aprendizaje de los idiomas. Estas plataformas usan la gamificación como herramienta principal para impartir sus contenidos.

La gamificación puede llegar a desarrollarse, e incluso, diseñarse, en los entornos virtuales de aprendizaje, así como en los presenciales. Este tipo de metodología es una

gran opción que puede aplicarse tanto en el aula como por fuera de ella, tiene la ventaja que puede combinarse con otras estrategias innovadoras como la de clase invertida (o flipped classroom), mencionada previamente dentro de este capítulo. Una de las grandes ventajas es que la gamificación no requiere de soporte tecnológico, no es una obligatoriedad, pero cuando hablamos de su aplicabilidad en los entornos virtuales, sí.

Dentro de las opciones de gamificación están:

Gamificación unplugged: es aquella en donde la aplicabilidad del juego no está sujeta al uso de las TIC, presencialmente los alumnos pueden jugar en el aula con juegos de mesa, tarjetas, cartas, juegos de roles, adivinanzas, etc.

Gamificación plugged: es aquella por la cual se utilizan estrategias, técnicas y elementos por medio de elementos tecnológicos. Las herramientas virtuales como páginas y apps para diseñar juegos son de gran ayuda al momento de motivar al estudiante y al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas facilidades no sólo permiten que el estudiante o el docente creen su propio material, sino que también permite visualizar valores, puntuaciones y evaluar a otros, o a sí mismos. Entre los medios más conocidos están: H5P, Kahoot, Genially, Quiz, Socrative, Cerebriti, entre otros.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada en el estudio fue de carácter cualitativo puesto que permitió la examinación en la percepción de los estudiantes acerca del uso de los EVA (entornos virtuales de aprendizaje) para fortalecer las competencias del idioma inglés. La población fue definida a partir de las necesidades de los estudiantes de una licenciatura en inglés y español de una universidad privada de la ciudad de Medellín a partir de los bajos resultados arrojados en la sección de inglés de las pruebas Saber Pro de los últimos semestres de la carrera. La técnica de recolección utilizada fueron tres encuestas autoadministradas de preguntas cerradas (digital, a través de la herramienta Google Forms) con la escala de Likert. Las categorías trabajadas fueron: Percepción acerca de la enseñanza / aprendizaje del inglés, uso de las plataformas virtuales y efectividad de herramientas propuestas. Estas facilitaron la elaboración y aplicación de los tres cuestionarios desarrollados con los participantes del estudio. En ese orden se fueron presentando y evaluando según las sesiones impartidas.

RESULTADOS

Diferencias estadísticas significativas

Los resultados del estudio se obtuvieron a partir de las encuestas a los estudiantes. Estas fueron diseñadas a partir de las sesiones sincrónicas de capacitación acerca del uso de las herramientas virtuales, dentro de las cuales se implementaron las estrategias metodológicas que sirvieron de soporte para afianzar las competencias comunicativas de

los futuros maestros.

En total fueron tres cuestionarios: el primero, reflejó la percepción del estudiantado acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés dentro de su institución, la relevancia de las plataformas virtuales y qué valoraciones le da a la adquisición del mismo en su vida personal y laboral. En éste se tuvo una participación de 34 estudiantes.

El segundo, mostró las diferentes estrategias para la enseñanza del inglés, como lo son el Flipped Classroom y el Game Based Learning, se ejecutaron actividades en las sesiones con los estudiantes; dentro de las que más llamaron su atención, se encuentran las herramientas: H5P y Kahoot. La participación en este cuestionario en relación al grupo general inicial fue de 29%.

Por último, en el tercer cuestionario, se profundizó en el uso de las estrategias aplicadas en la sesión anterior, los estudiantes se dieron a la tarea de explorar y conocer por cuenta propia las herramientas propuestas, y así, determinar qué tan útiles pueden ser dentro de los entornos virtuales de aprendizaje con el fin de fortalecer el segundo idioma para sus futuros alumnos y para ellos mismos. Para la aplicabilidad de este cuestionario participó un grupo reducido del 11% de la población inicial.

Aportes analíticos de los datos obtenidos

Se tuvieron en cuenta las tablas o gráficas más representativas del estudio con su respectivo aporte analítico dentro de las tres categorías que se manejaron dentro del estudio.

En relación a la primera categoría percepción de la enseñanza/aprendizaje del inglés se evidenció que un 50% de los encuestados argumenta que el aprendizaje es muy difícil, seguido de un 23.5 el cual indica que el aprendizaje es fácil y un 17.6 % argumenta que el aprendizaje es fácil. Con estos resultados, los investigadores se enfocaron en presentarle a los estudiantes herramientas virtuales de fácil acceso. En el taller ejecutado los estudiantes manifestaron mucho interés por aprender más sobre el uso de estas plataformas digitales. Los estudiantes se beneficiaron de las herramientas sugeridas, pues estas, les permitieron descubrir, construir y entender nuevas opciones de conocimiento por medio de las EVA, siendo éstas más flexibles que el aula tradicional.

Una vez aplicado las estrategias, se realizó un segundo cuestionario y una de las preguntas era: ¿considera que las aplicaciones basadas en Game Based Learning facilitan la enseñanza/aprendizaje del inglés? El 100% de los encuestados estuvo de acuerdo al coincidir que estas estrategias facilitan el aprendizaje.

En el Game Based Learning debe tenerse en cuenta las métricas a lograr que se definen en diferentes etapas de los juegos. Por eso, es importante conocer a fondo los principios de estos, desde su diseño y finalidad, los cuales deben apuntar a la motivación del estudiante por el aprendizaje.

En el uso del Flipped Classroom se debe tener en cuenta el pensamiento, la

tecnología, el tiempo y el entrenamiento y aplicarlos a las relaciones personales, contenido y curiosidad; con esto, el alumno asume un papel activo en su aprendizaje.

El impacto de la efectividad de los entornos virtuales para el fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de la Lic. Español Inglés se evidencia en resultados altamente positivos y que pueden apoyar y fortalecer su futuro quehacer docente. En general, los encuestados perciben que las herramientas H5P y Kahoot, son efectivas para implementarlas en las EVA.

Propuestas conceptuales

Se propone acorde a los resultados obtenidos a partir de las sesiones sincrónicas y cuestionarios que es de suma relevancia la implementación de herramientas virtuales dentro de los EVA para poder fortalecer las competencias comunicativas del inglés, y de paso, fomentar la creatividad y motivar al estudiante a que tome un rol más participativo dentro de su proceso de aprendizaje, así, ellos, como futuros docentes, puedan adoptar un rol de guía dentro del aula virtual y fortalecer su práctica pedagógica.

Herramientas virtuales de apoyo en el aula tales como H5P y Kahoot fueron de preferencia por los estudiantes dado que su versatilidad, entorno amigable y el ser gratuitas dan grandes ventajas para ser implementadas en el proceso de enseñanza/aprendizaje del segundo idioma, además de estas, se propusieron otras herramientas, no sólo de parte de los investigadores, sino, de parte de los participantes. Por lo tanto, el uso de ellas es un gran factor que puede generar motivación en los estudiantes y en los mismos docentes.

DISCUSIÓN

Es muy importante tener en cuenta la pregunta inicial del estudio. Para los investigadores es necesario conocer, ¿Cuál es el impacto de los entornos virtuales de aprendizaje basado en los estudiantes para el fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés en maestros en formación de una licenciatura en español e inglés de una universidad privada de Medellín?

En la actualidad se ha evidenciado por distintos medios que dado a la pandemia decretada por la OMS, los entornos virtuales han llegado para quedarse en nuestro medio y así facilitar procesos y adquisición de nuevos conocimientos. Es por este motivo que este estudio busca determinar el impacto generado por los entornos virtuales en el aprendizaje del idioma extranjero en una licenciatura de español e inglés en la ciudad de Medellín, Colombia.

De acuerdo a la información obtenida mediante los cuestionarios suministrados a los estudiantes se evidencia que el impacto que ha generado en los diferentes espacios de aprendizaje ha sido un impacto positivo. Los estudiantes encuestados expresaron que los entornos virtuales han sido de gran apoyo ya que les permite aprender dinámicamente contenidos que difícilmente aprenderían en entornos presenciales.

Dentro del estudio realizado hubo limitaciones y fortalezas. En relación a las limitaciones se afrontó el hecho de la deserción en la población objeto de estudio. Empezamos el estudio con 34 estudiantes y terminamos con 5 estudiantes. Aunque la percepción de los encuestados en el último formulario fue positiva en todos los ítems, para los investigadores faltó una muestra más representativa y así haber tenido más elementos para brindar las conclusiones a las cuales se llegó con la investigación. En relación a las fortalezas del estudio se destaca el hecho que algunos encuestados no sabían que existían herramientas como H5P que podrían fortalecer su enseñanza-aprendizaje tanto para él como para sus estudiantes. Otro elemento a resaltar está relacionado con la motivación que presentaron los estudiantes al momento de interactuar con las herramientas provistas por los investigadores.

Un estudio que nos ayudó mucho fue el realizado por Ana Viñals Blanco y Jaime Cuenca Amigo en el cual investigaron la forma en que la tecnología ha transformado el estilo de vida de la mayoría de las personas especialmente en la población estudiantil. Ellos (Viñals & Cuenca) se centran en analizar la manera en que la era digital ha influido en la enseñanza-aprendizaje y cómo los docentes deben adoptar una posición especial frente a estos desafíos. Para esta investigación este estudio es significativo ya que, como futuros maestros, los profesores en formación deben conocer a fondo todos estos adelantos tecnológicos en cara a las futuras generaciones de estudiantes que tendrán en sus aulas.

De acuerdo a los hallazgos en esta investigación un porcentaje bastante alto de los encuestados está de acuerdo con la importancia de usar la tecnología en un aula de clase especialmente en la enseñanza de los idiomas. Esto concuerda con lo expresado por Quesada (2013) en cual expone un abanico de herramientas para expandir el conocimiento mediante el uso de los EVA (entornos virtuales de aprendizaje).

Los resultados obtenidos en esta investigación implican y demuestran la necesidad de prestar mayor atención por parte de las directivas del programa en relación al uso de los entornos virtuales para el aprendizaje no solo del idioma inglés, sino extenderlo a otras áreas. Es necesario fomentar una cultura en la cual el uso de los entornos virtuales se convierta en una necesidad y una política dado al gran auge que tienen hoy en día los avances tecnológicos.

CONCLUSIONES

Se impactó favorablemente a la población en el uso de herramientas en entornos virtuales de aprendizaje, despertando el interés en los alumnos por explorar otras herramientas de apoyo al aula virtual, diferentes a las propuestas. Dentro de las herramientas virtuales expuestas, H5P fue la preferida por los estudiantes gracias a su versatilidad, su entorno amigable y el ser gratuita. Además, se fomentó la creatividad en los alumnos por medio de la estrategia metodológica de Game Based Learning.

Ética de la investigación

Como consideraciones éticas se plantearon:

- 1) Se pidió permiso a las directivas de la licenciatura mediante un comunicado por escrito enviado al consejo académico de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
- 2) Al inicio del proyecto se les informó a los estudiantes mediante un escrito sobre las posibles implicaciones en las cuales ellos podrían incurrir en caso de participar en la investigación propuesta.

REFERENCIAS

BERENQUER, C. **Acerca de La Utilidad Del Aula Invertida o Flipped Classroom**. 2006. Recuperado 3 de marzo de 2022 de https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=CHMfjpEAAAAJ&citation_for_view=CHMfjpEAAAAJ:Se3iqnhoufwC

COLL, C y MONEREO, C. (2008). **Psicología de la educación virtual**. Madrid: Ediciones Morata, S. L. Permalink: <http://digital.casalini.it/9788471126160>

CROOK, C. **Ordenadores y aprendizaje colaborativo**. Madrid: Morata. (1998) Recuperado 3 de Marzo de 2022 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=7446210&pid=S1405-6666201000010000900018&lng=es

EDEL, R. **Psicología educativa: investigación y métodos**. Revista Mexicana de Investigación Educativa. 15(44), 2010. Recuperado 15/04/2022 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100002#:~:text=Es%20necesario%20abrir%20el%20zoom,campos%20de%20conocimiento%20que%20permitan

KRASHEN, S. **Second Language Acquisition and Second Language Learning**. University of South California. Pergamon Press Inc. 2002 Recuperado el 3 de abril de 2022 de http://www.sdkrashen.com/content/books/sl_acquisition_and_learning.pdf

MARCZWESKI, A. **Gamification: A Simple Introduction**. Recuperado el 8 de Octubre de 2021 de <https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=IOu9 kPJndYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=Gamification:+A+Simple+Introduction&ots=kJNpXKiPX0&sig=xifyl0gkSGGvjrLYNuKKE2Y8yvA#v=onepage&q=Gamification%3A%20A%20Simple%20Introduction&f=false>

ORDICA, D. **Motivación de los estudiantes universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera**. Leaa. Revista Electrónica. 3, (2) 2010. Recuperado el 20 de Marzo de 2022 de https://www.academia.edu/36380044/Motivaci%C3%B3n_de_los_alumnos_universitarios_para_estudiar_ingl%C3%A9s_como_lengua_extranjera

ORTIZ, E y MARIÑO, M. **Problemas contemporáneos de la didáctica de la educación superior**. Fundamentos psicodidácticos de la enseñanza semipresencial. Revista Pedagogía Universitaria [en línea], vol. IX, núm. 5, pp. 82-92. Recuperado el 8 de mayo de 2007 de <http://eduniv.mes.edu.cu>

PINZON, A. **Flipped Classroom En La Enseñanza de Lenguas Extranjeras**. Recupeado el 15 de Noviembre de 2022 de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/9507/Pinz%C3%B3n%20Venegas%2C%20Angela%20Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

VIÑALS, A y CUENCA, J. **El rol del docente en la era digital**. España: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Recuperado el 10 de Octubre de 2021 de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>

WILCHES, F y SANZ, L. **Comunicación Social y Accesibilidad**. Madrid. Editorial Dikinson, S.L. Melendez Valdez. Recuperado el 2 de Febrero de 2022 de <https://web-b-ebSCOhost-com.ezproxy.interamerica.org/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzgwNjExNI9fQU41?sid=e2dfcee2-a51e-434b-9111-27f52c33c449@sessionmgr102&vid=2&format=EB&rid=1>

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alimentación saludable 62, 63, 64, 66, 70, 71, 72, 73

Aprendizaje 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 17, 18, 25, 26, 27, 28, 32, 33, 34, 52, 53, 54, 59, 60, 61, 66, 68

Aprendizajes 2, 14, 15, 25, 32, 52, 54, 63, 67, 73

C

Competencias comunicativas 1, 2, 3, 7, 9

Competencias emocionales 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23

D

Discapacidad intelectual 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 61

Docentes 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 32, 33, 34, 52, 53, 54, 55, 58, 59, 60, 64, 65, 69, 72

E

Educación primaria 13, 15, 35

Enseñanza 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 18, 25, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 35, 49, 54, 55, 71

Entornos virtuales 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Escuela especial 36, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

Estudiantes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 69, 70, 72, 73

Evaluación 1, 16, 28, 34, 52, 53, 54, 58, 60, 61, 62, 63

F

Familia-escuela 62, 63, 64, 65, 66, 70, 73

Fortalecimiento 1, 9, 16, 62, 63, 70, 71, 72

G

Game Based Learning 1, 2, 8, 10

H

Herramientas 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 25, 26, 28, 32, 33, 35, 52

I

Inclusión 36, 37, 38, 39, 41, 49, 50, 57, 61

M

Mejoramiento 53, 54, 60, 63

P

Pensamiento histórico 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35

Práctica pedagógica 9, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 60

T

TIC 1, 4, 7

La educación como

FENÓMENO

SOCIAL



www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

 **Atena**
Editora

Ano 2022

La educación como

FENÓMENO SOCIAL



www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

 **Atena**
Editora

Ano 2022