

Entorno virtual en Google Sites para motivar escritura y lectura en inglés en 8vo. educación general básica

Virtual environment in Google Sites to motivate English writing and reading in 8th year basic general education

- ¹ Darwin Fabián Medina Bonilla  <https://orcid.org/0009-0001-4015-2055>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
dfmedinab@ube.edu.ec
- ² Deisi Judith Pérez Luisataxi  <https://orcid.org/0009-0001-4637-2358>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
dperezl@ube.edu.ec
- ³ María Beltrán Mesa  <https://orcid.org/0009-0008-8807-2119>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
mbeltranm@ube.edu.ec
- ⁴ Josué Reinaldo Bonilla Tenesaca  <https://orcid.org/0000-0002-6748-2345>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
jrbonillat@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 12/06/2025

Revisado: 11/07/2025

Aceptado: 25/08/2025

Publicado: 03/10/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v7i4.638>

Cítese:

Medina Bonilla, D. F., Pérez Luisataxi, D. J., Beltrán Mesa, M., & Bonilla Tenesaca, J. R. (2025). Entorno virtual en Google Sites para motivar escritura y lectura en inglés en 8vo. educación general básica. *AlfaPublicaciones*, 7(4), 6–31. <https://doi.org/10.33262/ap.v7i4.638>



ALFA PUBLICACIONES, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec

Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Attribution Non Commercial No Derivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Palabras claves:

proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés, entorno virtual de aprendizaje, plataforma tecnológica Google sites

Resumen

Introducción: En América Latina, y particularmente en Ecuador se impulsaron diversas políticas educativas orientadas a fortalecer la enseñanza del inglés como idioma extranjero en los distintos niveles del sistema educativo. Sin embargo, aún persisten desafíos importantes, especialmente en lo relacionado con el uso efectivo de herramientas tecnológicas dentro del aula. **Objetivo:** El presente artículo tiene como propósito proponer el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Google Sites, orientado a fortalecer las habilidades de escritura y lectura en el uso del presente simple en inglés, dirigido a estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” Hnas. Bethlemitas, en Quito, Ecuador. **Metodología:** Para la investigación se empleó una metodología mixta (cuantitativa-cualitativa) con un enfoque descriptivo y aplicativo, lo que permitió abordar el problema de manera integral. Desde el enfoque cuantitativo, se aplicaron pruebas pedagógicas y encuestas estructuradas para evaluar el rendimiento académico y el nivel de dominio del presente simple. A nivel cualitativo, se analizaron las percepciones y actitudes de las estudiantes frente al uso de recursos digitales, así como su relación con la motivación y el desempeño. El enfoque descriptivo permitió identificar dificultades específicas en lectura y escritura sin alterar las condiciones del entorno, mientras que el aplicativo se concretó en una propuesta pedagógica basada en los hallazgos obtenidos. **Resultados:** Los resultados revelaron que el 76,6 % de las estudiantes presentaban dificultades significativas, principalmente en conjugación verbal, formulación de preguntas y comprensión lectora. Aunque la mayoría mostró preferencia por metodologías activas (56,7 %) y herramientas digitales (66,7 %), solo el 20 % las utilizaba regularmente. Esta brecha evidenció la necesidad de integrar tecnologías motivadoras. **Conclusiones:** Ante ello se diseñó el EVA English Adventure, una propuesta interactiva que combina contenidos visuales, actividades contextualizadas y recursos dinámicos para mejorar las competencias lingüísticas y fomentar una enseñanza más efectiva del presente simple. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Tecnologías educativas y aprendizaje de idiomas. **Tipo de estudio:** original.

Keywords:

English language
teaching-learning
process, virtual
learning
environment,
google sites
technological
platform

Abstract

Introduction: in Latin America, and particularly in Ecuador, various educational policies have been promoted aimed at strengthening the teaching of English as a foreign language at the various levels of the education system. However, significant challenges remain, especially in relation to the effective use of technological tools in the classroom. **Objective:** the purpose of this article is to propose the design of a Virtual Learning Environment (VLE) in Google Sites, aimed at strengthening writing and reading skills in the use of the present simple tense in English, aimed at eighth-grade students of the Educational Unit "Sagrado Corazón de Jesús" Srs. Bethlemitas, in Quito, Ecuador. **Methodology:** a mixed methodology (quantitative-qualitative) with a descriptive and applicative approach was used for the research, which allowed the problem to be addressed in a comprehensive manner. From the quantitative approach, pedagogical tests and structured surveys were applied to evaluate academic performance and the level of mastery of the simple present. At the qualitative level, the perceptions, and attitudes of the students regarding the use of digital resources were analyzed, as well as their relationship with motivation and performance. The descriptive approach allowed the identification of specific difficulties in reading and writing without altering the conditions of the environment, while the application was concretized in a pedagogical proposal based on the findings obtained. **Results:** the results revealed that 76.6% of the students had significant difficulties, in verbal conjugation, question formulation and reading comprehension. Although the majority showed a preference for active methodologies (56.7%) and digital tools (66.7%), only 20% used them regularly. This gap evidenced the need to integrate motivating technologies. **Conclusions:** in view of this, the EVA English Adventures was designed, an interactive proposal that combines visual content, contextualized activities, and dynamic resources to improve language skills and promote a more effective teaching of the simple present. **General Area of Study:** Education. **Specific area of study:** Educational technologies and language learning. **Type of study:** Original.

1. Introducción

El dominio del inglés como lengua extranjera constituye una competencia fundamental en el mundo actual, caracterizado por su creciente globalización e interconectividad. Hablar y comprender inglés no solo facilita el acceso a mayores oportunidades académicas y laborales, sino que también permite a las personas desenvolverse con mayor fluidez en contextos culturales diversos (García-Peñalvo et al., 2020). En América Latina y particularmente en Ecuador, se impulsó diversas políticas educativas orientadas a fortalecer la enseñanza del inglés como idioma extranjero en los distintos niveles del sistema educativo. Sin embargo, aún persisten desafíos importantes, especialmente en lo relacionado con el uso efectivo de herramientas tecnológicas dentro del aula (García-Peñalvo et al., 2020).

El uso limitado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recursos didácticos es una de las principales barreras para lograr una enseñanza del inglés más dinámica, interactiva y contextualizada. A pesar del creciente acceso a internet y plataformas digitales, su integración en los procesos pedagógicos suele ser esporádica o poco planificada, lo que reduce su impacto en el aprendizaje real de los estudiantes.

Esta problemática también se evidencia en la Unidad Educativa "Sagrado Corazón de Jesús", ubicada en la ciudad de Quito, donde las estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) presentan dificultades en el uso del presente simple en las destrezas de escritura (*writing*) y lectura (*reading*), a pesar de contar con herramientas digitales como la plataforma Runachay y acceso a internet.

Entre las manifestaciones más relevantes de esta situación se identifican: (1) un dominio limitado del idioma inglés, evidenciado particularmente en el uso incorrecto del presente simple, lo cual refleja un desarrollo insuficiente de competencias lingüísticas básicas; (2) desigualdades en el nivel de competencia entre las estudiantes, derivadas de trayectorias educativas previas diversas, que dificultan la implementación de estrategias pedagógicas homogéneas y afectan el avance grupal; y (3) un uso restringido de las TIC como recursos pedagógicos, a pesar de su potencial para generar ambientes de aprendizaje personalizados, interactivos y adaptados a las necesidades específicas de las estudiantes.

Ante esta problemática, surge el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al aprendizaje del idioma inglés en las destrezas de escritura (*writing*) y lectura (*reading*), a través del uso del presente simple, en las estudiantes de octavo año de educación general básica?

El objeto de estudio de esta investigación es el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de inglés. Para responder al problema planteado, se propone como objetivo general: diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), creado en la plataforma Google Sites que contribuya al desarrollo de las destrezas de escritura (*writing*) y lectura (*reading*) en el uso del presente simple, en las estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Sagrado Corazón de Jesús".

1.1. Fundamentación teórica

La integración de tecnologías digitales en la enseñanza de lenguas extranjeras revoluciona las prácticas pedagógicas tradicionales, abriendo un abanico de nuevas oportunidades para desarrollar habilidades lingüísticas en diversos contextos educativos. Estos enfoques no solo apoyan el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), sino que también juegan un papel fundamental en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura en inglés como lengua extranjera.

1.1.1. La teoría sociocultural de Vygotsky y la mediación digital

Uno de los fundamentos clave de esta propuesta es la Teoría Sociocultural del Aprendizaje formulada por Vygotsky (1978) que argumenta que el aprendizaje es un proceso intrínsecamente social y culturalmente mediado, donde la interacción con otros, especialmente con compañeros más experimentados o mediadores, es esencial para el desarrollo cognitivo. Un concepto central en esta teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que se define como la distancia entre lo que un aprendiz puede hacer por sí mismo y lo que puede alcanzar con la ayuda de alguien más competente.

En el mundo digital esta mediación se transforma gracias a tecnologías que abren la puerta a nuevas maneras de interactuar, colaborar y recibir retroalimentación. Según Cai & Zheng (2020) los entornos virtuales pueden diseñarse como espacios donde se activa la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) a través de actividades colaborativas, andamiaje digital y comunicación tanto asincrónica como sincrónica. En esta propuesta el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) tiene precisamente ese propósito: se presenta como un espacio interactivo que fomenta la construcción del conocimiento lingüístico mediante ejercicios en parejas, creación colectiva de textos y participación en foros de discusión. Estas actividades no solo facilitan la práctica del presente simple en inglés, sino que también impulsan el desarrollo de la escritura colaborativa y la comprensión lectora, gracias a la exposición a modelos, la retroalimentación entre pares y el diálogo reflexivo.

1.1.2. *Constructivismo y aprendizaje activo: construcción significativa del conocimiento*

El segundo enfoque que respalda esta propuesta es el Constructivismo, especialmente en su conexión con el aprendizaje activo. Desde esta óptica el conocimiento no se transmite de manera unidireccional; más bien, se construye de forma activa a partir de la experiencia, los conocimientos previos y la participación significativa del estudiante en tareas auténticas, Hwang et al. (2015) sostienen que en contextos tecnológicos, este enfoque permite crear experiencias educativas que fomentan la exploración, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas reales.

Cuando se aplica a la enseñanza del inglés, este enfoque guía el diseño de recursos interactivos dentro del EVA, como videos explicativos contextualizados, quizzes con retroalimentación inmediata y actividades basadas en situaciones comunicativas reales. Estos recursos permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de lectura comprensiva al interactuar con textos auténticos y semi auténticos, al mismo tiempo que fortalecen su competencia escrita mediante la producción de textos funcionales, como correos electrónicos, descripciones o diálogos narrativos utilizando estructuras del presente simple. Además, al recibir retroalimentación automatizada y personalizada, los estudiantes pueden reflexionar sobre sus errores y avanzar hacia niveles más profundos de comprensión.

1.1.3. *Enfoque basado en procesos para la enseñanza de la escritura*

El tercer enfoque que se considera es el enfoque basado en Procesos para la Enseñanza de la Escritura, que se aleja del modelo tradicional de corrección de productos finales y se centra en el proceso gradual de producción textual. Según Kessler & Casal (2024) la escritura debe enseñarse como una serie de etapas que incluyen la planificación, la redacción, la revisión y la edición, permitiendo a los aprendices construir textos de manera reflexiva y estructurada.

Este enfoque se traduce en el EVA mediante la incorporación de herramientas digitales como plantillas estructuradas, tutoriales paso a paso que guían cada fase del proceso de escritura, y ejercicios de autoevaluación que fomentan la metacognición. Estas herramientas no solo ayudan a crear textos en inglés con coherencia gramatical y lógica, sino que también permiten a las estudiantes seguir su progreso, identificar sus fortalezas y debilidades, y asumir un papel más activo en su propio aprendizaje. La escritura, vista desde esta perspectiva, deja de ser una actividad solitaria y mecánica para transformarse en una práctica consciente, enfocada en el desarrollo gradual de competencias comunicativas.

1.1.4. Teoría del aprendizaje multimedia: optimización de la comprensión y retención

El cuarto enfoque que refuerza esta propuesta es la Teoría del Aprendizaje Multimedia, formulada por Mayer (2009) y recientemente actualizada por Fiorella & Mayer (2022) esta teoría sugiere que las personas aprenden mejor cuando la información se presenta a través de múltiples canales sensoriales visual, auditivo y textual siempre que se integren de manera coherente y se evite la sobrecarga cognitiva. En un entorno virtual, esta teoría permite mejorar el diseño de materiales didácticos que faciliten la comprensión y retención de contenidos complejos. La combinación de estos cuatro enfoques pedagógicos la Teoría Sociocultural, el Constructivismo y Aprendizaje Activo, el Enfoque Basado en Procesos para la Escritura y la Teoría del Aprendizaje Multimedia, proporciona una base teórica sólida y coherente para crear un entorno virtual de enseñanza del inglés que se centre en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Cada uno de estos enfoques aportan principios fundamentales que, al unirse, permiten diseñar experiencias de aprendizaje auténticas y colaborativas.

1.2. Proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés

El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en las destrezas de lectura y escritura es fundamental en la formación de estudiantes de educación básica, donde el inglés representa una herramienta clave para la proyección académica y profesional. El desarrollo de estas habilidades permite no solo comprender textos auténticos, sino también construir mensajes escritos con coherencia, adecuación y corrección gramatical.

Desde la perspectiva sociocultural, el aprendizaje del idioma se potencia mediante la interacción y la mediación con otros, lo cual cobra especial importancia en actividades de lectura compartida y co-escritura (Cai & Zheng, 2020). A su vez el enfoque constructivista sostiene que los aprendizajes se fortalecen cuando se relacionan con experiencias previas significativas, lo que hace indispensable emplear textos contextualizados y tareas escritas funcionales (Hwang et al., 2015).

El enfoque procesual de la escritura también resulta clave, al considerar esta destreza como un proceso que involucra planificación, redacción, revisión y edición, lo cual favorece la autorregulación y la mejora progresiva del desempeño lingüístico (Kessler & Casal, 2024). Además, el uso adecuado de recursos visuales, auditivos y textuales facilita tanto la comprensión lectora como la producción escrita (Fiorella & Mayer, 2022).

En este sentido, fortalecer las destrezas de lectura y escritura en inglés constituye un desafío prioritario en el sistema educativo local, ya que posibilita una participación más activa de los estudiantes en contextos académicos y sociales globalizados.

1.3. Google Sites

Google Sites es una herramienta gratuita de Google que permite crear páginas web de manera sencilla, intuitiva y colaborativa, sin necesidad de conocimientos avanzados en programación. En el contexto educativo, su uso se fundamenta en una visión pedagógica que prioriza la construcción activa del conocimiento, la mediación tecnológica y la interacción entre estudiantes y docentes, elementos clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, particularmente en las destrezas de lectura y escritura.

Desde la Teoría Sociocultural de Vygotsky (1978) Google Sites se convierte en un entorno digital donde se potencia el aprendizaje dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), al facilitar espacios de interacción como foros, comentarios y páginas compartidas. Esta mediación favorece el aprendizaje colaborativo y la retroalimentación constante.

Asimismo, desde el enfoque constructivista y del aprendizaje activo, Google Sites promueve que los estudiantes construyan y organicen contenidos auténticos, lo que estimula una lectura crítica y comprensiva. Además, alineado con el enfoque basado en procesos para la enseñanza de la escritura, esta plataforma permite trabajar cada etapa del proceso de redacción: planificación, borrador, revisión y publicación, con seguimiento constante por parte del docente.

Finalmente, la teoría del aprendizaje multimedia respalda la integración de textos, imágenes, videos y audios en un mismo entorno, enriqueciendo la comprensión lectora y la producción escrita multimodal. Así, Google Sites no solo actúa como repositorio, sino como un entorno interactivo que fortalece el aprendizaje del inglés y la autonomía del estudiante.

2. Metodología

Para la investigación se empleó un enfoque metodológico mixto, combinando herramientas y procedimientos de los enfoques cuantitativo y cualitativo con el fin de obtener una visión integral del fenómeno educativo. Este enfoque resultó pertinente, ya que permitió analizar el proceso de aprendizaje del presente simple en inglés desde diversas perspectivas: rendimiento académico, percepciones estudiantiles, motivaciones y experiencias.

Desde el enfoque cuantitativo, se centró en la recolección y análisis de datos numéricos para identificar patrones de rendimiento académico, medir el grado de dominio del presente simple y establecer relaciones estadísticas entre variables. El enfoque cualitativo permitió explorar las percepciones, motivaciones y experiencias de las estudiantes frente al aprendizaje del inglés y al uso de recursos digitales, aportando una comprensión más profunda de los factores que inciden en su proceso de aprendizaje.

En cuanto al tipo de investigación, esta se clasificó como descriptiva, ya que identificó y analizó el nivel de conocimiento y las principales dificultades que presentaban las estudiantes de octavo año de educación general básica en el uso del presente simple en inglés, específicamente en las destrezas de escritura (*writing*) y lectura (*reading*). A través de pruebas pedagógicas y encuestas, se recopiló información detallada para analizar el estado del proceso de aprendizaje, sin intervenir ni modificar las condiciones del entorno educativo. Asimismo, se consideró una investigación aplicada, debido a que planteó una solución concreta basada en los resultados obtenidos: el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Google Sites, el cual integró recursos interactivos con el objetivo de mejorar el rendimiento lingüístico de las estudiantes. Esta propuesta respondió a una necesidad educativa real y buscó transformar la práctica docente mediante el uso pedagógico de la tecnología.

2.1. Métodos de investigación

Para el desarrollo de esta investigación, se emplearon de manera complementaria métodos teóricos, empíricos y estadístico-matemáticos, lo que permitió abordar el objeto de estudio con profundidad, sistematicidad y rigor.

2.1.1. Métodos teóricos

Análisis-síntesis: este método permitió descomponer las causas y factores que limitaron el aprendizaje del presente simple, tales como errores lingüísticos persistentes o la ausencia de estrategias metacognitivas, para luego integrarlos en propuestas pedagógicas coherentes que respondieran a dichas limitaciones.

Inductivo-deductivo: a partir de la observación de los errores frecuentes cometidos por las estudiantes, se formularon principios generales y estrategias de mejora que pudieran aplicarse en contextos similares.

Sistémico-estructural: se utilizó para comprender el aprendizaje del presente simple como un sistema complejo, en el que interactuaron factores didácticos, tecnológicos, afectivos y evaluativos que afectaron de manera interdependiente el desempeño estudiantil.

Método dialéctico: este método posibilitó el contraste entre el aprendizaje esperado según el currículo y los resultados reales evidenciados en las pruebas diagnósticas. La identificación de contradicciones entre teoría y práctica sirvió de base para plantear propuestas pedagógicas enfocadas en la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2. Métodos empíricos

Observación directa: se aplicó con el fin de identificar de manera concreta las dificultades que enfrentaban las estudiantes al utilizar el presente simple en actividades de escritura y lectura. Esta técnica permitió registrar comportamientos, errores recurrentes y niveles de desempeño en contextos reales de aprendizaje.

Encuestas: se emplearon para recopilar las percepciones y valoraciones de las estudiantes respecto al aprendizaje del presente simple y su experiencia con el uso de recursos digitales. Los datos obtenidos ofrecieron información relevante sobre el nivel de motivación, las preferencias tecnológicas y las dificultades percibidas por las participantes.

Prueba pedagógica: se utilizó para valorar las competencias iniciales de las estudiantes, permitiendo establecer un punto de partida claro para medir el progreso alcanzado durante el proceso investigativo.

Criterio de especialistas y usuarias: se utilizó para validar el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) English Adventures, con el fin de evaluar y asegurar su coherencia pedagógica y funcionalidad práctica en relación con los objetivos de la propuesta. Esta validación permitió garantizar la calidad didáctica del recurso y su adecuación al contexto educativo de las estudiantes.

2.1.3. Métodos estadístico-matemáticos

Estadística descriptiva: se empleó para organizar y visualizar los resultados obtenidos a través de tablas, gráficos y medidas de tendencia central como promedios. Esta herramienta permitió una interpretación clara y ordenada de los datos recolectados.

Análisis porcentual: se aplicó para interpretar con precisión los resultados derivados de las encuestas, pruebas diagnósticas y observaciones, presentando de manera cuantificable el nivel de dominio y avance en el uso del presente simple por parte de las estudiantes.

La combinación de estos métodos permitió realizar un análisis riguroso, profundo y contextualizado del aprendizaje del presente simple en inglés, generando información valiosa para el mejoramiento de las prácticas educativas desde una perspectiva científica y aplicada.

2.2. Población y muestra

La población de esta investigación estuvo conformada por las estudiantes de octavo EGB de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en Quito. En total, la población incluyó a 85 estudiantes distribuidas en tres paralelos: 8vo. A (26), 8vo. B (30) y 8vo. C (29).

Para el desarrollo del estudio, se aplicó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, que permitió seleccionar de forma específica a las estudiantes que presentaban mayores

dificultades en el uso del presente simple, según los resultados obtenidos mediante la observación directa y una prueba pedagógica diagnóstica. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes, distribuidas equitativamente en los tres paralelos (10 por cada uno: A, B y C).

3. Resultados

Los resultados obtenidos en este estudio muestran, de manera bastante clara, las dificultades que enfrentan las estudiantes en el dominio del presente simple en inglés. A pesar de que muchas mostraron interés en el uso de plataformas digitales, la mayoría aún no aprovecha al máximo su potencial. Las pruebas pedagógicas y encuestas reflejan que, aunque existe una inclinación hacia metodologías activas, las dificultades en conjugación verbal y comprensión lectora persisten. Es curioso cómo, a pesar de contar con acceso a herramientas tecnológicas, las estudiantes no logran avanzar de la forma esperada, lo que deja entrever una desconexión entre el acceso a los recursos y la efectiva implementación de estos en el proceso de aprendizaje (Salas et al., 2021).

3.1. Prueba pedagógica

La prueba pedagógica aplicada a las estudiantes muestra cómo se distribuyen las calificaciones, lo que permite tener una visión clara del rendimiento general del grupo, más que una simple colección de números ofrece una especie de mapa que ayuda a identificar las áreas donde las estudiantes tuvieron dificultades, pero también resalta sus fortalezas. Portes et al. (2024) menciona que las tablas de distribución de calificaciones son útiles para observar el desempeño, también son herramientas para analizar cómo las metodologías utilizadas afectan el aprendizaje como Cabrera & Carrión (2023) también señalan que es fundamental examinar detalladamente los resultados, ya que esto nos permite encontrar patrones de rendimiento y detectar las áreas que requieren más atención, ayudando a ajustar la enseñanza de manera efectiva.

A continuación, se presenta la **Tabla 1** que ilustra la distribución de las calificaciones obtenidas, esta información permite observar el rendimiento general y ayuda a

identificar tanto las fortalezas como las áreas de mejora de las estudiantes. Portes et al. (2024) menciona que es esencial para evaluar el impacto de las metodologías mediante estas matrices, mientras que Cabrera & Carrión (2023) resaltan la importancia de examinar los resultados en detalle para ajustar la enseñanza y mejorar la efectividad del proceso educativo. La **Tabla 1** muestra la distribución de las calificaciones de 30 estudiantes en la prueba pedagógica, destacando la mayoría de las calificaciones entre 5.00 y 6.25, con un 23.4% alcanzando la calificación máxima de 7.00.

Tabla 1
Resultados de calificaciones de la prueba pedagógica

Notas	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
3.75	2	6.7%	6.7%
4.00	2	6.7%	13.4%
4.50	1	3.3%	16.7%
5.00	2	6.7%	23.4%
5.25	1	3.3%	26.7%
5.50	4	13.3%	40.0%
5.75	4	13.3%	53.3%
6.00	1	3.3%	56.6%
6.25	4	13.3%	69.9%
6.50	2	6.7%	76.6%
7.00	7	23.4%	100.0%
TOTAL	30	100%	100%

El análisis descriptivo de los resultados obtenidos en la prueba pedagógica aplicada a las estudiantes presentado en la **Tabla 2** incluye medidas estadísticas como la media, mediana y desviación estándar, que permiten una comprensión más profunda del rendimiento general del grupo, por otro lado, la media de 5.78 indica un desempeño aceptable, mientras que la desviación estándar de 1.02 sugiere una variabilidad moderada en las calificaciones, del mismo modo, la mediana de 5.75 refuerza la idea de que la mayoría de las calificaciones se concentran en torno a este valor. La pertinencia de los cálculos es avalada por Hernández et al. (2014) que explica que el análisis descriptivo es fundamental para identificar tendencias y patrones en los datos, facilitando la toma de decisiones informadas en el ámbito educativo, también Baena (2017) también destaca la importancia de este tipo de análisis para evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas.

Tabla 2
Análisis descriptivo

Número de Estudiantes	30
Media	5.78

Tabla 2

Análisis descriptivo (continuación)

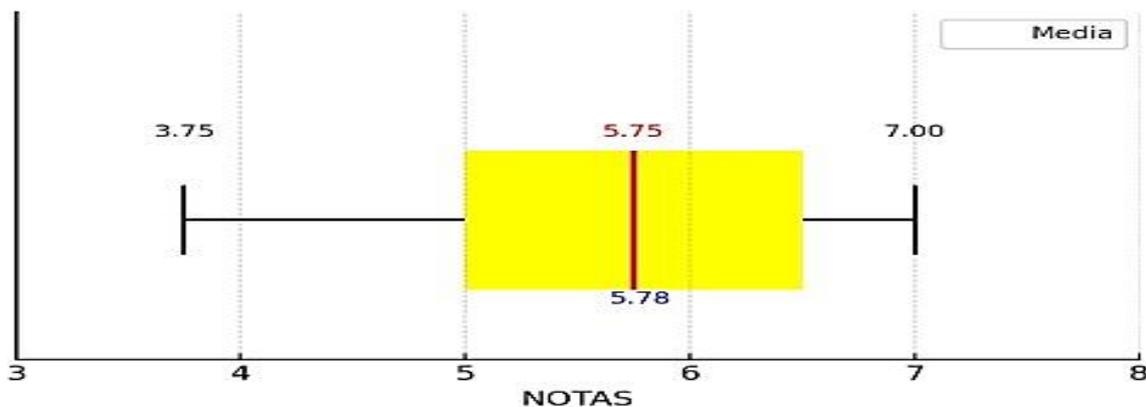
Mediana	5.75
Desviación estándar	1.02
Nota mínima	3.75
Nota máxima	7
Promedios menos de 7	23 estudiantes

Nota: datos de jamovi (Version 2.3)

La **Figura 1** ilustra el análisis de los resultados obtenidos en la prueba, Hernández et al. (2014) asegura que la interpretación de la media en los análisis descriptivos es esencial para comprender el rendimiento global de los estudiantes y ajustar las estrategias pedagógicas, además Baena (2017) lo confirma cuando resalta la importancia de medir el desempeño a través de estos indicadores, lo que permite tomar decisiones más informadas sobre las intervenciones educativas necesarias.

Figura 1

Resultados prueba pedagógica



Media (Promedio): 5.78. La media representa el promedio general de las calificaciones obtenidas por los estudiantes. Un valor de 5.78 indica un desempeño ligeramente por debajo del nivel ideal (considerando que el promedio aceptable es 7).

Mediana: 5.75. La mediana es el valor central de las notas, lo que significa que la mitad de los estudiantes obtuvo una calificación igual o menor a 5.75, y la otra mitad igual o mayor. Esta cercanía entre la media y la mediana sugiere una distribución relativamente simétrica, aunque con un leve sesgo hacia las notas bajas.

Desviación estándar: 1.02. Este valor indica cuánto varían las calificaciones respecto al promedio. Una desviación estándar moderada como esta refleja cierta dispersión en el

rendimiento: hay estudiantes con notas tanto significativamente menores como mayores al promedio.

Nota mínima: 3.75 | Nota máxima: 7.00. La nota mínima (3.75) muestra que algunas estudiantes presentan un nivel bajo de comprensión de los contenidos evaluados, mientras que la nota máxima (7.00) indica que ninguno alcanzó la excelencia académica, pero sí un nivel aceptable o satisfactorio. Rango intercuartílico ($Q1 \approx 5.0$ y $Q3 \approx 6.5$). Este rango representa el 50% central de las notas. La mayoría de los estudiantes se ubicó entre 5.0 y 6.5, evidenciando una concentración en un rendimiento regular.

3.1.1. Dificultades presentadas en la prueba pedagógica

La prueba aplicada evaluó conocimientos clave del presente simple en inglés, abarcando la conjugación de verbos, la formación de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas, así como la comprensión lectora. Con base en el rendimiento de las 30 estudiantes evaluadas, y considerando que el 76.6% (23 estudiantes) obtuvo calificaciones por debajo del promedio esperado de 7, se identificaron las siguientes dificultades predominantes:

Conjugación incorrecta de verbos en tercera persona singular. Una parte significativa del grupo cometió errores frecuentes al conjugar verbos con los sujetos he, she o it, omitiendo la “-s” o agregándola de forma incorrecta. Esta dificultad impactó directamente en la precisión de las oraciones en las secciones de completación y opción múltiple, reflejándose en notas inferiores al promedio.

Errores en la formación de oraciones negativas. Se observaron problemas al estructurar oraciones negativas utilizando los auxiliares do y does. Estos errores gramaticales fueron especialmente visibles en ejercicios de transformación y producción escrita, y afectaron a una proporción considerable de estudiantes del grupo evaluado.

Dificultades en la formulación de preguntas cerradas. Varios errores estuvieron relacionados con el orden de las palabras y el uso inadecuado del auxiliar correspondiente (do/does) al construir preguntas en presente simple. Esta debilidad limitó el rendimiento en las secciones que requerían reestructurar o responder interrogantes gramaticales.

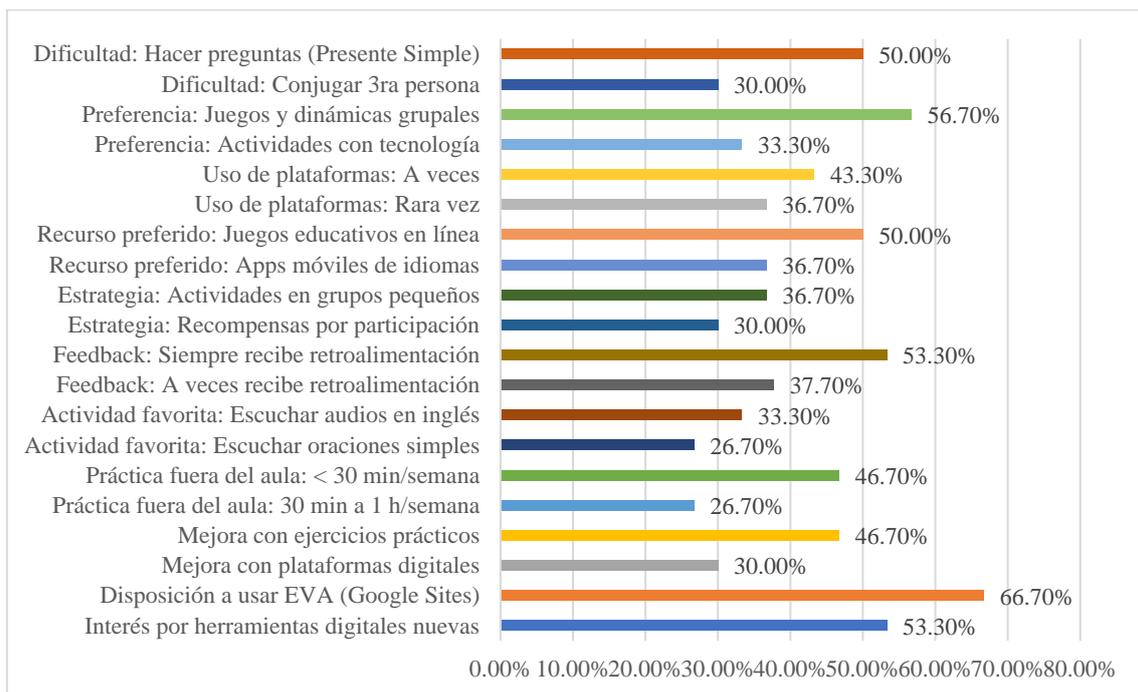
Bajo desempeño en comprensión lectora. Se evidenció que muchas estudiantes tuvieron dificultades para inferir significados por contexto e identificar información específica en los textos propuestos. Esta limitación afectó negativamente su capacidad de comprensión global, provocando respuestas incompletas o incorrectas.

3.2. Encuesta a las estudiantes de 8vo. año de educación general básica

Las encuestas diagnósticas permiten capturar percepciones y preferencias del estudiantado, facilitando la adaptación de estrategias pedagógicas efectivas para el aprendizaje de idiomas (León, 2025), además estudios recientes resaltan que el uso de plataformas digitales fomenta la accesibilidad, la interacción y el compromiso activo de los alumnos en el aprendizaje del inglés (Borja-Salazar, 2024), por último se evidencio que las metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos potencian significativamente la adquisición de competencias lingüísticas en entornos tanto presenciales como virtuales (Marín et al., 2024). En este contexto la **Figura 2** sintetiza los hallazgos relevantes de una encuesta aplicada a estudiantes, sin profundizar en el análisis de los datos.

Figura 2

Resultados de la encuesta a los estudiantes sobre el aprendizaje de ingles



Nota: Elaboración propia a partir de los resultados de una encuesta aplicada a estudiantes de 8vo. EGB Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” - 2025.

Los resultados de la encuesta presentados en la **Figura 2** revelan que el 50% de las estudiantes identifica como principal dificultad en el uso del presente simple la formulación de preguntas, seguido por la conjugación de verbos en tercera persona (30%). En cuanto a la motivación en clase, el 56.7% prefiere juegos y dinámicas grupales, mientras que el 33.3% opta por actividades interactivas con tecnología. Sin

embargo, el uso de plataformas digitales es limitado: el 43.3% las utiliza ocasionalmente y el 36.7% rara vez.

Respecto a los recursos tecnológicos preferidos, destacan los juegos educativos en línea (50%) y las aplicaciones móviles para aprender idiomas (36.7%). Entre las estrategias motivacionales más valoradas, se mencionan las actividades en grupos pequeños (36.7%) y las recompensas por participación activa (30%). Sobre la retroalimentación docente, el 53.3% afirma que siempre recibe orientación para mejorar, mientras que el 36.7% la recibe a veces, aunque desearía más apoyo.

En relación con las actividades preferidas para practicar inglés, el 33.3% prefiere escuchar audios y el 26.7% escribir oraciones simples. Con respecto al tiempo de práctica fuera del aula, el 46.7% practica menos de 30 minutos por semana, y el 26.7% entre 30 minutos y una hora. El 46.7% considera que el aprendizaje mejoraría con más ejercicios prácticos en clase, mientras que el 30% sugiere incorporar plataformas digitales interactivas. Además la mayoría de las estudiantes 66.7% está dispuesta a usar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Google Sites, lo que evidencia una actitud favorable hacia el uso de herramientas digitales. Por último, la mayoría se siente curiosa por descubrir nuevas herramientas digitales 53.3%, lo que sugiere un interés por experimentar con métodos innovadores, aunque algunas estudiantes requieren una explicación adecuada para aprovechar al máximo estas herramientas.

3.3. Propuesta del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

English Adventures in Present Simple: Your Passport to Global Understanding!

Esta propuesta tiene como objetivo diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Google Sites para reforzar la lectura y la escritura en inglés, centrándose en el uso correcto del presente simple, especialmente en aspectos como la conjugación verbal, la formulación de oraciones y la comprensión lectora. El uso de TIC busca motivar a las estudiantes y convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica, significativa y personalizada.

Objetivos del EVA

1. Mejorar las habilidades de escritura en inglés mediante actividades prácticas y contextualizadas.
2. Fomentar el gusto por la lectura comprensiva a través de recursos interactivos.
3. Promover la colaboración entre pares mediante herramientas digitales que fortalezcan el trabajo en equipo y el aprendizaje social.

Plataforma seleccionada: Google Sites

Se eligió Google Sites por su facilidad de uso, integración con otras herramientas digitales y la posibilidad de crear un entorno visualmente atractivo, funcional y accesible desde cualquier dispositivo.

Estructura del EVA

El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se organiza en seis secciones claves, cada una pensada para abordar diferentes momentos del aprendizaje e inspirada en enfoques pedagógicos reconocidos. La **Tabla 3** describe las secciones y recursos utilizados en el EVA "*English Adventures in Present Simple*", detallando las dinámicas pedagógicas y los enfoques de aprendizaje aplicados, con el fin de fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades lingüísticas en un entorno interactivo y colaborativo.

Tabla 3

Matriz de dinámicas y enfoques pedagógicos del EVA "English Adventures in Present Simple"

Sección	Descripción Dinámica	Recursos Tic	Enfoque Pedagógico
Mission Briefing (Inicio de la misión)	Las estudiantes verán tres videos cortos: uno de bienvenida, uno explicando los objetivos del EVA, y otro con instrucciones claras para navegar el sitio. Todo con una estética temática de "viaje de aventuras lingüísticas".	Videos hechos con Canva y subidos a YouTube	Teoría Sociocultural (Vygotsky, 1978): Aprendizaje guiado con andamiaje.
2.Grammar Lab (Laboratorio de Gramática)	Aquí encontrarán explicaciones visuales, ejemplos interactivos y puntos clave sobre afirmaciones, negaciones y preguntas en presente simple.	Canva, YouTube, "English Points" como secciones fijas de repaso	Teoría del Aprendizaje Multimedia (Mayer, 2009): Integración de texto, imagen y audio.
3. Practice Zone (Zona de Práctica)	Las estudiantes podrán aplicar lo aprendido con ejercicios auto corregibles: completar oraciones, seleccionar la conjugación correcta, entre otros.	Wordwall, Liveworksheets	Constructivismo (Piaget, 1972): Aprender haciendo y descubriendo.)
4.Writing Workshop (Taller de Escritura)	Actividades para ordenar oraciones, responder preguntas y dos lecturas con comprensión. Se busca desarrollar la producción escrita en contexto.	Wordwall, Liveworksheets, "English Points" como retos de escritura	Enfoque por Procesos (Murray, 1972): Escritura como proceso reflexivo.
5.Collaboration Corner (Rincón de Colaboración)	Espacio para compartir dudas y respuestas entre compañeras, reflexionar y trabajar en equipo.	Padlet, Canva (posters y murales colaborativos)	Aprendizaje Social (Vygotsky, 1978): Interacción entre pares.
6. Reward Center (Centro de Recompensas)	Las estudiantes verán su progreso en una tabla y ganarán insignias digitales por cada reto superado.	ClassDojo, Google Sheets (seguimiento de logros)	Gamificación: Aprender a través del juego y la Motivación.

Valor pedagógico del EVA

Este EVA no solo atiende las dificultades detectadas en el diagnóstico (formulación de preguntas, conjugación verbal y comprensión lectora), sino que también favorece el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo, promoviendo el uso pedagógico de las TIC. Su diseño está alineado con teorías educativas contemporáneas, que valoran la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento.

Link del Eva: <https://sites.google.com/view/englishadventures2025/home>

Valoración del criterio de especialistas

Para la validación del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) a través del criterio de especialistas, se contó con el valioso respaldo de tres docentes de la institución, cuya destacada trayectoria y compromiso con la educación los posicionan como referentes en su campo. Los mismos con un promedio de 7 años y medio de sólida experiencia como docentes de inglés. Un docente que ejerció durante cuatro años como coordinador del área de lengua extranjera. Los tres con dominio en el trabajo con la tecnología. Para la validación del criterio de especialistas, se empleó una matriz de valoración crítica que permitió evaluar aspectos pedagógicos, tecnológicos y didácticos del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). Esta matriz incluyó una escala de valoración (1 = Deficiente, 2 = Aceptable, 3 = Bueno, 4 = Excelente), así como un espacio destinado a observaciones cualitativas por parte de los docentes evaluadores.

En la **Tabla 4** se presenta la evaluación de aspectos clave como la pertinencia pedagógica, la adecuación tecnológica y la motivación a través de la gamificación, la escala de valoración. Los evaluadores destacaron la coherencia pedagógica y el uso adecuado de herramientas tecnológicas, aunque algunos aspectos de la gamificación y la interacción necesitan ajustes (Hernández et al., 2014; Baena, 2017).

Tabla 4

Matriz de valoración del (EVA) - especialistas

English Adventures in Present Simple				
Categoría	Criterio de evaluación	Evaluador 1	Evaluador 2	Evaluador 3
1. Pertinencia pedagógica	Enfoque pedagógico coherente con objetivos y recursos	4	4	4
	Actividades desarrollan <i>writing</i> y <i>reading</i>	4	3	4
2. Adecuación tecnológica	Recursos TIC apropiados y fáciles de usar	4	4	4
	Herramientas permiten interactividad y autonomía	4	3	4
3. Motivación y gamificación	Elementos lúdicos fomentan participación	4	4	3
	Sistema de recompensas integrado al aprendizaje	4	3	4

Tabla 5

Matriz de valoración del (EVA) – especialistas (continuación)

English Adventures in Present Simple				
Categoría	Criterio de evaluación	Evalúador	Evalúador	Evalúador
		1	2	3
4. Interacción y colaboración	Oportunidades reales de interacción	4	3	4
5. Evaluación y retroalimentación	Variedad en tipos de evaluación	4	3	4
6. Usabilidad y navegación	Estructura clara e intuitiva	4	4	4
	Diseño visual atractivo y sin sobrecarga	4	3	4

Nota: La matriz de valoración del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para el EVA *English Adventures in Present Simple*

Análisis de matriz de valoración

El EVA *English Adventures in Present Simple* recibió una valoración global muy positiva por parte de los tres docentes evaluadores. Las fortalezas principales identificadas son: el enfoque pedagógico claro y bien alineado con los objetivos de aprendizaje, la accesibilidad tecnológica, fácil navegación y recursos apropiados para el nivel de las estudiantes y la buena estructura visual, intuitiva y amigable.

Sin embargo, algunos aspectos recibieron puntuaciones de 3 (bueno) lo que indica áreas con margen de mejora, entre las observaciones tenemos las siguientes:

- Se sugiere incorporar un mayor número de ejercicios orientados al desarrollo de las habilidades de escritura y lectura, con el fin de fortalecer estas competencias en las estudiantes.
- Aunque el Entorno Virtual contempla un sistema de recompensas, no se evidencia con claridad su vinculación directa con las actividades académicas. Es necesario establecer una relación explícita entre las recompensas y los logros específicos de aprendizaje.
- Se sugiere desarrollar los juegos en plataformas como Genially, ya que ofrecen un mayor nivel de interactividad y dinamismo para las estudiantes.

Criterio de usuarias

Para evaluar la percepción del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) desde el criterio de los usuarios, se contó con la colaboración de tres estudiantes del octavo EGB, quienes participaron activamente en el uso de la plataforma. A través de una matriz de evaluación, las alumnas compartieron sus opiniones sobre aspectos clave como contenido, tecnología, motivación, interacción, evaluación y facilidad de uso. Esta información resultó fundamental para identificar fortalezas y áreas de mejora del

entorno virtual, con el fin de optimizar su funcionalidad y adaptarlo mejor a las necesidades del estudiantado. La **Tabla 5** presenta la matriz de valoración del EVA con la escala de valoración: 1 = En desacuerdo, 2 = Poco de acuerdo, 3 = De acuerdo, 4 = Muy de acuerdo. Los estudiantes evaluaron positivamente el acceso a materiales, la motivación por recompensas y la facilidad de uso, aunque algunas respuestas mostraron desacuerdo en la claridad de las instrucciones y la interacción con otros.

Tabla 6

Matriz de evaluación del (EVA) – usuarias

CATEGORÍA	ÍTEM	Estudiante	Estudiante	Estudiante
		1	2	3
1. Contenido y actividades	Las actividades mejoraron mi lectura y escritura en inglés	4	3	3
	Las instrucciones fueron claras y fáciles de entender	3	4	3
2. Tecnología	Fue fácil acceder a los materiales y recursos del EVA	4	3	4
	Pude usar las herramientas sin dificultad	4	3	3
3. Motivación y juegos	Me gustó ganar puntos, insignias o recompensas por participar	4	4	4
	Las actividades fueron divertidas y me animaron a seguir aprendiendo	4	4	4
4. Interacción	Pude comunicarme con mis compañeras o profesora dentro del EVA	3	4	3
	Me gustó trabajar con otras compañeras en las actividades	4	4	3
5. Evaluación	Pude ver mis calificaciones o resultados fácilmente	4	4	4
6. Facilidad de uso	El sitio fue fácil de usar y navegar	4	3	4
	El diseño del EVA fue claro y agradable	4	3	4

Las tres estudiantes evaluaron favorablemente el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), destacando su efectividad en las distintas áreas:

Contenido y actividades: Las estudiantes valoraron positivamente las actividades por su utilidad, aunque sugieren que se puede mejorar el contenido para lograr un mayor impacto general.

Instrucciones: Aunque fueron bien valoradas, la diferencia en las respuestas indica que deben simplificarse para asegurar una comprensión más clara por parte de todas las estudiantes.

Tecnología y motivación: El acceso y uso de herramientas tecnológicas fue mayormente positivo, y la gamificación fue especialmente efectiva, generando alta motivación.

Interacción: La interacción fue aceptable, pero se recomienda fortalecerla mediante estrategias como foros o actividades colaborativas más dinámicas.

Evaluación: Todas las estudiantes pudieron visualizar sus resultados fácilmente, lo que refleja una retroalimentación clara y efectiva.

Facilidad de uso y diseño: El sitio fue bien recibido en términos de navegación, aunque sería ideal mejorar la estética o estructura del sitio para que todas las usuarias se sientan totalmente satisfechas.

4. Discusión

El diseño del Entorno Virtual de Aprendizaje “*English Adventures in Present Simple*” se apoya en enfoques pedagógicos contemporáneos que consideran al estudiante como protagonista activo del proceso educativo. Los principales fundamentos teóricos que sustentan cada sección del EVA, junto con la forma en que estos se evidencian en su aplicación práctica.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky (1978) destacó el papel del andamiaje, la mediación docente y la interacción social en la construcción del conocimiento. Según Cai & Zheng (2020) el aprendizaje de lenguas se potencia cuando existe acompañamiento guiado y un entorno estructurado que facilite la internalización de nuevas habilidades.

La sección *Mission Briefing* introduce el entorno virtual mediante videos diseñados en Canva y alojados en YouTube, en los cuales se ofrece andamiaje desde el inicio, al presentar objetivos claros, expectativas de trabajo y motivación, lo que facilitó el ingreso autónomo y seguro al proceso de aprendizaje.

La Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia de Mayer (2009) citada por Betancur-Chicué & García-Valcárcel (2023) sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando se integran diversos formatos como texto, imágenes y audio, favoreciendo la retención y comprensión por medio de canales múltiples de procesamiento.

La sección *Grammar Lab* aplicó estos principios al presentar contenidos gramaticales del presente simple mediante videos explicativos, ejemplos visuales y secciones de repaso. Esta combinación fortalece la asimilación de estructuras básicas del idioma y responde a un diseño instruccional efectivo (García-Peñalvo et al., 2020).

El Constructivismo de Piaget (1972) el aprendizaje se construye activamente a través de la experiencia y la interacción con el entorno. Hwang et al. (2015) afirman que la tecnología interactiva facilita la personalización del aprendizaje y aumenta la motivación al ofrecer retroalimentación inmediata.

La sección *Practice Zone* promovió el aprendizaje activo mediante ejercicios auto corregibles elaborados en plataformas como *Wordwall* y *Liveworksheets*. Estas actividades permitieron a las estudiantes construir su propio conocimiento a través de la exploración, práctica y reflexión sobre errores y aciertos.

El Enfoque por Procesos en la Escritura Murray (1972) y Sommers (1980) concibe la escritura como un proceso cognitivo y reflexivo, más que como una actividad mecánica (Kessler & Casal, 2024).

La sección Writing Workshop incluyó actividades de ordenación de ideas, respuestas a preguntas y redacción basada en textos. Se promueve la escritura como una práctica procesual, centrada en la claridad, coherencia y conexión con contextos reales.

El Aprendizaje Colaborativo Vygotsky (1978) también enfatiza la importancia del aprendizaje entre pares, donde la interacción social permite la construcción conjunta del conocimiento. Cai & Zheng (2020) destacan que los entornos tecnológicos deben facilitar el diálogo y la cooperación.

La sección Collaboration Corner integró herramientas como *Padlet* y *Canva* para promover la interacción y el trabajo en equipo.

La Gamificación y motivación intrínseca, la gamificación se basa en la aplicación de elementos lúdicos en contextos educativos para aumentar el compromiso y la motivación, García-Peñalvo et al. (2020) señala que el uso de insignias, rankings o recompensas digitales favorece la autorregulación y fortalece competencias digitales.

La sección Reward Center incorporó insignias virtuales y tablas de progreso mediante ClassDojo y Google Sheets. Estos elementos reconocen el esfuerzo, fomentan la participación continua y generan un ambiente positivo orientado al logro.

5. Conclusiones

- Los referentes teóricos mostraron claramente lo crucial que es contar con un entorno educativo que fomente la interacción colaborativa, la autonomía, la retroalimentación multimodal y la construcción significativa del conocimiento. Estos marcos teóricos respaldan la idea de que un diseño pedagógico que integre estas perspectivas no solo fortalece las competencias lingüísticas y digitales de los estudiantes, sino que también ayuda a cerrar las brechas de aprendizaje que existen.
- La investigación reveló que las estudiantes de 8vo EGB enfrentan desafíos significativos al usar el presente simple en inglés. Esto se manifiesta especialmente en la conjugación de los verbos, la creación de oraciones negativas e interrogativas, y la comprensión lectora, lo que se traduce en un rendimiento promedio bajo en la prueba diagnóstica. A pesar de esto, se observó una fuerte preferencia por actividades interactivas que involucren tecnología, así como una gran apertura hacia el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Google Sites. Esto resalta la necesidad y el potencial de incorporar herramientas digitales innovadoras para mejorar estas habilidades lingüísticas.

- El Entorno Virtual de Aprendizaje “*English Adventures in Present Simple*” demostró ser una herramienta efectiva para mejorar el dominio del presente simple en inglés. Su diseño interactivo, que combina ejercicios auto corregibles, recursos multimedia y elementos de gamificación, facilitó el aprendizaje autónomo y motivó la participación activa de las estudiantes. La estructura organizada en secciones temáticas permitió abordar de manera integral las dificultades en conjugación verbal, formulación de preguntas y comprensión lectora. Los resultados evidencian que el uso de plataformas digitales como Google Sites, complementadas con herramientas como *Wordwall* y *Liveworksheets*, puede potenciar significativamente el desarrollo de competencias lingüísticas en un entorno educativo innovador y atractivo para las estudiantes.
- La validación por parte de especialistas y usuarias del Entorno Virtual de Aprendizaje *English Adventures in Present Simple*, confirmó su potencial para mejorar habilidades gramaticales y motivar el aprendizaje mediante gamificación y colaboración. Sin embargo, se identificaron oportunidades de mejora, como reforzar la vinculación entre recompensas y logros académicos, optimizar la claridad de instrucciones e incorporar más actividades de escritura. Estas observaciones orientan futuras actualizaciones para maximizar su impacto educativo, consolidando al EVA como un recurso dinámico y adaptable a las necesidades del estudiantado.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias bibliográficas

Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3.^a ed.). Grupo Editorial Patria.
https://drive.google.com/file/d/1Jmc6bJpEm-t6mV9OaQN8GE-IETQuvRt5/view?usp=drive_link

- Betancur-Chicué, V., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2023). Aplicación de los principios de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia al diseño de situaciones de aprendizaje y escenarios de formación. Revisión sistemática de literatura. *Education in the Knowledge Society*, 24(1), e30882. <https://doi.org/10.14201/eks.30882>
- Borja-Salazar, E. C. (2024). Estrategias digitales y su eficiencia en la enseñanza aprendizaje del Idioma Inglés. *MQRInvestigar*, 8(3), 1212–1234. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.1212-1234>
- Cabrera Tituana, R., & Carrión Herrera, A. (2023). Desempeño en física de estudiantes de bachillerato en Ecuador: Ser bachiller, 2020-2022. *Educación, Arte, Comunicación: Revista Académica e Investigativa*, 12(2), 62–76. <https://doi.org/10.54753/eac.v12i2.1983>
- Cai, Q., & Zheng, X. (2020). Book review: language teacher cognition: a sociocultural perspective. *Frontiers In Psychology*, (11). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01098>
- Fiorella, L., & Mayer, R. (2022). *The generative activity principle in multimedia learning*. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3.ª ed.). Cambridge University Press. https://www.researchgate.net/publication/359588365_The_Generative_Activity_Principle_in_Multimedia_Learning
- García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande de Prado, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society*, 21(12), 1–26. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/23086/0>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (5.ª ed.). McGraw-Hill. https://drive.google.com/file/d/14I7fatTr2aSaU1DZ8Tbou10sw6cXWJNM/view?usp=drive_link
- Hwang, G.-J., Lai, C.-L., & Wang, S.-Y. (2015). Seamless flipped learning: a mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 2, 449–473. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>
- Kessler, M., & Casal, J. E. (2024). English writing instructors' use of theories, genres, and activities: A survey of teachers' beliefs and practices. *Journal of English for*

Academic Purposes, 69, 101384.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1475158524000523>

León Pereira, J. E. (2025). Recursos didácticos digitales como estrategia para facilitar el aprendizaje del inglés. *Revista Momboy*, (23), 123–136.

<https://doi.org/10.70219/mby-232025-384>

Marín Sánchez, C. I., Moreno Beltrán, R., & Hernández Valerio, J. S. (2024). El aprendizaje basado en proyectos en un contexto virtual y su impacto en el aprendizaje del inglés. *RIDE - Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(29). <https://doi.org/10.23913/ride.v15i29.2087>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

<https://psycnet.apa.org/record/2009-01858-000>

Murray, D. M. (1972). *Teach writing as a process, not a product*. The Leaflet.

<https://mwover.com/wp-content/uploads/2018/05/murray-teach-writing-as-a-process-not-product.pdf>

Piaget, J. (1972). *La psicología de la inteligencia*. Editorial Psique.

<https://www.fre.uy/a/9d2e313f/PIAGETpsicologiadelainteligencia.pdf>

Portes López, M. E., Chila Avilez, Y. E., & Chila Ortiz, H. V. (2024). Revelaciones del análisis ser estudiante 2023 y estrategias innovadoras para potenciar el éxito estudiantil. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 923 – 939. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2303>

Salas, C., Moncada, F., Ibáñez, R., & Santana, A. (2021). Recursos digitales complementarios en el texto escolar de lenguaje y comunicación. *Estudios Pedagógicos*, 47(3), 59–78. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000300059>

Sommers, N. (1980). *Revision strategies of student writers and experienced adult writers*. College Composition and Communication.

https://psychology.yale.edu/sites/default/files/sommers_onrevisionstrategies.pdf

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Open policy finder
Formerly Sherpa services