



Uso de entornos virtuales para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

Using virtual environments to improve the English language teaching-learning process

Utilização de ambientes virtuais para melhorar o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa

Ana Maria Maruri-Orellana ^I

amarurio@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0688-2206>

Gissella Elizabeth Figueroa-Valenzuela ^{II}

gissella.figueroaval@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-6069-4257>

Vilma Mariana Vera-Figueroa ^{III}

vilma.veraf@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-4742-3510>

Correspondencia: amarurio@unemi.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 22 de octubre de 2024 * **Aceptado:** 18 de noviembre de 2024 * **Publicado:** 06 de diciembre de 2024

I. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

II. Universidad de Guayaquil, Ecuador.

III. Universidad de Guayaquil, Ecuador.

Resumen

En los últimos años, debido a la Pandemia, la forma de educar ha evolucionado de tal manera que las clases en el presente siglo se han venido realizando cambios sustanciales y la forma de impartir estos conocimientos es lo que nos lleva a la búsqueda del mejoramiento de las estrategias de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, especialmente por el hecho de que debemos trabajar con seres humanos.

Se plantea el uso de medios interactivos para mejorar habilidades tanto de los educandos como de los educadores debido a que resulta un medio atractivo que los alumnos se verán altamente motivados por lo que su desempeño académico aumentara en calidad y entusiasmo. Por ende, el trabajo se basa en el análisis del uso de los diferentes entornos virtuales que facilitan las competencias y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos en las diferentes áreas de conocimiento en la educación superior. Con este propósito, se llevó a cabo una revisión bibliográfica basada en el campo de la educación superior y la relevancia de los entornos virtuales y su influencia en el proceso de aprendizaje dentro del aula de clases a nivel superior.

Se analiza el uso de la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), CLIL (Content and Language Integrated Learning), es uno de los métodos más adecuados que se caracterizan por la promoción del aprendizaje de un idioma a través de contenido particular adaptado a la lengua objetivo. Gracias a esta metodología, los docentes tienen la capacidad de presentar los contenidos de sus materias utilizando idiomas diferentes al español, cuyo propósito es que el educando tenga acceso a una aplicación efectiva de la lengua que están estudiando, así como el desarrollo de habilidades comunicaciones.

Palabras claves: Enseñanza aprendizaje; entornos virtuales; CLIL.

Abstract

In recent years, due to the Pandemic, the way of educating has evolved in such a way that classes in the present century have been undergoing substantial changes and the way of imparting this knowledge is what leads us to the search for the improvement of the teaching-learning strategies of the English language, especially due to the fact that we must work with human beings.

The use of interactive media is proposed to improve the skills of both students and educators because it is an attractive medium that students will be highly motivated by, so their academic performance will increase in quality and enthusiasm. Therefore, the work is based on the analysis

of the use of different virtual environments that facilitate competencies and skills in the teaching-learning process in students in the different areas of knowledge in higher education. For this purpose, a bibliographic review was carried out based on the field of higher education and the relevance of virtual environments and their influence on the learning process within the classroom at a higher level.

The use of the CLIL (Content and Language Integrated Learning) methodology is analyzed. CLIL is one of the most appropriate methods that are characterized by the promotion of language learning through specific content adapted to the target language. Thanks to this methodology, teachers have the ability to present the contents of their subjects using languages other than Spanish, whose purpose is to give the student access to an effective application of the language they are studying, as well as the development of communication skills.

Keywords: Teaching learning; virtual environments; CLIL.

Resumo

Nos últimos anos devido à Pandemia a forma de educar evoluiu de tal forma que as aulas deste século têm vindo a sofrer alterações substanciais e a forma de transmitir esse conhecimento é que nos leva à procura da melhoria do ensino- estratégias de aprendizagem da língua inglesa, principalmente pelo facto de que devemos trabalhar com seres humanos.

O uso de media interativos é proposto para melhorar as competências dos alunos e educadores, pois é um meio atrativo onde os alunos estarão altamente motivados e o seu desempenho académico aumentará em qualidade e entusiasmo. Assim sendo, o trabalho baseia-se na análise da utilização de diferentes ambientes virtuais que facilitam competências e capacidades no processo de ensino-aprendizagem em estudantes de diferentes áreas do saber no ensino superior. Para tal, foi realizada uma revisão bibliográfica baseada na área do ensino superior e na relevância dos ambientes virtuais e na sua influência no processo de aprendizagem em sala de aula a nível superior.

É analisada a utilização da metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning), CLIL (Content and Language Integrated Learning), um dos métodos mais adequados que se caracteriza pela promoção da aprendizagem de uma língua através de conteúdos específicos adaptados a. Graças a esta metodologia, os professores têm a possibilidade de apresentar os conteúdos das suas disciplinas noutras línguas que não o espanhol, cujo objetivo é que o aluno tenha acesso a uma

aplicação eficaz da língua que está a estudar, bem como ao desenvolvimento de competências de comunicação.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; ambientes virtuais; CLIL.

Introducción

Los años pasados nos dejaron un aprendizaje de residencia por medio de la Pandemia Covid-19, la forma de seguir con nuestras vidas a pesar de las restricciones y aislamientos a los que fuimos sometidos nos dieron la oportunidad de pensar en nuevas formas de comunicarnos y de seguir adelante con nuestras vidas y actividades tanto educativas como de trabajo.

La educación evolucionó tanto que las clases en el presente siglo dieron un giro de ciento ochenta grados, cambiando completamente la forma de llevar la búsqueda del mejoramiento de las estrategias de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Ávila et al. (2022) detalla en su proyecto “Enseñanza-aprendizaje del arte a través de recorridos virtuales de Quito en el año 2021” la necesidad de analizar oportunidades de aprendizajes virtuales para brindar a los estudiantes un recurso didáctico más amigable.

La demanda de los entornos virtuales fue creciendo de tal manera debido a que las personas en todo el mundo no podían salir de sus lugares de residencia por lo que la utilización de herramientas de tipo audiovisual alcanzo el nivel de “infaltable” en la mayoría de las experiencias de aprendizaje (Yépez, 2022).

En este estudio se presenta una base teórica-científica, de carácter transformador donde los programas informático-interactivos de son de tendencia pedagógico poseyendo una capacidad de comunicación basta e integrada, representando una gran innovación relativamente nuevos de naturaleza innovadora, convirtiéndose en el fruto de las tecnologías nacientes en el marco de las telecomunicaciones a nivel mundial (UNESCO, 2020).

Esta investigación podría ser fácilmente enmarcada en la metodología exploratoria por los escasos estudios ligados con estrategias de evaluación de entornos virtuales, es decir indagar desde una nueva perspectiva de innovación, donde se puedan identificar conceptos promisorios, los cuales serán considerados como parte de nuevos estudios (Melián y Martín, 2018), siendo en este caso que la evaluación que se debe hacer debe ser aplicada a los elementos que intervienen en la educación en línea.

Después de la exhaustiva revisión de diferentes e innovadores trabajos investigativos y propuestas científicas enmaradas en este tema, algunos más que otros señalados en varios artículos científicos, se concluye que la escaza información de investigaciones sobre este tema podría deberse a que es un tema fresco.

Abriendo paso a extensas reflexiones para lograr el objetivo de llegar a estrategias didácticas que garanticen el uso del idioma a través de contextos virtuales interactivos de uso masivo.

Con referencia específica al hecho de que el idioma inglés constituye una puerta de entrada en el mundo a todo nivel, el uso de las Tics, proporcionan oportunidades mayores para acceder al mismo, con el plus de llegar a la cúspide de una carrera en cualquier área con el hecho de dominar una segunda lengua que es aceptada a nivel global.

Desde la óptica docente, la lengua extranjera, resulta claro que es una necesidad más que un deseo de aprender otro idioma, por lo que es mandatorio que los estudiantes de todas las carreras puedan tener acceso al mismo a través de plataformas educativas, llevándolos a una práctica que pueda resultar interesante y hasta divertida con el único propósito de aplicarla en forma natural y en contextos reales. Siendo esta la mejor forma de comunicación en el idioma deseado.

Metodología

Con relación a la metodología, ésta fue fundamentada en partes bibliográficas, recogiendo diferentes criterios, compilando, analizando y a través sistematización y resumen de información derivada de diferentes fuentes y documentos con respaldos científicos reconocidos.

Una literatura apropiada y selecta fue encontrada en el campo de experticia del idioma inglés enseñado a través de plataformas virtuales, el uso de medios tecnológicos, teorías sobre la lengua inglesa, usos aplicaciones en entornos en línea.

A través de esta metodología documentada, fue posible conocer y realizar el análisis de las hipótesis, ideas, planteamientos relacionados con el mejoramiento de capacidades interactivas cercanas al aprendizaje de un segundo idioma, combinadas con el uso de actividades digitales.

Para encontrar información relevante, se revisó bases de datos académicas virtuales, tanto como repositorios especialistas en este campo, estudios y reflexiones dentro de artículos científicos encontrados a través del buscador de Google académico, artículos enmarcados en las revistas Scielo, etc. Así como contenidos en tesis de pregrado y postgrados enmarcadas en los

requerimientos del tema en mención cumpliendo así con los objetivos planteados en el presente trabajo investigativos.

Se realizaron, además análisis de documentos sobre experiencias relativas al diseño propuesto, así como su implementación en el ámbito tecnología abocadas al aprendizaje del idioma inglés. Aplicaciones móviles tanto como plataformas educativas y otras aplicaciones digitales creadas y pensadas para el propósito en el campo de la educación virtual. Fueron recogidos resultados de estudios de casos, investigaciones teóricas y prácticas con resultados innovadores que demuestran cuan eficaz puede llegar a ser el uso de estos entornos virtuales para la enseñanza de la lengua objetivo.

También se buscó incluir varios ejemplos de tesis relacionadas a las buenas prácticas, así como de innovación pedagógicas dentro del aula de clases, en las que la integración de la enseñanza junto con la tecnología resulta un medio atractivo y lleno de recursos que pueden mejorar el entorno de aprendizaje de los pupilos.

Resultados

Los resultados previstos en la investigación plantean el encontrar una propuesta a través de la creación y uso de entornos virtuales con el fin de motivar a los alumnos a prestar más atención a clases de idiomas a través de otras asignaturas para mejorar su rendimiento académico y saber cómo influyen las estrategias de integración en el uso específico de herramientas digitales y aplicaciones móviles en la efectividad del proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés basados en entornos virtuales y su influencia en el desempeño académico. Becerra C., en su tesis doctoral titulado “Evaluación de los Entornos Virtuales de enseñanza Aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomas de Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema Learning Object Review Instruments (LORI)” resalta la meta de evaluar los Entornos Virtuales Enseñanza Aprendizaje (EVEA) para reconocer la flexibilidad, practicidad y pertinencia de dichos entornos utilizando un reacondicionamiento del sistema LORI.

En el trabajo titulado “Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos” de María del Carmen Llorente-Cejudo donde se menciona que, en el tiempo presente, muchas son las instituciones que están tomando la opción de entornos virtuales para realizar el proceso de enseñanza o también conocida por sus siglas EVEA, las que constituyen una herramienta efectiva para el desarrollo de acciones de carácter formativo en los educandos.

En este artículo la autora propone que la realización de un aproximado al software libre y a los diferentes EVE/A que se encuentran a disposición bajo este concepto, en este caso específico se refiere a las bondades que ofrece la plataforma educativa Moodle (Llorente, 2007).

Esta investigación podría ser fácilmente enmarcada en la metodología exploratoria por los escasos estudios ligados con estrategias de evaluación de entornos virtuales, es decir indagar desde una perspectiva de innovación, para así identificar conceptos promisorios, los cuales harán parte de nuevos estudios Hernández et al, (2006), y en este caso es la evaluación que se debe hacer a los elementos que intervienen en la educación en línea.

La mejor implementación de herramientas digitales capaces de crear entornos virtualizados en las instituciones de nuestro país, tanto pública como privada supone una gran oportunidad de expandir sus ideas y conocimientos para las nuevas generaciones de estudiantes de experimentar y tomar contacto con lugares de valor histórico nacional, o con información relevante en la asignatura que estén tratando, sin la necesidad de estar físicamente presente en dichos lugares.

Evaluación de los EVEA

Se definen cuatro pasos para una revisión sistemática de los datos recabados de la investigación:

Paso 1: Formulación del problema del proceso de investigación es de tipo exploratoria. Se inició una revisión sistemática sobre la problemática con la pregunta sobre los aspectos que deben ser considerados para evaluar la usabilidad de un EVEA.

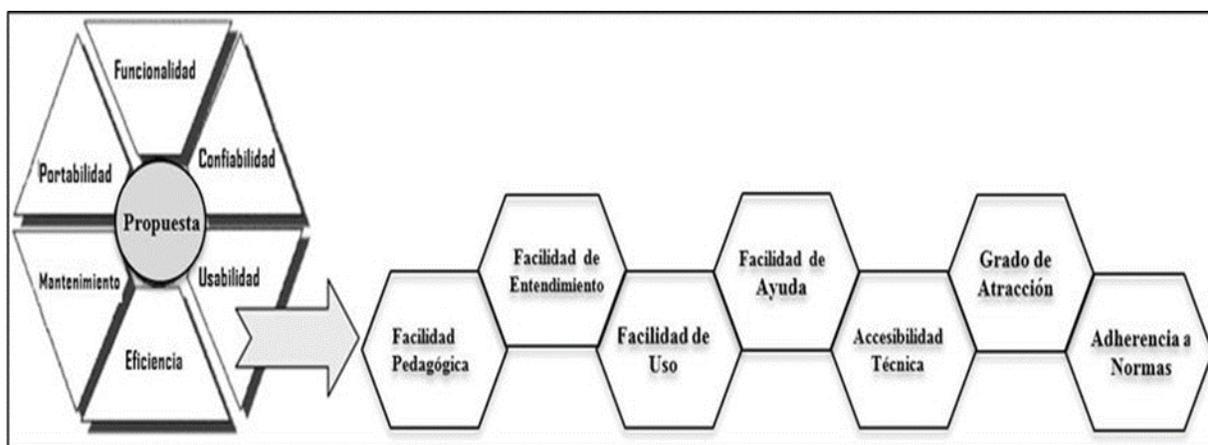
Paso 2: los criterios para ser incluidos o excluidos de los estudios a la hora de buscar información sobre temas relacionados con usabilidad, entornos virtuales, ambientes virtuales o AVA, software educativo vía Web, E-learning, curso virtual, metodología.

Paso 3: al formular un plan de búsqueda de la información, se deben definir los tiempos, por otro lado, la “usabilidad” de los recursos en los Entornos virtuales. En el trabajo “Evaluación Entorno Virtual de Aprendizaje”, “Ambiente Virtual de Aprendizaje”, “E-Learning” al ser introducidas en el buscador, se obtuvo como resultado miles de documentos en español e inglés relacionados a acreditadas bases de datos como: Elsevier, Scopus, entre otras páginas webs y bibliotecas virtuales que ofrecen un sin número de documentación que está ligada al tema de esta revisión bibliográfica de las cuales fueron elegidas unas cuantas que hacían referencia al uso de los entornos virtuales en la educación a nivel universitario.

Paso 4: Para registrar los datos y evaluación de la calidad de los trabajos elegidos, se define la credibilidad de algunos artículos considerando las acreditaciones de los autores y la relevancia en el tema.

Paso 5: la información es organizada, analizada y validada en diferentes fuentes, las mismas que deben cumplir con ciertos parámetros que se requieren para la evaluación de un Entorno Virtual Educativo.

Según la Organización de Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) en Propuestas características para la evaluación de usabilidad en un EVEA. Con base en el Modelo propuesto en (Ferreira, 2013) y estándares ISO-9126, ISO 25000.



Fuente: <https://doi.org/10.22430/22565337.732>

Junto con la Organización de las Naciones Unidas, para los siguientes años se proyecta una agenda con el uso de los EVEA (Entornos Virtuales de la Enseñanza-Aprendizaje), los mismos que les ayudarán a fortalecer pensamientos creativos y aumentar la calidad del razonamiento abstracto estimulado por los altos niveles de competencias digitales, que al ser estimulados a partir de un pensamiento computacional el individuo social podrá favorecer el aprendizaje autónomo como el trabajo en grupos, colaborando con una comunicación más clara y pertinente enmarcada en el aprendizaje a largo plazo, para lo cual el enfoque de aplicación de herramientas digitales en los idiomas con resultados efectivos y altamente programado (Roncancio, 2019). En este trabajo, se propone determinar las su características o aspectos necesario para la evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje, mejor conocida como EVEA, la misma que se la obtuvo a través de la sistematización de 108 documentos relacionados a los temas de usabilidad de la Web,

como se trabaja en ambientes virtuales de aprendizaje, usabilidad de software encaminado a la educación, la realización de evaluación educativa en la Web.

Fueron seleccionados 70 documentos de los 108, para realizar el análisis de los que podían ser o no incluidos. Se identificaron ocho sub características de mayor relevancia estadística. “La ingeniería de Software (IS) es una disciplina o área de la informática o ciencias de la computación, que define métodos y técnicos para desarrollar y mantener software de calidad, enfocado a resolver problemas de todo tipo” (Pressman, Ph.D, 2024).

Alfonzo (2012) afirma que “la Ingeniería Web (IW) es una rama de la IS que define un conjunto de métodos, técnicas y herramientas que deben ser utilizadas para ayudar al desarrollo de aplicaciones Web”. Los EVEA son una clase de software web educativo que ofrecen formación virtual o e-learning basada en el uso de las Tics (González y Marín, 2010).

CLIL Definición

El uso de esta metodología es usado para lograr el aprendizaje de un idioma utilizando otras materias. Se realiza la exposición de la materia deseada tales como ciencias exactas o L1, permitiendo un conocimiento más profundo y significativo gracias al contenido. David Marsh (1994) describió una tendencia lingüística que dé como resultado un mayor éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje de las lenguas foráneas, usando como base los materiales principales dentro de un pènsun. Esta metodología es considerada como uno de los pilares fundamentales dentro de la perspectiva en la educación bilingüe (Unir, 2020).

Para simplificar el término CLIL implica el conocimiento adquirido a través de contenidos variados a través del uso del idioma extranjero. “El CLIL es un enfoque educativo dual centrado en el que un idioma adicional se utiliza para la enseñanza y el aprendizaje de contenido y lengua.” (Euroclil, 1994). Una de sus características señala que los estudiantes no necesariamente deben ser ciento por ciento competentes en L2, para seguir la materia deseada. El aprendizaje del idioma se lo realiza como parte del tema revisado (Attard et al., 2014).

Cuatro fases de e-CLIL



Fuente: Adaptado de MAC-ETL 2018 t:

<https://www.researchgate.net/publication/330216733>

Se puede apreciar que el Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (CLIL) propone un gran equilibrio en términos de incorporación de momentos de la vida real y el material utilizado, además mejora las características del lenguaje (PeizhenLyu, 2022).

Es esencial para la construcción del plan de lección, activar conocimientos previos para asegurar una asimilación plena del tema a tratarse, se lo realiza a través de pequeños rompe hielos en línea tales como generadores de palabras, los cuales ayudan a mejorar la perspectiva de lo que se espera de los educandos. La construcción del vocabulario promueve el uso de diccionarios en línea que son de naturaleza interactiva dando la sensación a los participantes de seguridad en el conocimiento de los términos referidos en el contexto de la asignatura revisada. Los organizadores visuales generan momentos de aprendizaje con el uso de esquemas, infografías, diagramas de flujo, mapas mentales, carteles, comics, etc.

Las tareas basadas en actividades pueden ser realizadas con aplicaciones móviles que son fácilmente encontradas en la web como en el caso de Duolingo, Mondly, Bussu, Babel, Rossetta Stone entre otros, las cuales son fáciles de usar e incluso en alguno de los casos, cuentan con plataformas interactivas donde pueden ser monitoreados por los docentes, todos estos recursos son gratis, facilitando así el trabajo del docente para reforzar conocimientos durante las clases.

Finalmente, en el caso de la evaluación lo más aconsejable son las rubricas digitales, existen una variedad creada ya en la web para diferentes momentos educativos, con la opción de ser modificadas o adaptadas a las necesidades del proyecto o tarea. Así mismo el uso de portafolio digital o electrónico promueve el procedimiento de trabajo en aula y evaluación en el desarrollo de destrezas en LE, de una manera integradora y holística generando aprendizajes significativos a partir de las necesidades del educando desde el punto de vista lingüístico, afectivo, cognoscitivo y metacognitivo (Delmastro, 2005).

MALL (Aprendizaje de idiomas asistido por dispositivos móviles)

En la revisión del artículo relacionado a el aprendizaje de idiomas asistido por teléfonos móviles, conocido por sus siglas en inglés MALL, se pudo conocer que el uso de teléfonos inteligentes para realizar actividades educativas implica una serie de ventajas en el ámbito de la educación superior, aunque existen desventajas en el uso de los mismos ya que en muchas investigaciones se establece que no siempre resultan un estímulo para el proceso de enseñanza aprendizaje (Metruk, 2019).

En el ámbito educativo tanto el uso de las tecnologías de información y comunicaciones han potenciado formas innovadoras dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas, pero una de las que mayor ventajas ha obtenido es la relacionada a los idiomas, debido a que la necesidad global a aprender cosas nueva a través de las lenguas extranjeras sobre todo el del idioma inglés ya que la tecnología en Norteamérica está más avanzada con relación a la del resto del mundo, volviéndose un requisito mandatorio en la realización de estudios a nivel universitarios (Pozo Gómez, 2015).

Se percibe una actitud positiva hacia el uso de MALL a nivel superior, la misma que ha sido avalada por estudios diversos tales como: (Abadi & Saadi, 2015; Azli, Shah & Mohamad, 2018; García Botero, Questier, Cincinato, He, & Zhu, 2018; Oz, 2015; Park, 2014; Saidouni y Bahloul, 2016; Soleimani, Ismail y Mustaffa, 2014). De esta forma MALL parece haber logrado un lugar relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, llegando a una posición preponderante en el campo educativo en adultos.

ESP (inglés con propósitos específicos)

En nuestro país los profesores que se dedican a la enseñanza del inglés deben estar a la vanguardia de los conocimientos y estrategias necesarias para lograr que los estudiantes puedan llevar sus conocimientos a niveles de comunicación fluida y eficaz.

Gracias a la globalización el idioma inglés es el dominante en muchos aspectos, pero sobre sale en el ámbito educativo. A pesar de ello es menester perfeccionar los instrumentos para lograr la enseñanza del idioma. La interconexión permite adquirir conocimientos que nuestros antecesores no pudieron porque no existía el internet. Es muy importante que el idioma inglés con propósitos específicos lleve a los alumnos a adquirir destrezas y dominio en la segunda lengua (Cabezas et al., 2024).

El inglés con propósitos específicos dentro del contexto universitario utiliza métodos de aprendizaje que son adaptables a las necesidades dentro de cada asignatura dependiendo de la especialidad que los alumnos elijan. Resultando en un proceso de enseñanza-aprendizaje individualizado con elementos que cubran cada una de estos requerimientos académicos específicos.

Metodologías para la enseñanza del idioma inglés con propósitos específicos en estudiantes universitarios

Para llegar a aplicar metodologías inherentes al desarrollo del inglés con propósitos específicos, se debe realizar un análisis de necesidades para luego proceder con el diseño del curso. Por lo que se pueden llevar a cabo encuestas, entrevistas o revisiones documentales, caso, en los que se conozcan las realidades estudiantiles (Martínez-Pérez, 2020).

Propuesta de una unidad responsable del diseño de un plan común en la enseñanza del idioma inglés para propósitos generales y para propósitos específicos

Figura 1. Unidad responsable del diseño de un Plan Común en la Enseñanza del Idioma Inglés para propósitos generales y para propósitos específicos



Fuente: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-46412015000100005

Se puede notar en el diagrama, que el proceso es llevado a cabo con el propósito de desarrollar una propuesta. Incluyen fuentes de información luego análisis del problema para dar a luz una propuesta (Poblete y Valdivia, 2015).

Otros autores proponen que una vez identificadas las necesidades se puede dar paso a la realización del enfoque basado en tareas. Constituyéndose estas con informes, reuniones, exposiciones, etc. El ABP conocido como aprendizaje basado en proyectos es otra de los métodos que pueden hacer la diferencia a la hora de enseñar inglés con fines específicos, ya que trabajan los participantes en proyectos que motivan la aplicación de las ingles en un contexto familiar para su especialización (Cabezas et al., 2024)

Conclusiones

Al analizar cómo influyen lo EVEA en el proceso de aprendizaje-enseñanza, y como el uso del idioma inglés dentro de la enseñanza de otras asignaturas proveen un contexto más atractivo para

el estudiante, muestran las características relevantes correspondiente al objetivo principal de la presente investigación. Seguidamente se presentan las conclusiones:

El uso de EVEA para realizar recorridos virtuales a través de asignaturas como Ciencias Sociales, Matemáticas, etc. producen en los educandos una mayor motivación que les agrega el impulso necesario para lograr la adquisición de la nueva lengua al estudiar materias en muchos casos de especialización.

El hecho de que el MALL acompañe estos recorridos con contextos familiares en L1 procuran un aprendizaje significativo y lleno de ideas innovadoras adquiridas a través de la experiencia creada por el docente. Resultando en un enfoque sistemático con connotaciones específicas que conllevan a la garantía de suplir sus necesidades al usar un modelo ESP.

El proceso enseñanza aprendizaje si se lo hace en contextos familiares puede resultar inolvidable para el individuo que es sometido a este. Al realizar los planes se debe tomar en cuenta aspectos del CLIL y la evaluación preventiva a los EVEA, solo al realizar este proceso se puede asegurar la confiabilidad y utilidad de los entornos virtuales para lograr el éxito en el proceso enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera. Los participantes del proyecto comentaron sobre su mejor rendimiento en habilidades de escucha, producción oral y escrita que resultan siempre ser uno de los problemas más graves que aqueja al alumno de una L2.

La incorporación de actividades lúdicas a través de los entornos virtuales no solo provee al estudiante una ayuda visual y auditiva, también les dan la oportunidad de practicar en otro idioma la especialidad que hayan elegido. La oportunidad de practicar una lengua extranjera basada en su campo de experticia contribuye como un plus a su aprendizaje volviéndolo más personalizado y accesible por su naturaleza específica, permitiendo llegar al dominio de otro idioma sin alejarse de su meta principal.

A través de esta investigación se demuestra que el uso de libros virtuales, así como de entornos y aplicaciones que pueden ser utilizadas en sus dispositivos móviles resultan un recurso invaluable, económico y gratificante dentro de su proceso de adquisición de conocimientos de un idioma enmarcado en su especialidad. Por lo tanto, estos recursos permiten el trabajo colaborativo, individual con los que los docentes pueden practicar sus habilidades lingüísticas en las cuatro habilidades.

En el contexto global, son muy recomendadas no solo en adultos sino también en niños, desde preescolar, siempre y cuando los docentes tengas las competencias necesarias para lograr una planificación que cumpla las expectativas y fomente la motivación al usar el idioma objetivo.

Disponer de las herramientas electrónicas no exige del docente sino tiempo para poner ideas y objetivos dentro de sus actividades de programación de clases, representando un tiempo dentro de los adecuados para lograr la asimilación y producción dentro de la formación del alumnado de todas las edades. Al utilizar como base los conocimientos dentro de las diferentes asignaturas con el material didáctico utilizado para enseñar inglés, promueve la interactividad en salones de clases virtuales y presenciales logrando así máxima participación entusiasta y activa de todos los alumnos.

Referencias

1. Alfonzo, L. (2012). "Revisión de modelos para evaluar la calidad de productos Web,. La Plata : Universidad Nacional de la Plata.
2. Attard Montalto, S., Walter, L., Theodorou, M., y Chrysanthou, K. (2014). GUIA CLIL. Lifelong Learning Programme. https://doi.org/https://www.google.com/search?q=PLAN+DE+LECCION+DE+CLIL+EN+EDUCACION+SUPERIOR&oq=PLAN+DE+LECCION+DE+CLIL+EN+EDUCACION+SUPERIOR&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRigAdIBCTEwNjUxajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8
3. Ávila Albuja, S., Morales Galárraga, A. S., Vergelín Almeida, J. A., y Sánchez Sánchez, R. P. (2022). Enseñanza-aprendizaje del arte a través de recorridos virtuales 3D en el contexto de la ciudad de Quito en el año 2021. RHS Revista Humanismo y Sociedad, 10(1), e7/1e7/14. <https://doi.org/ISSN-e-2339-4196>,
4. Ávila Albuja, S., Morales Galárraga, A., Vergelín Almeida, J. A., y Sánchez Sánchez, R. (2021). Enseñanza-aprendizaje del arte a través de recorridos virtuales. RHS Revista Humanismo y Sociedad, 10(1), e7/1 – 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.22209/rhs.v10n1a07>
5. Cabezas Arévalo, L. E., Logroño Becerra, M. A., Martínez Paredes, L. M., y Yáñez Valle, V. V. (2024). La enseñanza del idioma inglés con propósitos específicos en estudiantes universitarios. Revista Cuvana de Reumatología, 26(e1315), 1-11. <https://doi.org/https://www.google.com/search?q=english+for+specific+purposes+en+edu>

cacion+superior&sca_esv=d9880e105989b578&sxsrf=ADLYWIK4jT0ftplP1CHG5L5an
4X6CQkKSg%3A1728915894498&ei=tikNZ62QHr-
QwbkP5J6bqAs&oq=english+for+specific+purposes+en+educacion+&gs_lp=Egxnd3Mt
d

6. Delmastro, A. L. (2005). EL USO DEL PORTAFOLIO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS. *Investigación y Postgrado*, 20(2), 187-211. <https://doi.org/10.1016/j.ryp.2005.08.007> Recuperado en 15 de octubre de 2024, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872005000200007&lng=es&tlng=es.
7. Echegaray Yépez, M. (1 de octubre de 2024). La importancia de los medios audiovisuales de comunicacion. UNIVERSIDAD CONTINENTAL: <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/importancia-de-los-medios-audiovisuales-en-la-educacion/notas-destacadas/>
8. ELURNET. (12 de 07 de 2022). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación. ELURNET: <https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>
9. Ferreira Szpiniak, A. (2013). “Diseño de un modelo de evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje basado en la usabilidad,. La Plata: Universidad Nacional de La Plata.
10. González, J. R., y Marín, R. H. (2010). J. R. H. González R. H. Marín. “Estándares de e-learning: guía de consulta”, 234.
11. Llorente Cejudo, M. d. (2007). Moodle como entorno Virtual de formacion al alcance de todos. "Towards e-learning from free software. Moodle like a Learning Managment System (LMS) within reach of all.". *Comunicar*, 14(28), 197–202. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3916/c28-2007-20>.
12. MARTÍNEZ-BAHENA, E., LOPEZ-ESCOGIDO, D., ESCAMILLA-REGIS, D., y ÄLVAREZ-MONROY, L. (septiembre de 2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 16{24. *Revista de Tecnología y Educación*: https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1_3.pdf

13. Martínez-Pérez, M. G. (2020). Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 7(14), 28-32. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-3934-2847>
14. Melián-Melián, J. A., y Martín-Gutiérrez, J. (2018). INFLUENCIA DE LA MOTIVACIÓN EN LOS ENFOQUES DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA AL USAR OBJETOS DE APRENDIZAJE DIGITALES. *Revista científica de educacion y comunicacion en la sociedad del conocimiento*, 216-244. [https://www.google.com/search?q=\(Hern%C3%A1ndez%2C+Burlak%2C+Mu%C3%B1oz%2C+%26+Ochoa%2C+2006\)%2C&oq=\(Hern%C3%A1ndez%2C+Burlak%2C+Mu%C3%B1oz%2C+%26+Ochoa%2C+2006\)%2C&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIKCAEQABiABBiiBDIKCAIQABiABBiiBNIBBzQ0NWowajSoAgCwAgE&source](https://www.google.com/search?q=(Hern%C3%A1ndez%2C+Burlak%2C+Mu%C3%B1oz%2C+%26+Ochoa%2C+2006)%2C&oq=(Hern%C3%A1ndez%2C+Burlak%2C+Mu%C3%B1oz%2C+%26+Ochoa%2C+2006)%2C&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIKCAEQABiABBiiBDIKCAIQABiABBiiBNIBBzQ0NWowajSoAgCwAgE&source)
15. Metruk, R. (2019). El llamado del MALL: el uso de los teléfonos inteligentes en la educación superior. Una revisión de la literatura. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 3(52), 2-22. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1835>
16. Nuñez, A. (19 de enero de 2023). Rutas de aprendizaje: qué son y cómo utilizarlas en educación superior. *Griky*: <https://conocimiento.griky.co/blog/rutas-de-aprendizaje-educaci%C3%B3n-superior>
17. Poblete, M., y Valdivia, J. (2015). Propuesta de una unidad responsable del diseño de un plan común en la enseñanza del idioma inglés para propósitos generales y para propósitos específicos. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 7(1), 64-85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.calj.2015.1.a05>
18. Pontificia Universidad Católica de Chile. (13 de 10 de 2024). Metodología CLIL. Internacionalización en la UC: <https://internacionalizacion.uc.cl/internacionalizacion-en-casa-antiguo/metodologia-emi-clil/#:~:text=El%20aprendizaje%20integrado%20de%20contenidos,particular%20adaptado%20a%20dicha%20lengua.>
19. Pozo Gómez, E. (2015). Plataforma MALL (Mobile-Assisted Language Learning) para el aprendizaje y desarrollo del conocimiento del idioma, particularizado en el Inglés. Madrid.
20. Pressman, Ph.D, R. S. (2024). *Ingeniería de software.*, Connecticut: McGraw Hill.

21. Roncancio Becerra, C. (2019). Evaluación de los entornos virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema Learning Object Review Instrument (LORI). EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EVEA. Universitat de Illes Balears, Balears. UIB Repositori: <http://hdl.handle.net/11201/154600>
22. UNESCO. (1 de octubre de 2020). Aprendizaje digital y transformación de la educación. unesco: <https://www.unesco.org/es/digital-education>
23. Unir. (10 de Septiembre de 2020). La metodología AICLE (CLIL): cómo aplicarla en la enseñanza bilingüe. Unir la Universidad en Internet: <https://www.unir.net/revista/educacion/la-metodologia-aicle-clil-como-aplicarla-en-la-ensenanza-bilingue/>
24. Yavirac. (8 de mayo de 2024). NORMATIVA INTERNA DEL ENTORNO VIRTUAL DEL APRENDIZAJE (EVA) . YAVIRAC: [https://www.google.com/search?q=%E2%80%A2+\(Roncancio+Becerra%2C+2019\)Normativa+Interna+del+Entorno+virtual+del+aprendizaje.+Chimbo%2C+Bol%3%ADvar%2C+Enero+2023&oq=%E2%80%A2%09\(Roncancio+Becerra%2C+2019\)Normativa+Interna+del+Entorno+virtual+del+aprendizaj](https://www.google.com/search?q=%E2%80%A2+(Roncancio+Becerra%2C+2019)Normativa+Interna+del+Entorno+virtual+del+aprendizaje.+Chimbo%2C+Bol%3%ADvar%2C+Enero+2023&oq=%E2%80%A2%09(Roncancio+Becerra%2C+2019)Normativa+Interna+del+Entorno+virtual+del+aprendizaj)
25. Yépez Padilla , M. P. (2022). REVISIÓN SISTEMÁTICA DEL FLIPPED CLASSROOM: EXPERIENCIA DEL MODELO EDUCATIVO HÍBRIDO EN LA EDUCACIÓN. REVISIÓN SISTEMÁTICA DEL FLIPPED CLASSROOM: EXPERIENCIA. Universidad de Otavalo- MAGISTER EN EDUCACIÓN, Otavlo. <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d05b88e5-fc9e-43d0-9d59-f9de74d4cab9/content>