

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Plataforma virtual para potenciar la gramática y vocabulario en inglés en primaria

Tesis para obtener el grado académico de Maestro en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que presenta:

Jose Luis Yalta Chuquimbalqui

Asesor:

Mario Armando Cartagena Beteta


Lima, 2024

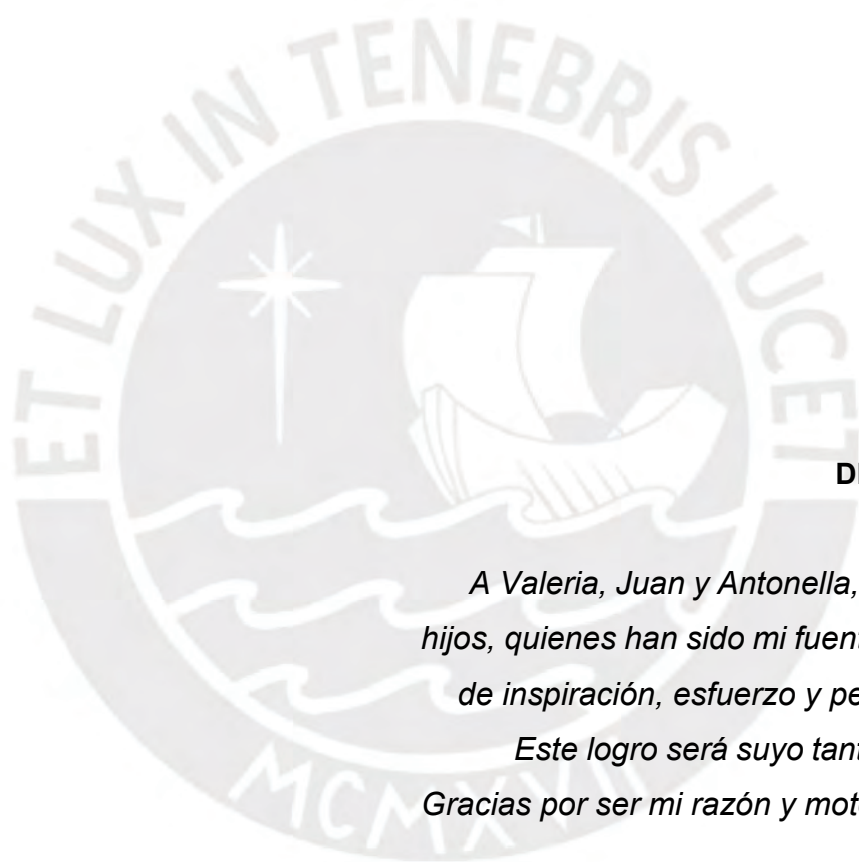
Informe de Similitud

Yo, Mario Armando Cartagena Beteta, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis de investigación titulada: *Plataforma virtual para potenciar la gramática y vocabulario en inglés en primaria* del autor José Luis Yalta Chuquimbalqui, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 18%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 14/07/2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lima, 14 de julio de 2024

Apellidos y nombres del asesor(a): Cartagena Beteta, Mario Armando	
DNI: 10819873	Firma
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1558-485X	



DEDICATORIA

A Valeria, Juan y Antonella, mis amados hijos, quienes han sido mi fuente inagotable de inspiración, esfuerzo y perseverancia.

*Este logro será suyo tanto como mío.
Gracias por ser mi razón y motor constante.*

RESUMEN

La presente propuesta de innovación educativa aborda la necesidad de mejorar las habilidades de gramática y vocabulario en inglés en estudiantes de primaria y destaca la importancia de tratar estos aspectos desde una edad temprana. Entonces, se propone el desarrollo de una plataforma virtual interactiva como una solución innovadora y adaptada a las necesidades educativas en una Institución Educativa Pública de Lima. La metodología involucró una revisión de literatura que abarca dos aspectos generales en educación primaria: plataformas virtuales LMS y la gramática y el vocabulario en la enseñanza del inglés. La metodología aplicada en la evaluación de la propuesta ha sido cuantitativa para medir el nivel de logro de los estudiantes antes y después de la aplicación de la plataforma, y cualitativa para analizar el impacto que este proyecto tiene en los distintos agentes participantes dentro de la institución educativa, lo cual se logró a través de aplicación de encuestas, comparación de calificaciones y listas de cotejo. El objetivo general de la propuesta se centra en analizar la efectividad de la inclusión de la plataforma virtual interactiva para mejorar el nivel de gramática y vocabulario en inglés. Los resultados indican el aporte que brinda la plataforma virtual interactiva en la potenciación de la gramática y el vocabulario en inglés. El análisis de resultados evidencia y destaca la preferencia de los estudiantes por el aprendizaje digital y uso de una plataforma virtual. Las conclusiones proporcionan una base sólida para el desarrollo y la implementación exitosa de esta herramienta educativa.

Palabras clave: educación primaria, inglés, gramática, vocabulario, plataformas interactivas.

ABSTRACT

The present proposal for educational innovation addresses the need to enhance English grammar and vocabulary skills among elementary students, emphasizing the importance of addressing these aspects from an early age. Thus, the development of an interactive virtual platform is proposed as an innovative solution tailored to educational needs within a public school in Lima. The methodology involved a literature review encompassing two general aspects in primary education: LMS virtual platforms and grammar/vocabulary in English language teaching. The evaluation methodology applied was quantitative to measure student achievement levels before and after platform implementation, and qualitative to analyze the project's impact on various stakeholders within the educational institution, achieved through surveys, grade comparisons, and checklists. The overall objective focuses on analyzing the effectiveness of integrating the interactive virtual platform to improve English grammar and vocabulary levels. Results indicate the platform's contribution to enhancing English grammar and vocabulary skills. The analysis underscores students' preference for digital learning and the use of virtual platforms. Conclusions provide a robust foundation for the successful development and implementation of this educational tool.

Keywords: primary education, English, grammar, vocabulary, interactive platforms.

ÍNDICE

RESUMEN	IV
ABSTRACT	V
ÍNDICE	VI
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 4

1.1.	Información general de la propuesta de innovación educativa	4
1.1.1.	Título de la propuesta de innovación educativa	4
1.1.2.	Datos de la institución responsable de la ejecución de la propuesta	4
1.1.3.	Datos de la intervención	4
1.2.	Características del contexto y justificación de la innovación educativa	4
1.2.1.	Características del contexto	4
1.2.1.1.	El problema: causas y consecuencias	8
1.2.2.	Justificación de la propuesta: Antecedentes de la propuesta	11
1.3.	Fundamentación teórica	14
1.3.1.	Plataformas virtuales de aprendizaje (LMS) en educación primaria.	15
1.3.1.1.	Aproximación Conceptual a las LMS	16
1.3.1.2.	Diseño Instruccional para Diseñar Actividades de Aprendizaje en LMS	19
1.3.1.3.	Modelos Pedagógicos para trabajar en LMS	21
1.3.2.	Gramática y vocabulario como base lingüística para el aprendizaje del idioma inglés en educación primaria	23
1.3.2.1.	La gramática como base lingüística en la enseñanza del inglés en educación primaria	25
1.3.2.2.	El vocabulario como base lingüística en la enseñanza del inglés en educación primaria	26

1.3.2.3. Aprendizaje de la Gramática y Vocabulario usando plataformas LMS	28
1.4. Objetivos y metas de la propuesta	29
1.4.1. Objetivo general	29
1.4.2. Objetivos específicos	29
1.4.3. Metas de ocupación	30
1.4.4. Metas de atención	30
1.4.5. Metas de producción	30
1.5. Estrategias y actividades	30
1.5.1. Fase 1: Presentación y coordinación	30
1.5.2. Fase 2: Diseño	31
1.5.3. Fase 3: Implementación	31
1.5.4. Fase 4: Desarrollo y ejecución	32
1.5.5. Fase 5: Evaluación	32
1.5.6. Fase 6: Difusión	32
1.5.7. Fase 7: Monitoreo	33
1.6. Recursos humanos	35
1.7. Monitoreo y evaluación	36
1.7.1. Monitoreo	36
1.7.2. Evaluación	37
1.8. Factores de viabilidad, sostenibilidad y sustentabilidad	38
1.8.1. Viabilidad	38
1.8.2. Sostenibilidad	41
1.8.3. Sustentabilidad	42
1.9. Posibles riesgos y el plan de contingencia	43
1.10. Presupuesto	44
1.11. Cronograma	45
CAPÍTULO II: INFORME DE EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO	46
2.1. Objetivos de la experiencia piloto	46
2.2. Ejecución de la experiencia piloto	46
2.2.1. Fase 1: Presentación y coordinación	46
2.2.2. Fase 2: Diseño	47

2.2.3.	Fase 3: Implementación	49
2.2.4.	Fase 4: Desarrollo	52
2.2.5.	Fase 5: Evaluación	54
2.2.6.	Fase 6: Difusión	57
2.2.7.	Fase 7: Monitoreo	58
2.3.	Instrumentos aplicados en la experiencia piloto	59
2.3.1.	Listas de cotejo de monitoreo de actividades	59
2.3.2.	Pruebas de entrada y salida	60
2.3.3.	Encuestas sobre experiencia piloto aplicada	61
2.4.	Reporte de los resultados	62
2.4.1.	Sobre la pertinencia de la experiencia	62
2.4.2.	Sobre la eficacia y eficiencia de la estrategia	64
2.4.3.	Sobre la sostenibilidad de la estrategia	75
2.4.4.	Sobre futuros impactos y/o efectos	78
2.4.5.	Sobre el diseño de la propuesta	80
2.4.6.	Sobre sus características como agente innovador	84
CONCLUSIONES		87
RECOMENDACIONES		89
1.	En relación al diseño de la propuesta	89
2.	En relación a la ejecución de la propuesta	90
REFERENCIAS		92
ANEXOS		95

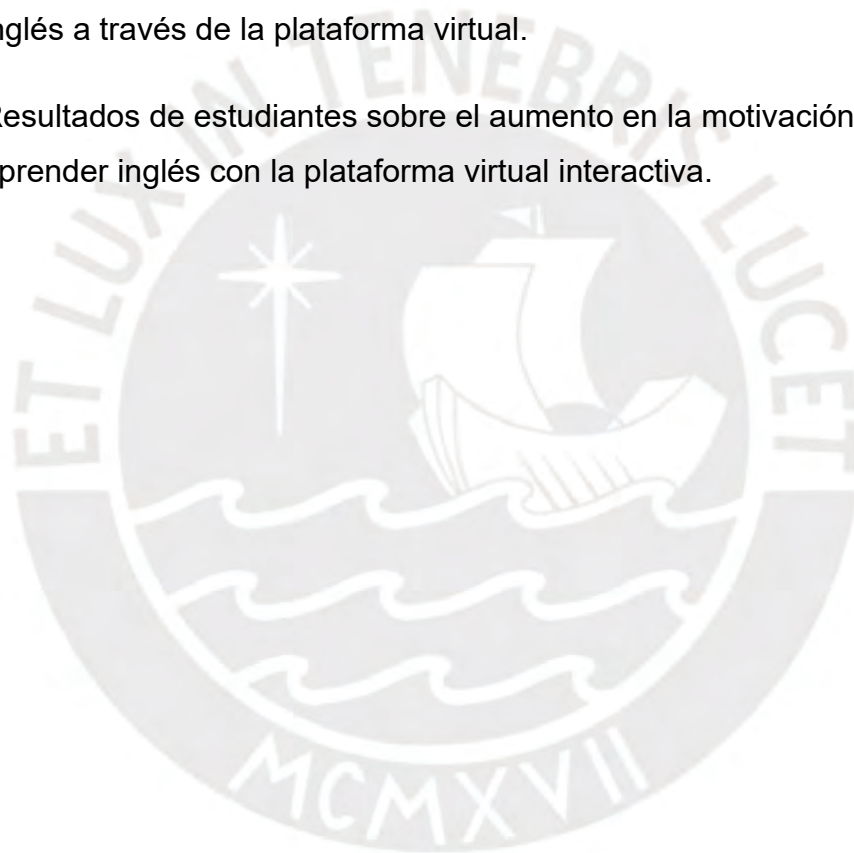
ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Matriz foda de la institución educativa.	7
Tabla 2:	Fases y trayectorias de la propuesta de innovación	33
Tabla 3:	Fases y roles de la propuesta de innovación	35
Tabla 4:	Monitoreo de las fases de la propuesta de innovación	37
Tabla 5:	Riesgos y contingencias	43
Tabla 6:	Presupuesto de la propuesta por fases	44
Tabla 7:	Cronograma de la propuesta por fases	45
Tabla 8:	Desempeños precisados del curso de inglés en 4° de primaria durante el cuarto bimestre	48
Tabla 9:	Orden de prioridad de las actividades en la plataforma virtual interactiva	49
Tabla 10:	Funcionamiento y procesos para el uso de la plataforma virtual interactiva	51
Tabla 11:	Ficha técnica del instrumento de listas de cotejo de monitoreo de actividades	60
Tabla 12:	Ficha técnica del instrumento de prueba de entrada y salida	61
Tabla 13:	Ficha técnica del instrumento de encuesta sobre experiencia piloto	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Calendario de la ejecución de las sesiones con plataforma virtual interactiva en 4° año según la semana del tercer trimestre	53
Figura 2: Boleta de aviso de tareas	55
Figura 3: Captura de pantalla de la técnica de semaforización en tabla comparación de calificaciones	57
Figura 4: Comparación del promedio de calificaciones obtenidas en las pruebas de 4° año de cada sección aplicadas antes y después de la ejecución de la propuesta de innovación	64
Figura 5: Comparación de porcentajes de calificaciones obtenidas en las pruebas de entrada y salida según los niveles de aprendizaje de los 61 estudiantes de 4° año “a” y “d”.	65
Figura 6: Resultados de directivos y docentes sobre la percepción de la efectividad de la plataforma virtual interactiva para mejorar la gramática en inglés.	68
Figura 7: Resultados de directivos y docentes sobre la percepción sobre la efectividad de la plataforma virtual para enriquecer el vocabulario en inglés.	68
Figura 8: Resultados de los padres sobre la percepción de los padres sobre las mejoras en gramática en inglés con la plataforma virtual interactiva.	69
Figura 9: Resultados de los padres sobre el impacto de la plataforma virtual en el desarrollo del vocabulario en inglés de los niños.	70
Figura 10: Resultados de estudiantes sobre la contribución de recursos y actividades en la plataforma virtual a la comprensión de gramática en inglés.	70

Figura 11: Resultados de estudiantes sobre la percepción sobre la variedad y relevancia de actividades de vocabulario en la plataforma virtual.	71
Figura 12: Resultados de docentes y directivos sobre la comunicación docente-directiva en relación con la plataforma virtual.	73
Figura 13: Resultados de padres sobre la participación variada de los padres en la revisión de actividades y recursos en la plataforma virtual.	74
Figura 14: Resultados de padres sobre sus percepciones en cuanto a la efectividad de la comunicación profesor- padre en el curso de inglés a través de la plataforma virtual.	74
Figura 15: Resultados de estudiantes sobre el aumento en la motivación para aprender inglés con la plataforma virtual interactiva.	83



INTRODUCCIÓN

La presente propuesta de innovación educativa se aplica a estudiantes de cuarto año de primaria de una Institución Educativa Pública ubicada en Lima, Perú, la cual pertenece a una red de colegios religiosos quienes se alinean a las propuestas educativas oficiales, pero aportan enfoques propios. Su propuesta educativa es común para todas sus escuelas, pero a la vez es flexible y se adapta a las diversas realidades educativas. En la institución elegida, las clases se brindan de manera presencial en dos niveles: primaria y secundaria.

Dentro del marco de la enseñanza del curso de inglés, los estudiantes de 4° año de primaria llevan un solo bloque de clase de una hora y media cronológicas durante una semana como parte del curso de inglés, el cual no es una materia formalmente establecida en la currícula, sino más bien parte de las horas de libre disponibilidad con las que cuenta la institución según Resolución Ministerial N° 474 (2022). Es así que, una de las principales razones por la que se lleva a cabo la propuesta es la necesidad de responder las expectativas de los estudiantes sobre el curso, dado que, a través de entrevistas informales realizadas al personal docente y directivo, manifestaron su preocupación por brindar más herramientas y oportunidades para que los estudiantes puedan adquirir el idioma y estén mejor preparados para cuando lleven el curso de inglés de manera formal según el Diseño Curricular Nacional aprobado por el Ministerio de Educación (2016).

Esta situación conlleva que los estudiantes se encuentren menos preparados y motivados en aprender este idioma al momento de llevar el curso de inglés de manera formal debido a que no han desarrollado las habilidades lingüísticas básicas como la gramática y vocabulario. Estas habilidades básicas se tienen que equilibrar en la enseñanza del inglés para lograr un aprendizaje efectivo (Harmer, 2007) y también porque tanto el vocabulario como la gramática son habilidades lingüísticas interdependientes que influyen en el dominio de una lengua extranjera (Milton, 2020). Por ello, la propuesta plantea introducir actividades interactivas en una plataforma virtual basada en tecnología Moodle para potenciar la gramática y vocabulario durante la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés ya que este tipo de plataformas ofrecen

un entorno digital que puede enriquecer la enseñanza del inglés al proporcionar recursos interactivos y personalizados.

El presente trabajo se estructura en dos capítulos que abordan tanto la teoría como el proceso de implementación del proyecto de innovación. En el primer capítulo se describe la información general de la propuesta de innovación educativa, características del contexto educativo y justificación de la propuesta. Cabe señalar que existen pocas investigaciones en el Perú sobre el impacto de las plataformas virtuales interactivas en el aprendizaje de la gramática y vocabulario en inglés, por lo que esta investigación procura sentar las bases de futuros proyectos en la institución. Además, se conoce que, en otros cursos dentro de la institución, los docentes han usado herramientas interactivas para el recojo de saberes previos, actividades de cierre o evaluaciones sumativas.

Estas acciones se consideran como experiencias previas dentro del marco de buenas prácticas docentes, lo cual demuestra una disposición favorable hacia la integración de tecnología en el aula. Sin embargo, estos usos se han limitado a actividades puntuales y no han explorado plenamente el potencial de las plataformas virtuales para transformar el aprendizaje continuo y profundo de la gramática y el vocabulario en inglés. La presente propuesta de innovación se diferencia al plantear una integración más sistemática y sostenida de estas herramientas interactivas, buscando un impacto más significativo y duradero en el proceso educativo. Investigaciones como la de Del Castillo et al. (2020) y Murga (2021) se presentan como antecedentes favorables a la aplicación de plataformas educativas en el curso de inglés, aportando evidencia sobre sus beneficios y reforzando la necesidad de explorar su potencial de manera más exhaustiva.

En la sección de la fundamentación teórica de este trabajo de investigación, se explorarán dos dimensiones cruciales: las Plataformas Virtuales LMS en educación primaria y la Enseñanza del Inglés como Idioma Extranjero. En la primera dimensión, se abordará conceptualmente las LMS, explorando su diseño instruccional para la creación de actividades de aprendizaje y los modelos pedagógicos aplicados en este entorno virtual. La segunda dimensión se centrará en la importancia de la gramática y el vocabulario en la enseñanza del inglés en educación primaria, destacando la

relevancia de ambos elementos y su integración eficaz mediante plataformas LMS. Estos aspectos teóricos servirán como base esencial para comprender la propuesta de innovación educativa presentada en este trabajo. Luego, se exponen los objetivos y metas, junto con la explicación detallada de las siete etapas de la propuesta de innovación. Cada fase se caracteriza por trayectorias específicas, todas ellas detalladas en este informe. Además, se presentan aspectos como la viabilidad, sostenibilidad y sustentabilidad del proyecto, así como posibles riesgos y contingencias. El primer capítulo concluye con un modelo de presupuesto y cronograma.

En el segundo capítulo se presenta un informe sobre la experiencia piloto de la inclusión de actividades interactivas a través de la plataforma virtual en seis sesiones de aprendizaje de la tercera unidad del tercer trimestre del 2023, en las secciones A y D de 4° año de primaria de la institución en mención. En ambas secciones, la competencia trabajada ha sido *Lee y Escribe diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*. Cabe señalar que las herramientas digitales interactivas usadas en la plataforma virtual interactiva fueron del tipo cuestionario con preguntas incrustadas, propio de la plataforma Moodle, y además actividades lúdicas a través de la plataforma *Wordwall*.

Asimismo, se describe lo desarrollado en las fases del piloto realizado, detallando posteriormente los instrumentos de evaluación usados en la propuesta, los cuales tienen un carácter cuantitativo y cualitativo, por lo que la metodología de la propuesta es mixta. Finalmente, se analizan los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados, reportando la pertinencia, eficacia, eficiencia, sostenibilidad, futuros impactos, y diseño de la propuesta, además de describir sus características como agente innovador, llegando así a presentar las conclusiones en base al objetivo general, objetivos específicos y metodología aplicada. Las recomendaciones dadas son en base al diseño y ejecución de la propuesta, esperando que puedan aplicarse en una posible institucionalización del proyecto a futuro, con el fin de seguir aportando a la literatura investigativa sobre el proceso de la influencia de la aplicación de una plataforma virtual interactiva en el aprendizaje del idioma inglés.

CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.1. Información general de la propuesta de innovación educativa

1.1.1. Título de la propuesta de innovación educativa

Plataforma virtual para potenciar la gramática y vocabulario en inglés en primaria.

1.1.2. Datos de la institución responsable de la ejecución de la propuesta

- **Modalidad:** Educativa Básica Regular (EBR).
- **Tipo de gestión:** Pública de Gestión Privada.
- **Ubicación:** Villa María del Triunfo, Lima, Perú.
- **Público al que atiende:** Estudiantes de primaria y secundaria.

1.1.3. Datos de la intervención

- **Ámbito de la intervención:** Institucional en el nivel de educación primaria.
- **Duración de la propuesta:** 9 meses.
- **Población objetivo directa:** 117 estudiantes de cuarto año de educación primaria que llevan el curso de inglés.
- **Población objetivo indirecta:** Docentes y estudiantes del curso de inglés de otros grados de educación primaria.

1.2. Características del contexto y justificación de la innovación educativa

1.2.1. Características del contexto

La presente propuesta de innovación se aplicará a estudiantes de cuarto año de primaria de una institución educativa Pública, la cual está ubicada en el distrito de Villa María del Triunfo y pertenece a una red de Instituciones Educativas Públicas de Gestión Privada por convenio entre el Ministerio de Educación y la asociación de dicha red. Como educación pública, la propuesta educativa de esta asociación está

alineada a las propuestas educativas oficiales; sin embargo, aporta elementos propios para enriquecer la enseñanza a través de enfoques y opciones caracterizadas por las prioridades de la institución en el cumplimiento de su misión de lograr una educación contextualizada, inclusiva y transformadora. Además de tener una propuesta educativa común para todas las instituciones educativas que agrupa, es al mismo tiempo flexible para responder a las diversas realidades donde ellas se ubican.

Como se detalla tanto en la página web institucional como en su Proyecto Estratégico Institucional, esta asociación de colegios basa su propuesta en tres pilares los cuales son:

- a. Educación popular, con el objetivo de empoderar a todos los actores para que se comprometan en su crecimiento personal y social, así como con el desarrollo de su entorno.
- b. Educación en valores, orientada a la construcción de una ciudadanía ética.
- c. Educación en y para el trabajo, que permita a los estudiantes desarrollar competencias para el emprendimiento, su inserción en el mundo laboral y para seguir aprendiendo siempre.

Es así que la institución escogida para la aplicación del presente proyecto de innovación realizó un estudio del entorno de sus estudiantes para conocer su contexto particular y fue plasmado en su Matriz de Necesidades y Situaciones Significativas Contextualizadas en el año 2018, para así poder establecer acciones que permitan cumplir objetivos enfocados a los tres pilares de la propuesta pedagógica de esta red de colegios. En este estudio se identificó que la situación social y el contexto externo de sus estudiantes se ve afectado por modelos inapropiados y factores de riesgo en la localidad como la delincuencia, las adicciones y el pandillaje. Esto como causa del bajo nivel económico de la mayoría de la población de la comunidad alrededor de la institución, y lo cual conlleva a un bajo nivel educativo de los mismos. Según el aplicativo de consulta “Sistema de Información Geográfica para Emprendedores” del Instituto Nacional de Estadística e

Informática, la población de la zona donde se encuentra esta institución educativa tiene un estrato de ingreso per cápita predominantemente medio-bajo, lo cual nos indica que estos estudiantes en su mayoría no cuentan con los medios económicos para adquirir recursos tecnológicos sean físicos o virtuales. Dentro del mismo estudio realizado por la institución educativa se menciona también que estos factores externos se ven reflejados en la situación social y el contexto interno al manifestarse un bajo grado de motivación en los estudiantes por mejorar sus aprendizajes, ya que hay mucho desinterés por aprender, alto grado de conformismo y muy bajas expectativas para mejorar sus conocimientos.

Por otro lado, dentro del aspecto curricular y con relación a las materias brindadas en el colegio, uno de los cursos que necesitan mayor atención dentro de la institución es el área del idioma inglés. Esto debido a que la institución no cuenta con docentes capacitados en el idioma y el curso no está establecido formalmente para el nivel de educación primaria, por lo cual los estudiantes no conocen aún ni la gramática ni el vocabulario básico para poder estar preparados para llevar el curso en el nivel de secundaria, donde sí es obligatorio el estudio de este idioma. En atención a los aspectos mencionados anteriormente, la presente propuesta de innovación educativa va dirigida a estudiantes del cuarto grado de nivel de primaria que tiene una población de 117 estudiantes, los cuales están distribuidos en 4 secciones. Teniendo en cuenta las características de la población objetivo anteriormente mencionadas, el presente proyecto de innovación busca atender dos necesidades específicas dentro de la institución educativa:

- a. La necesidad de practicar el idioma inglés en el nivel de educación primaria, para lo cual se debe brindar un material que pueda ser entendible y manejable por los profesores que no cuentan con dominio de este idioma.
- b. La necesidad de una plataforma virtual interactiva para alumnos y docentes, la cual tiene que ser auto sostenible en términos de implementación y mantenimiento para futuro uso de todos los usuarios de la institución educativa.

Las autoridades de la institución educativa consideran que ambas necesidades son fundamentales porque el Ministerio de Educación ha consignado en la currícula tres

horas de inglés, y para poder cumplir con los objetivos de este curso es de suma importancia contar con herramientas básicas para poder trabajar con los alumnos. Es por ello que el problema de la presente intervención se formula y basa en la necesidad de practicar inglés por parte de los estudiantes de educación primaria haciendo uso de una plataforma virtual interactiva. Sin embargo, para poder cumplir con los objetivos del presente proyecto es importante conocer las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas propias de la institución, las cuales se pueden visualizar en la tabla 1.

Tabla 1

Matriz FODA de la institución educativa.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> - Mantenimiento de todos los ambientes de la I.E. y el mobiliario escolar en las aulas al 100%. - Cumplimiento de las horas efectivas programadas por nivel, grado y áreas. - Planificación y diversificación teniendo en cuenta nuestra propuesta pedagógica según necesidades del contexto. - Se cuenta con un esquema de planeación institucional: el acoger, encarnar y manifestar, procesos que forman parte de nuestro modelo pedagógico. - Se desarrollan estrategias diversas para atención a los estudiantes en sus dificultades y desarrollar sus competencias. - Compromiso e identificación con la institución de la mayoría de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escasos recursos económicos que brinda el MINEDU, ocasionando no ejecutar todo el mantenimiento previsto con recursos del estado. - Los materiales educativos distribuidos por el MINEDU no llegan a tiempo y en cantidad necesaria para atender a todos los estudiantes. - Actitudes de los padres de familia que dificultan el desarrollo integral de los estudiantes como la sobreprotección, abandono, las bajas expectativas sobre sus potencialidades. - Baja motivación por los estudios. - Escasa la participación de los padres y madres de familia en atención a problemas recurrentes de sus hijos y que le son informados oportunamente.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo responsable y coordinado con la APAFA para el mantenimiento de la infraestructura y las condiciones operativas de la I.E. - Prácticas Pre profesionales discontinuas realizadas por estudiantes del IPNM en algunas áreas, las cuales fortalecen la labor de acompañamiento al estudiante. - Formar parte de Comunidades de Aprendizaje y compartir actuaciones educativas de éxito como las tertulias dialógicas y grupos interactivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - UGEL no cumple con contratos del personal docente y auxiliar para este 2023. - Los estudiantes laboran en diversos campos para contribuir con el apoyo económico a su familia. - Entornos familiares reducidos o cambiantes para los estudiantes debido al ritmo laboral de los padres. - Contexto del estudiante con presencia de barristas y/o amistades que son factores de riesgo.

Como se puede observar en la tabla 1, las fortalezas de la institución están enfocadas en brindar un servicio de calidad a sus estudiantes a través de la planificación,

planeación y desarrollo de estrategias. Estas fortalezas demuestran la excelente organización y responsabilidad de los directivos para ejecutar proyectos innovadores y tal es el caso que dentro de uno de sus mayores logros se encuentra el haber obtenido el primer lugar de un concurso en la categoría Integración Pedagógica de las TIC, la cual fue organizada por una asociación de empresas en alianza con el Ministerio de Educación y un canal de televisión peruana. Como fortaleza de la población objetivo resaltan el nivel de compromiso e identificación con la institución de la mayoría de los estudiantes cuando cuentan con los recursos necesarios, lo que los ha llevado a participar activamente en nuevos proyectos y lograr los objetivos trazados como el concurso mencionado. Finalmente, en cuanto a la infraestructura y como parte del mantenimiento de todos los ambientes y el mobiliario escolar que tienen como fortaleza, la institución cuenta con aulas de innovación y salas de cómputo debidamente equipadas con internet, las cuales son usadas por los alumnos tanto para su taller de computación como para proyectos realizados por los docentes de distintos cursos.

Una de las mayores debilidades de la institución son los escasos recursos económicos que obtienen del Ministerio de Educación, y es esta debilidad la que dificulta implementar tecnologías que vayan acorde con las últimas tendencias de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la Educación. Es así que no se cuenta con una plataforma digital para uso de todos los miembros de la comunidad educativa, lo cual conlleva a que los alumnos no estén actualizados en el uso de este tipo de recursos, que son de uso muy común en instituciones de nivel universitario; así como también en el ámbito laboral. Además, como amenazas externas podemos ver en la tabla que, a pesar de la positiva actitud de la mayoría de los estudiantes, los padres de familia no suelen apoyar los nuevos proyectos y solo recurren al colegio para que se encargue de todos los gastos que esto implique, esto debido al nivel socio-económico de la mayoría de la población de los alrededores de la institución que, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), se encuentra en el nivel medio-bajo.

1.2.1.1. El problema: causas y consecuencias

En el ámbito educativo de la institución, es evidente el marcado déficit en el nivel de

competencia en inglés entre los estudiantes de primaria, atribuido a la falta de recursos y herramientas adecuadas. Dicha necesidad se detectó mediante entrevistas informales realizadas al personal docente y directivo, revelando una inquietud compartida por proporcionar a los estudiantes mayores recursos y oportunidades. Como se puede observar en el árbol de problemas elaborado para el presente proyecto (Anexo A), el problema central se enfoca en la necesidad de practicar y mejorar las habilidades lingüísticas de gramática y vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de educación primaria. Además, éstas se alinean a los retos que los estudiantes de la institución enfrentan al llegar a educación secundaria para iniciar el aprendizaje del idioma inglés sin tener una base sólida y se sienten en su mayoría desmotivados en el curso de inglés. Este problema que enfrenta la institución educativa se debe a diversas causas dentro de las cuales se pueden mencionar:

- a. Ausencia del curso de inglés en educación primaria; esto debido a que, al ser una institución de gestión pública, no se cuenta con docentes calificados para la enseñanza del inglés y por lo tanto no se tiene un curso de este idioma formalmente establecido.
- b. Bajo poder de adquisición de recursos tecnológicos, sean físicos o virtuales; esto debido a que la institución se encuentra en una zona de bajos recursos económicos donde las familias no pueden pagar algún material digital extra que la institución desee implementar para uso de la comunidad educativa.
- c. Bajo nivel de motivación en los estudiantes por mejorar sus aprendizajes; esto debido a que los estudiantes se encuentran expuestos a factores de riesgo dentro de su localidad.
- d. Falta de actividades interactivas y prácticas en el aula ya que, si las lecciones se centran demasiado en la teoría y carecen de actividades prácticas y participativas, los estudiantes pueden tener dificultades para aplicar y mejorar sus habilidades en situaciones reales.

- e. Escasa retroalimentación individualizada ya que la falta de retroalimentación específica sobre los errores gramaticales y el uso del vocabulario puede limitar la capacidad de los estudiantes para comprender y corregir sus errores de manera efectiva.

Las razones expuestas están enfocadas en la práctica del idioma inglés que los estudiantes de primaria requieren antes de iniciar con un curso formal dentro del nivel secundario. Es así que el no responder ante esta necesidad conlleva a los siguientes efectos:

- a. Finalización de educación primaria sin conocimiento básico del idioma inglés, lo que tiene como consecuencia que los estudiantes tengan calificaciones bajas en el curso de inglés en educación secundaria.
- b. Dificil seguimiento y apoyo en los avances de las tareas y trabajos asignados a los alumnos para la práctica del inglés, lo cual genera que no haya un registro de las tareas y trabajos realizados en inglés por los alumnos durante sus estudios en primaria.
- c. Desinterés para aprender el idioma al terminar educación primaria, lo cual produce estrés académico y baja autoestima para estudiar inglés en secundaria. Esto puede generar una menor motivación para participar activamente en el proceso de aprendizaje, ya que las estrategias de enseñanza pueden no resonar con las preferencias individuales de los estudiantes.
- d. Habilidades de aplicación limitadas en situaciones de la vida real fuera del entorno educativo, lo cual podría generar una potencial falta de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, ya que la práctica activa en el aula ayuda a desarrollar estas habilidades.
- e. Dificultades para auto mejorarse y corregir errores sin una guía específica, lo que podría afectar negativamente la calidad de la comunicación escrita y oral. Además, esto generaría una posible falta de desarrollo de habilidades de

autorregulación en el aprendizaje, ya que la retroalimentación individualizada es crucial para este proceso.

En conclusión, las causas y efectos mencionados revelan una serie de desafíos ya que la ausencia de un curso formal de inglés en este nivel educativo, combinada con limitaciones en recursos, impactan significativamente en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de gramática y vocabulario de los estudiantes. Estas barreras tienen repercusiones directas en su transición a la educación secundaria, donde enfrentan dificultades para alcanzar un nivel adecuado de competencia en inglés y experimentan desmotivación en el curso.

1.2.2. Justificación de la propuesta: Antecedentes de la propuesta

En la actualidad, la habilidad que se debe considerar como eje transversal de la educación es el dominio del idioma inglés, el cual es uno de los cursos que requieren mayor atención por ser uno de los más olvidados en el nivel primario, ya que no se dicta en muchos de los colegios a nivel nacional porque “el curso de inglés es obligatorio en las escuelas secundarias públicas, pero no en las escuelas primarias” (British Council, 2015, p.26). Para desarrollar esta habilidad es necesario potenciar la enseñanza de vocabulario y gramática en las clases de inglés, de forma que se cree una base operativa sólida en la lengua que permita garantizar que se alcancen los objetivos de aprendizaje del idioma y un alto nivel de las competencias, y así esta lengua se convierta en un medio eficaz de comunicación verbal e intercultural (Pronina et al, 2019). Por otro lado, especialmente con la llegada de la pandemia ocasionada por el virus del COVID-19, el mundo se encuentra en un momento en que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pasó a ser parte esencial en la formación y educación de todos los alumnos a nivel mundial. Por lo tanto, es imprescindible utilizar la tecnología y las herramientas informáticas para integrar a los estudiantes en las innovaciones digitales y, de este modo, fomentar el desarrollo de las competencias básicas relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que todas las personas deben dominar para evitar la exclusión social (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2013).

Lo descrito anteriormente, permite conocer en forma general lo que idealmente se espera respecto a estas dos variables: mejorar el aprendizaje del inglés con apoyo de las TIC. Sin embargo, no brindan opciones de solución al problema planteado en este proyecto por lo que se ha requerido la búsqueda de estudios y/o investigaciones como antecedentes a la presente propuesta de innovación, encontrando resultados favorables que evidencian las ventajas y/o beneficios de la inclusión de plataformas digitales interactivas para potenciar las habilidades comunicativas en el curso de inglés. Tal es el caso del estudio realizado en Polonia por Krajka (2021) quien indica que, durante el período de bloqueo de COVID-19 en el año 2020, los profesores de idiomas tuvieron que encontrar sus propias maneras de transferir la enseñanza de idiomas haciendo uso de la tecnología sin preparación, sin capacitación y con muy poco apoyo del Estado. Esta investigación explora los modos, enfoques, posibilidades y obstáculos de la enseñanza de gramática y vocabulario haciendo uso de plataformas digitales en Polonia. El objetivo del estudio fue investigar la forma de la enseñanza de gramática y vocabulario en línea administrada por profesores de inglés de primaria y secundaria en la región de Lublin y Rzeszów. La investigación mostró la aplicabilidad de enfoques bien establecidos para la enseñanza de gramática y vocabulario mejorados por la tecnología, tales como CALL, SAMR y la pirámide de habilidades. Además, se demostró lo importante que es la formación adecuada de los docentes, no solo en el ámbito de la competencia técnica, sino, más importante aún, en el aprovechamiento de las herramientas seleccionadas para adaptarse al propio estilo de enseñanza.

En otro estudio realizado en México por Murga (2021), se tuvo como objetivo presentar una plataforma gratuita de apoyo a las materias del idioma inglés para docentes de una Institución Educativa Pública ubicada en la ciudad de Juárez, Chihuahua. Para lograr este objetivo se organizaron reuniones con docentes, se realizó una encuesta de diagnóstico, se desarrolló una propuesta de actividades de aprendizaje dentro de la plataforma digital y finalmente se evaluaron dichas actividades. Con ello, los docentes lograron definir una plataforma única y las materias a gestionar dentro de ella. El estudio concluye que la introducción de plataformas digitales brinda a los docentes la oportunidad de continuar enseñando fuera del aula y brinda a los estudiantes la oportunidad de practicar lo aprendido utilizando las TIC,

lo cual fue una necesidad reconocida incluso antes de la aparición del COVID-19 y por tanto se destaca la importancia de las plataformas digitales en la educación.

En un tercer estudio, realizado en el Perú, Del Castillo et al (2020) analizaron el uso de plataformas digitales en la enseñanza del idioma inglés en aulas de primaria en siete escuelas privadas de Lima y el valor que tienen desde la perspectiva de los docentes. Se realizó un estudio cualitativo exploratorio basado en dos factores que influyen en los docentes a la hora de utilizar herramientas TIC: factores personales y factores externos. Los factores personales se refieren a la relación entre estudiantes y docentes, mientras que los factores externos se relacionan con las instituciones educativas en las que trabajan. Para ello, se realizaron entrevistas a 15 docentes de siete instituciones educativas de Lima. El estudio concluye que los docentes optan por introducir la tecnología dentro de sus clases de acuerdo a su propia realidad y disponibilidad. Las reacciones positivas de los estudiantes fueron la principal fuerza impulsora para mantener la motivación de los profesores para utilizar las plataformas digitales.

Por otra parte, es importante tener en cuenta las características y enfoques para diseñar y desarrollar una plataforma digital apropiada para alumnos muy jóvenes; tal es el caso del estudio realizado por Kraveva et al. (2020), quienes proponen un modelo conceptual implementado en un prototipo de LMS, ajustado a las capacidades y preferencias de niños de hasta 12 años. En su estudio, toman en consideración la dificultad de implementar una plataforma digital y explican que este tipo de plataforma con un propósito general no siempre puede ser utilizado por todos los usuarios y es por eso que su planteamiento está dirigido a los niños como usuarios con habilidades y preferencias específicas. Por tanto, se concluye que el enfoque discutido debe estar basado en el diseño centrado en el usuario y además el desarrollo de la plataforma destinada a la enseñanza de los niños, o como herramienta para ayudar en este proceso, debe responder a las tendencias actuales y ser adecuado a sus habilidades con una interfaz de usuario sencilla y flexible que mejore la motivación y el interés de los niños por aprender.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, se puede evidenciar que la inclusión de plataformas digitales en la escuela primaria puede potenciar en los estudiantes las

habilidades básicas para el aprendizaje del inglés como son la gramática y vocabulario; sin embargo, hay que tener en cuenta que avanzar en la transformación digital de los sistemas educativos demanda inversiones sostenidas y que esta situación es especialmente problemática en contextos de restricción presupuestaria, como los que presenta la totalidad de los países latinoamericanos (Ángeles, 2022). Además, en el caso específico de Perú y según el informe publicado por CIMA, BID para América Latina y el Caribe (2020) se determinó que nuestro país posee un nivel incipiente con respecto a conectividad en las escuelas, plataformas digitales y tutorías virtuales, es decir, una cobertura parcial que no le permite una gestión eficiente. Es por lo expuesto que la presente investigación plantea el siguiente problema: Escasa práctica en habilidades de gramática y desarrollo de vocabulario en los estudiantes de cuarto de primaria de la Institución Educativa.

1.3. Fundamentación teórica

La propuesta de innovación educativa para mejorar el nivel de gramática y vocabulario en inglés en niños de primaria se fundamenta en dos áreas teóricas clave. En primer lugar, las plataformas virtuales de aprendizaje (LMS) representan herramientas esenciales en el contexto educativo actual, facilitando el acceso a recursos interactivos y personalizados que pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Su integración en la educación primaria promueve la flexibilidad pedagógica y la efectividad del aprendizaje, especialmente en la enseñanza de idiomas donde la práctica y retroalimentación constantes son cruciales para el desarrollo lingüístico. En segundo lugar, la gramática y el vocabulario constituyen las bases fundamentales del aprendizaje del idioma inglés en edad temprana. La gramática proporciona el marco estructural que sustenta la comunicación precisa, mientras que el vocabulario enriquece la capacidad expresiva y comprensiva de los estudiantes. Es esencial explorar cómo estos elementos lingüísticos pueden enseñarse de manera integrada y significativa, aprovechando las funcionalidades y recursos que ofrecen las plataformas LMS para mejorar la efectividad del proceso educativo.

Al combinar el potencial de las LMS con una pedagogía centrada en fortalecer la gramática y el vocabulario en inglés, se busca no solo optimizar el aprendizaje lingüístico de los estudiantes de primaria, sino también prepararlos adecuadamente para niveles educativos posteriores y para enfrentar desafíos comunicativos en un contexto globalizado y digitalizado. Es por esto que definiremos los dos aspectos esenciales de esta investigación: las plataformas virtuales de aprendizaje (LMS) en el aprendizaje de idiomas en primaria; y la gramática y vocabulario como base operativa para el aprendizaje del idioma inglés en el nivel primario.

1.3.1. Plataformas virtuales de aprendizaje (LMS) en educación primaria.

La incorporación de Plataformas Virtuales de Aprendizaje (LMS) en contextos educativos ha marcado un hito significativo en la evolución de los métodos de enseñanza, especialmente en la educación primaria, debido a su capacidad para ofrecer un entorno de aprendizaje interactivo y personalizado que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes (Khan, 2020). La incorporación de las plataformas virtuales de aprendizaje (LMS) como herramientas cruciales en el ámbito educativo se debe a su capacidad para adaptarse a las demandas de un entorno educativo en constante evolución, ofreciendo una amplia gama de recursos y herramientas que transforman la forma en que se imparte la educación, especialmente en la educación primaria (Garrison & Vaughan, 2018). Estas plataformas proporcionan un entorno virtual que no solo simplifica la administración y distribución del contenido educativo, sino que también permite un seguimiento detallado del progreso de los estudiantes. La capacidad de personalización que ofrecen las LMS permite a los docentes adaptar las estrategias de enseñanza según las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y centrado en el estudiante. Bates (2015) destaca la importancia de la adaptación de la enseñanza al entorno digital y a la vez proporciona directrices clave para diseñar estrategias pedagógicas efectivas en el entorno digital, lo cual es fundamental para comprender cómo las LMS pueden ser empleadas de manera óptima en la educación primaria. Por otro lado, Conole (2013) examina la importancia del diseño instruccional en un entorno de aprendizaje en línea. Su enfoque en el diseño efectivo y centrado en el estudiante es relevante para la implementación exitosa de las LMS en la educación primaria, donde la adaptabilidad y la

personalización son esenciales. Dabbagh & Bannister (2005) proporciona una comprensión profunda de los conceptos fundamentales del aprendizaje en línea. Al entender las estrategias efectivas para la aplicación de la educación en línea, los educadores pueden optimizar el uso de las LMS en el contexto de la educación primaria. En conjunto, estos conceptos ofrecen un marco sólido para comprender la importancia de las plataformas virtuales LMS en la educación primaria, abordando tanto los aspectos prácticos como las estrategias pedagógicas clave necesarias para aprovechar al máximo estas herramientas en el proceso educativo.

Las siguientes subsecciones de la fundamentación teórica de las plataformas virtuales de aprendizaje (LMS) se sumergen en una exploración detallada, comenzando con la presentación de una aproximación conceptual en la que se desglosa la esencia y función fundamental de las LMS, destacando su papel esencial en la creación de entornos educativos virtuales interactivos y colaborativos. La segunda subsección, titulada Diseño Instruccional para Diseñar Actividades de Aprendizaje en LMS, constituye un componente crucial de la fundamentación teórica. Se examinan metodologías y prácticas eficaces para estructurar actividades de aprendizaje específicas, asegurando que el diseño instruccional sea óptimo para aprovechar al máximo las capacidades de las LMS y garantizar una participación estudiantil activa y significativa. Por último, la tercera subsección, enfocada en Modelos Pedagógicos para trabajar en LMS, explora cómo las teorías educativas contemporáneas se integran en el entorno digital. Este análisis se centra en cómo los modelos pedagógicos se adaptan y complementan en el contexto de las LMS, promoviendo estrategias de enseñanza que van más allá de la simple transmisión de información, enfatizando la interacción y la construcción activa del conocimiento. En conjunto, estas subsecciones proporcionan una base teórica integral para comprender y aprovechar plenamente el potencial transformador de las LMS en la educación primaria.

1.3.1.1. Aproximación Conceptual a las LMS

Un Learning Management System (LMS) es un sistema diseñado para facilitar la gestión, administración y entrega de contenido educativo, así como para el seguimiento y evaluación del aprendizaje en entornos virtuales. Moore (2018)

conceptualiza el Learning Management System (LMS) como un conjunto integral de herramientas que no solo facilita la entrega y gestión de contenido educativo en línea, sino que también establece una infraestructura esencial para transformar la experiencia de aprendizaje. Su visión destaca la importancia de ir más allá de la mera administración de contenido, enfocándose en la creación de entornos virtuales dinámicos y colaborativos. Este mismo autor aborda la naturaleza evolutiva de los LMS, reconociendo que su función va más allá de simplemente proporcionar un espacio para acceder a materiales de aprendizaje, sino que impulsa interacciones significativas entre estudiantes, docentes y el contenido mismo.

Alharbi y Drew (2014) contribuyen a esta perspectiva al ampliar la definición de un LMS para abarcar no solo la entrega de contenido, sino también la comunicación y colaboración activa entre docentes y alumnos. En su visión, un LMS se convierte en un espacio dinámico donde la interacción y la colaboración se entrelazan con la entrega de contenido, generando un entorno educativo más enriquecedor y participativo. Este enfoque más holístico refleja la evolución continua de los LMS como herramientas fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje en la era digital, donde la interconexión y la colaboración desempeñan un papel crucial en la construcción del conocimiento.

Estas diferencias reflejan enfoques ligeramente distintos, pero en esencia, los tres conceptos convergen en la idea de que un LMS es una plataforma tecnológica integral diseñada para respaldar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales. Por lo tanto, no existe una discrepancia directa entre ambos conceptos, sino más bien una expansión gradual de la comprensión del LMS. Moore (2018) establece una base sólida al resaltar su importancia como infraestructura, mientras que Alharbi y Drew (2014) enriquecen este concepto al reconocer la necesidad de interacción activa y colaboración. En lugar de controversia, hay una progresión lógica en la conceptualización del LMS, donde la adición de elementos como la colaboración refleja una comprensión más completa y actualizada de su papel en la educación en línea.

Por otro lado, esta aproximación conceptual a las LMS es esencial para comprender los cimientos teóricos que sustentan estas plataformas y para guiar su

implementación efectiva en entornos educativos. Esta aproximación también aborda elementos clave, como la gestión del aprendizaje, la interactividad, la personalización y la retroalimentación, todos los cuales son fundamentales para diseñar experiencias educativas significativas y eficaces.

- **Gestión del Aprendizaje:** La gestión del aprendizaje en el contexto de las LMS implica la administración eficiente de recursos, actividades y evaluaciones. Anderson (2008) proporciona una visión integral de cómo se gestiona el aprendizaje en entornos en línea, lo cual es transferible a las LMS. Entender estos principios es crucial para maximizar la utilidad de las LMS.
- **Interactividad:** La interactividad es un componente clave en el diseño de experiencias de aprendizaje efectivas. Garrison y Kanuka (2004) exploran la importancia de la interactividad en el aprendizaje blended. Este enfoque es relevante para las LMS en la educación primaria, donde la participación activa del estudiante puede ser estimulada a través de herramientas interactivas.
- **Personalización:** La personalización del aprendizaje es esencial para adaptarse a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. La obra de Anderson (2008) también aborda estrategias para personalizar el aprendizaje en entornos en línea, proporcionando ideas valiosas para la implementación de LMS personalizadas en la educación primaria.
- **Retroalimentación:** La retroalimentación efectiva es un elemento crítico para el desarrollo del aprendizaje. La gestión adecuada de la retroalimentación en entornos LMS se puede explorar a través de la obra de Anderson (2008) y complementarse con las ideas de Garrison y Kanuka (2004) sobre cómo la retroalimentación puede ser un componente transformador en el aprendizaje blended.

Es así que Moodle, destacada plataforma de gestión del aprendizaje (LMS), emerge como un paradigma de las plataformas virtuales interactivas al ofrecer un entorno dinámico para la administración, entrega y seguimiento de cursos en línea. Su diseño cuidadoso incorpora un conjunto integral de herramientas y características que van

más allá de la simple administración de contenido, facilitando una interacción significativa entre estudiantes, profesores y los materiales educativos. Esta plataforma no solo actúa como un almacén digital de recursos, sino que también fomenta la participación activa y la colaboración, convirtiendo la experiencia de aprendizaje en un proceso interactivo y enriquecedor. Garrison (2004) añade una perspectiva valiosa al resaltar el papel transformador de las tecnologías, especialmente aquellas integradas en plataformas de gestión del aprendizaje. Su visión destaca cómo estas tecnologías tienen el potencial de remodelar la educación superior al combinar métodos de enseñanza presenciales y en línea. La sinergia entre ambos enfoques se traduce en una experiencia educativa que promueve la interactividad, la participación y, en última instancia, la mejora del aprendizaje. Moodle, en este contexto, se erige como un facilitador clave de esta transformación, ofreciendo un espacio virtual que trasciende los límites tradicionales y estimula una forma más dinámica de adquirir conocimiento.

En conclusión, una LMS es un conjunto integral de herramientas que facilita la entrega y gestión de contenido educativo en línea, establece una infraestructura para la creación de entornos virtuales dinámicos y colaborativos, permite la comunicación y colaboración activa entre docentes y alumnos. Es decir, un LMS es un espacio dinámico donde la interacción y la colaboración se entrelazan con la entrega de contenido, generando un entorno educativo más enriquecedor y participativo.

1.3.1.2. Diseño Instruccional para Diseñar Actividades de Aprendizaje en LMS

El diseño instruccional en el contexto de las LMS desempeña un papel crucial en la creación de experiencias de aprendizaje significativas y efectivas. Este proceso implica la planificación y estructuración de actividades que no solo se alineen con los objetivos educativos, sino que también consideren la diversidad de estilos de aprendizaje y fomenten la interactividad en entornos virtuales.

Morrison et al. (2013) proporcionan un marco completo para el diseño instruccional efectivo, destacando la importancia de la consideración de la diversidad de estilos de aprendizaje y la alineación con los objetivos educativos. Sobre la diversidad de estilos de aprendizaje señalan que el diseño instruccional debe abordar este aspecto

para garantizar que las actividades sean accesibles y efectivas para todos los estudiantes y además proporcionan principios clave para adaptar el diseño instruccional a diferentes estilos de aprendizaje, lo cual es fundamental al implementar actividades en entornos LMS en educación primaria. En cuanto a la alineación con objetivos educativos, Morrison et al. (2013) señalan que el diseño instruccional en las LMS debe estar estrechamente alineado con los objetivos educativos para garantizar la efectividad del proceso de aprendizaje y ofrece pautas claras sobre cómo diseñar instrucciones que cumplan con los objetivos educativos específicos, proporcionando una base sólida para el diseño de actividades en LMS.

Por otro lado, Smith et al (2005) se centran en los principios fundamentales del diseño instruccional, incluida la integración de la interactividad e indican que estos principios son esenciales al diseñar actividades de aprendizaje en entornos LMS. Ellos señalan que la interactividad en el diseño de actividades promueve la participación activa de los estudiantes, mejorando la retención y comprensión del contenido. Además, Smith et al (2005) ofrecen perspectivas sobre cómo integrar la interactividad de manera efectiva en el diseño de instrucción, un aspecto crucial al crear actividades en LMS para la educación primaria.

En base a lo mencionado, el diseño instruccional, crucial para el desarrollo efectivo de actividades de aprendizaje en un Learning Management System (LMS), se debe sustentar en tres aspectos esenciales que den forma a experiencias educativas significativas y orientadas al logro de objetivos claros:

- **Objetivos de Aprendizaje Claros.** La definición de objetivos de aprendizaje claros y medibles constituye el cimiento del diseño instruccional. Estos objetivos, según Merrill (2002), ofrecen una guía precisa sobre los logros esperados al completar una actividad, brindando una dirección clara tanto para estudiantes como para educadores. Esta clara alineación con los resultados deseados facilita una evaluación efectiva del progreso del estudiante, asegurando que cada paso en el aprendizaje tenga un propósito específico.
- **Estrategias de Interacción Significativa.** La promoción de interacciones

significativas entre estudiantes, contenido y docentes es esencial para el aprendizaje activo. Estrategias como discusiones en línea, actividades colaborativas y retroalimentación efectiva, respaldadas por la investigación de Anderson et al. (2001), crean un entorno dinámico donde la construcción colectiva de conocimiento es una realidad. Estas interacciones van más allá de la simple transmisión de información, fomentando un compromiso activo y un entendimiento profundo.

- **Diseño Centrado en el Usuario y la Experiencia del Estudiante.** El diseño de actividades debe ser intuitivo y centrado en las necesidades del estudiante. Siguiendo los estándares propuestos por Quality Matters (2014), considerar la experiencia del usuario, la accesibilidad y la facilidad de navegación en el entorno virtual garantiza una participación más efectiva. La atención a estos aspectos contribuye a crear un entorno de aprendizaje acogedor, donde los estudiantes pueden concentrarse en el contenido sin distracciones, facilitando así una experiencia educativa más efectiva.

Estos tres aspectos, arraigados en la teoría del diseño instruccional, no solo enfatizan la importancia de establecer metas claras y medibles, fomentar interacciones significativas y priorizar la experiencia del usuario, sino que también delinean un enfoque integral para el diseño de actividades de aprendizaje en entornos virtuales. La síntesis de estos elementos contribuye a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo resultados más efectivos y significativos en el contexto del aprendizaje en línea.

1.3.1.3. Modelos Pedagógicos para trabajar en LMS

En la educación primaria actual, mejorar el aprendizaje de la gramática y el vocabulario en inglés se ha convertido en un desafío fundamental. Diversos enfoques pedagógicos han surgido como estrategias efectivas para abordar esta necesidad en entornos educativos digitales. Modelos como el constructivismo, el aprendizaje colaborativo, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Invertido (Flipped Classroom) representan aproximaciones innovadoras que buscan potenciar el desarrollo lingüístico de los estudiantes mediante el uso de herramientas virtuales y metodologías adaptadas a

las exigencias contemporáneas del aprendizaje.

1. **Constructivismo:** El constructivismo aboga por la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante a través de la participación activa y la resolución de problemas. Jonassen (1999) explora cómo diseñar entornos de aprendizaje constructivistas, proporcionando perspectivas sobre cómo aplicar este modelo en entornos LMS para fomentar la exploración y el descubrimiento. Jonassen (1999) presenta un enfoque detallado sobre cómo diseñar entornos de aprendizaje basados en el constructivismo. Este modelo puede ser aplicado en entornos LMS para involucrar a los estudiantes en la construcción activa de su conocimiento.
2. **Aprendizaje colaborativo:** Sobre el aprendizaje colaborativo se sabe que la colaboración entre estudiantes es un elemento clave en los entornos educativos actuales. Gokool-Ramdoe (2008) ofrece una perspectiva situada del aprendizaje colaborativo, destacando cómo las interacciones sociales contribuyen al aprendizaje. Este enfoque puede adaptarse para su implementación en entornos LMS, fomentando la colaboración a través de herramientas virtuales. Además, Gokool-Ramdoe (2008) destaca la importancia de la perspectiva situada del aprendizaje, destacando cómo el entorno influye en el proceso de aprendizaje. Esta perspectiva puede ser valiosa al adaptar el aprendizaje colaborativo a los entornos virtuales, como las LMS.
3. **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se destaca como una estrategia efectiva para contextualizar la gramática y el vocabulario en situaciones prácticas y problemas que los estudiantes deben resolver. Según Jonassen (2011), el ABP facilita que los estudiantes investiguen y apliquen reglas gramaticales y palabras nuevas en la creación de soluciones a problemas planteados. Este enfoque promueve un aprendizaje activo y significativo al integrar el aprendizaje de la lengua inglesa con la resolución de problemas concretos, lo cual es especialmente beneficioso para niños en educación primaria.

4. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se presenta como una metodología efectiva para integrar la gramática y el vocabulario en contextos significativos y aplicables. Según Thomas (2000), el ABP permite a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas al enfrentarse a problemas auténticos y al aplicar conceptos gramaticales y vocabulario en la creación y presentación de proyectos. Esta aproximación no solo fortalece el dominio del idioma inglés, sino que también fomenta habilidades de colaboración y resolución de problemas en los estudiantes de educación primaria.
5. Aprendizaje Invertido (Flipped Classroom): proporciona otra estrategia efectiva para la enseñanza de la gramática y el vocabulario en inglés. Según Bergmann y Sams (2012), el Aprendizaje Invertido permite a los estudiantes acceder a contenido gramatical y vocabulario fuera del aula a través de recursos digitales y vídeos, mientras que el tiempo de clase se dedica a actividades interactivas y aplicaciones prácticas. Esta metodología mejora la personalización del aprendizaje y la comprensión profunda de la gramática y el vocabulario en un entorno controlado y guiado por el maestro.

En resumen, en la educación primaria, la integración efectiva de la gramática y el vocabulario en inglés se facilita mediante varios modelos pedagógicos adaptados a entornos virtuales. Estos modelos ofrecen marcos teóricos robustos para mejorar el aprendizaje de la gramática y el vocabulario en inglés en estudiantes de educación primaria en entornos digitales.

1.3.2. Gramática y vocabulario como base lingüística para el aprendizaje del idioma inglés en educación primaria

La enseñanza del inglés como idioma extranjero (EFL) requiere un enfoque pedagógico equilibrado que priorice tanto la gramática como el vocabulario. Estos dos elementos son pilares fundamentales para la adquisición del idioma y el desarrollo de habilidades comunicativas efectivas. La fundamentación teórica proporciona una visión integral de la importancia de integrar la enseñanza de la gramática y el vocabulario en el contexto de la educación primaria, explorando cómo las plataformas LMS pueden potenciar este proceso.

Harmer (2007) destaca la relevancia de equilibrar la enseñanza de la gramática y el vocabulario para lograr un aprendizaje efectivo del inglés y asimismo proporciona una visión general completa de enfoques pedagógicos, estrategias y técnicas para la enseñanza de idiomas. Las plataformas LMS ofrecen un entorno digital que puede enriquecer la enseñanza del inglés al proporcionar recursos interactivos y personalizados. Igualmente, Harmer (2007) subraya la importancia de equilibrar la enseñanza, y las plataformas LMS permiten la integración de material multimedia, evaluaciones adaptativas y actividades que aborden tanto la gramática como el vocabulario de manera dinámica.

Por otro lado, Thornbury (2002) ofrece una perspectiva detallada sobre la enseñanza del vocabulario en el aprendizaje del inglés. Aborda tanto aspectos prácticos como teóricos, proporcionando estrategias pedagógicas específicas para facilitar la adquisición de vocabulario, lo cual es esencial en la educación de idiomas. Además, Thornbury (2002) indica que es necesario implementar un enfoque práctico en la enseñanza de vocabulario y resalta la importancia de abordar la enseñanza del vocabulario de manera práctica y, asimismo, proporciona estrategias pedagógicas específicas, como el uso de actividades lúdicas y contextuales, que ayudan a los estudiantes a internalizar nuevas palabras de manera significativa.

En la educación primaria, el enfoque equilibrado en gramática y vocabulario es esencial, ya que sienta las bases para el desarrollo lingüístico continuo de los estudiantes. La gramática proporciona la estructura necesaria para construir oraciones y expresiones precisas, mientras que el vocabulario enriquece el repertorio léxico y facilita la comunicación efectiva. En conclusión, es importante destacar la importancia de un enfoque equilibrado en la enseñanza del inglés, abarcando tanto la gramática como el vocabulario. La combinación de estrategias pedagógicas tradicionales con el potencial de las plataformas LMS ofrece un marco completo para la educación efectiva en el idioma inglés en la educación primaria.

Las siguientes subsecciones de la fundamentación teórica de la gramática y vocabulario como base operativa para el aprendizaje del idioma inglés en educación primaria brindan una exploración detallada, comenzando con la primera subsección

que aborda la importancia de la gramática como base esencial en la enseñanza del inglés en primaria. Se examinan teorías lingüísticas y enfoques pedagógicos que respaldan la integración efectiva de la gramática en el currículo, reconociendo su papel en la construcción de una base lingüística sólida desde las etapas iniciales. La segunda subsección destaca la relevancia del vocabulario como componente esencial en la enseñanza del inglés en primaria. Se explora la teoría del desarrollo del vocabulario en niños y cómo las estrategias pedagógicas pueden potenciar la adquisición de palabras y expresiones de manera significativa. Finalmente, la convergencia de la gramática y el vocabulario se aborda en la tercera subsección, donde se explora cómo las plataformas LMS proporcionan un entorno propicio para la integración eficaz de estos elementos en el proceso de aprendizaje. Se examinan teorías contemporáneas sobre la incorporación de tecnología educativa, específicamente en la enseñanza del inglés, subrayando cómo las plataformas virtuales pueden potenciar la adquisición de gramática y vocabulario de manera interactiva y colaborativa. Esta sección brinda una base teórica integral para comprender la importancia de la gramática y el vocabulario en la enseñanza del inglés en primaria, respaldando la integración estratégica de plataformas LMS en este contexto educativo.

1.3.2.1. La gramática como base lingüística en la enseñanza del inglés en educación primaria

La enseñanza de la gramática en la educación primaria desempeña un papel crucial en la construcción de las bases estructurales del idioma inglés. En esta etapa del desarrollo lingüístico, se busca establecer un entendimiento sólido de la gramática como fundamento para habilidades de comunicación más avanzadas.

Lightbown y Spada (2013) explican el papel de la gramática en la enseñanza del inglés a niños de primaria. Abogan por un enfoque equilibrado que integre la instrucción gramatical dentro de contextos comunicativos significativos en lugar de aislarla, enfatizando la preparación para el desarrollo, destacan el orden natural de adquisición gramatical y la eficacia del aprendizaje implícito a través de una exposición rica y comprensible. Las autoras subrayan la importancia de la retroalimentación correctiva que fomente la autocorrección, y promueven una

estrategia de "enfoque en la forma" para llamar la atención sobre la gramática dentro de la comunicación. Este enfoque matizado subraya la interconexión entre gramática y comunicación en el aprendizaje de idiomas.

Por otro lado, Willis & Willis (2007) se centran en la importancia de abordar la gramática a través de tareas significativas y a la vez proporcionan ideas y actividades específicas diseñadas para la enseñanza de gramática en contextos de aula primaria. Este enfoque práctico destaca la necesidad de hacer que el aprendizaje de la gramática sea relevante y aplicable a situaciones cotidianas. Willis & Willis (2007) indican que el enfoque pedagógico específico para la educación primaria se basa en las tareas significativas. Ellos abogan por un enfoque basado en tareas para la enseñanza de la gramática y también destacan la necesidad de vincular la enseñanza de reglas gramaticales con actividades que tengan relevancia y significado para los estudiantes, promoviendo así la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.

La gramática, cuando se enseña de manera efectiva en la educación primaria, sienta las bases para que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas más avanzadas a medida que avanzan en su educación. La combinación de enfoques pedagógicos adaptados a la edad y la incorporación de tareas significativas crea un entorno propicio para la comprensión y aplicación práctica de la gramática en situaciones reales. En resumen, la gramática como base en la enseñanza del inglés en la educación primaria se aborda a través de estrategias pedagógicas específicas que consideran el desarrollo cognitivo de los estudiantes y la integración de tareas significativas para hacer que el aprendizaje sea más relevante y efectivo.

La enseñanza del inglés en educación primaria constituye un área crucial que demanda una fundamentación teórica sólida para garantizar un aprendizaje efectivo. En este contexto, la gramática y el vocabulario emergen como pilares fundamentales en el proceso educativo.

1.3.2.2. El vocabulario como base lingüística en la enseñanza del inglés en educación primaria

La enseñanza del vocabulario en la educación primaria es un componente esencial

para el desarrollo lingüístico de los estudiantes. Se centra en la construcción de un repertorio léxico sólido que no solo les permita expresarse de manera efectiva, sino también comprender textos de manera competente desde una edad temprana. La fundamentación teórica se basa en las contribuciones de Nation (2001) y Webb (2008) quienes ofrecen marcos teóricos y perspectivas valiosas para la enseñanza efectiva del vocabulario en contextos de educación primaria.

Nation (2001) proporciona un marco teórico exhaustivo para la enseñanza del vocabulario, destacando la importancia de estrategias específicas para el desarrollo léxico en estudiantes jóvenes. Su trabajo ofrece perspectivas sobre cómo estructurar actividades y seleccionar palabras clave para maximizar la retención y el uso efectivo del vocabulario. Nation señala que el enfoque pedagógico para la enseñanza del vocabulario se debe basar en las estrategias específicas para el desarrollo léxico y resalta la necesidad de estrategias específicas, como la enseñanza de palabras clave y la repetición espaciada, para optimizar el desarrollo léxico en estudiantes jóvenes.

En esa misma línea, Webb (2008) explora en su artículo la diferencia entre la adquisición receptiva y productiva del vocabulario y proporciona ideas valiosas para abordar ambos aspectos en la educación primaria. Webb destaca la importancia de equilibrar la comprensión y la producción de vocabulario, enfocándose en estrategias que promuevan la adquisición efectiva de palabras nuevas y señala un enfoque pedagógico para la enseñanza del vocabulario basado en el equilibrio entre adquisición receptiva y productiva por lo que subraya la importancia de equilibrar la adquisición receptiva (comprensión) y productiva (producción) del vocabulario. Esta perspectiva es fundamental al diseñar actividades que no solo expongan a los estudiantes a nuevas palabras, sino que también les permitan usarlas de manera activa.

La enseñanza efectiva del vocabulario en la educación primaria contribuye directamente al desarrollo integral del lenguaje y la comunicación. La combinación de estrategias específicas y un enfoque equilibrado entre la adquisición receptiva y productiva crea un entorno propicio para que los estudiantes construyan un vocabulario sólido desde una edad temprana. En resumen, es esencial destacar la

importancia de estrategias específicas y un enfoque equilibrado para la enseñanza del vocabulario en la educación primaria, fomentando así un desarrollo léxico sólido y competente en los estudiantes.

1.3.2.3. Aprendizaje de la Gramática y Vocabulario usando plataformas LMS

La integración de plataformas LMS en la enseñanza del inglés en la educación primaria presenta una oportunidad valiosa para transformar la adquisición de gramática y vocabulario. Estas plataformas ofrecen un entorno interactivo y personalizado que puede mejorar significativamente la práctica pedagógica, proporcionando a los estudiantes experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas.

Chapelle (2003) ofrece una visión general sobre la integración de tecnología, incluyendo plataformas LMS, en la enseñanza del inglés y aborda cuestiones aplicadas de lingüística en la era de la tecnología de la información y la comunicación, proporcionando una base teórica para comprender cómo estas plataformas pueden mejorar la práctica pedagógica. Por otro lado, Hubbard (2019) se centra específicamente en estrategias para la enseñanza de gramática y vocabulario utilizando tecnologías tales como lecciones interactivas, juegos educativos, foros y debates, actividades de escritura colaborativa, recursos multimedia, retroalimentación automatizada y ejercicios de práctica auto dirigida; a su vez, ofrece ejemplos prácticos y casos de estudio que ilustran cómo la tecnología puede potenciar la enseñanza de inglés, proporcionando un marco práctico para la implementación efectiva. Teniendo en cuenta ambos aspectos teóricos sobre la gramática y vocabulario haciendo uso de plataformas LMS, se puede identificar ventajas de la integración de este tipo de plataformas:

1. Personalización del Aprendizaje: Las plataformas LMS permiten la adaptación del contenido según las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo actividades específicas para reforzar la gramática y el vocabulario de manera personalizada.
2. Interactividad y Compromiso: La naturaleza interactiva de las plataformas LMS,

respaldada por recursos multimedia y actividades dinámicas, puede aumentar el compromiso de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje de gramática y vocabulario sea más atractivo.

3. Seguimiento y Evaluación: Las plataformas LMS facilitan el seguimiento del progreso de los estudiantes y la evaluación continua. Los docentes pueden acceder a datos que les permiten ajustar la instrucción según las necesidades individuales de los estudiantes.

Finalmente, es importante indicar que la aplicación efectiva de plataformas LMS en la educación primaria implica diseñar actividades interactivas y atractivas que aborden específicamente los aspectos gramaticales y léxicos del inglés. Además, los docentes deben recibir formación adecuada para aprovechar al máximo estas herramientas tecnológicas y garantizar una integración efectiva en el plan de estudios. En resumen, la integración de plataformas LMS en la enseñanza del inglés en la educación primaria ofrece oportunidades significativas para mejorar la adquisición de gramática y vocabulario, proporcionando un entorno interactivo y personalizado que se alinea con las necesidades cambiantes de los estudiantes en la era digital.

1.4. Objetivos y metas de la propuesta

1.4.1. Objetivo general

Mejorar el nivel de gramática y vocabulario en inglés en estudiantes del IV ciclo de educación primaria de una Institución Educativa Pública en Lima Metropolitana usando una plataforma virtual interactiva.

1.4.2. Objetivos específicos

- Incrementar la motivación hacia el aprendizaje del inglés en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública en Lima Metropolitana a través del uso de las TIC usando una plataforma virtual interactiva.

- Mejorar el nivel de aprendizaje y uso del presente simple del verbo ser o estar y pronombres como parte de la gramática en inglés en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública en Lima Metropolitana usando una plataforma virtual interactiva.
- Mejorar el nivel de aprendizaje y uso de palabras de uso frecuente en actividades diarias como parte del vocabulario en inglés en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública en Lima Metropolitana usando una plataforma virtual interactiva.

1.4.3. Metas de ocupación

1 docente investigador del proyecto, 2 docentes de 4° grado de educación primaria, 1 subdirectora de la institución, 2 docentes de innovación tecnológica de la institución.

1.4.4. Metas de atención

117 estudiantes de cuarto año de educación primaria.

1.4.5. Metas de producción

1 plataforma virtual interactiva para docentes y alumnos basada en la tecnología Moodle, 2 documentos de información de la propuesta, 6 documentos de texto de sesiones de aprendizaje de inglés, 1 formato de documento de autorización para padres de familia, 1 prueba de ingreso de medición de nivel de inglés, 1 prueba de salida de medición de nivel de inglés, 3 encuestas sobre el uso de la plataforma, 6 informes de monitoreo.

1.5. Estrategias y actividades

1.5.1. Fase 1: Presentación y coordinación

Etapa inicial donde se pone en conocimiento al equipo directivo de la institución y docente del nivel de educación primaria sobre el problema de responder la necesidad

de los estudiantes con respecto al aprendizaje básico del inglés. Además, dar a conocer los aportes a nivel intra y extra institucional esperados y los antecedentes de la propuesta educativa. Aparte de ello, se gestiona la adaptación de sesiones de aprendizaje alineadas a la programación curricular del docente del nivel primario, así como coordinar el apoyo técnico y humano para la realización de la propuesta ante la subdirectora de primaria de la institución. Asimismo, se comparte la propuesta a los padres de familia del público objetivo a través de un documento de información, con el fin de sensibilizar acerca de su importancia y comprometerlos en la misma.

1.5.2. Fase 2: Diseño

Fase en la que el docente del curso planifica y selecciona las estrategias de enseñanza y aprendizaje de las clases a digitalizar para el grado seleccionado, así como también selecciona los materiales didácticos y recursos tecnológicos para la creación de la plataforma virtual. Además, se planifica y crea las pruebas de ingreso y salida de medición del nivel de inglés, para ser aplicados previa y posteriormente a la aplicación del presente proyecto.

Posteriormente, se capacitará al profesor interviniente para aplicar la propuesta en el grado a su cargo.

1.5.3. Fase 3: Implementación

En esta fase, el investigador elabora los materiales para las sesiones de aprendizaje: documentos de sesiones adaptadas, presentación de diapositivas, creación de actividades mediante las herramientas TIC en la plataforma Moodle y creación de los formularios online para la recopilación de datos de los estudiantes participantes. Se realiza el conteo de estudiantes que dispongan de dispositivos móviles (celulares y laptops) para su uso respectivo durante las sesiones y en casa, asimismo se asegura la compatibilidad de la plataforma Moodle en los dispositivos.

Durante la fase de implementación, se tendrá contacto con los estudiantes para aplicar una encuesta de diagnóstico, para recoger datos demográficos, y del uso de recursos tecnológicos en sus distintos cursos; así como también sobre el nivel de

inglés. Para obtener datos sobre el nivel de inglés de los alumnos se aplicará una prueba diagnóstica de entrada.

1.5.4. Fase 4: Desarrollo y ejecución

Esta es la fase central, donde el docente desarrolla las sesiones de aprendizaje haciendo uso de la plataforma virtual Moodle, las cuales se dictarán una sesión por semana. Los estudiantes trabajarán dentro del aula de innovación que cuenta con computadoras para el desarrollo de este tipo de actividades. Se contará con el apoyo del docente de innovación para la conectividad a internet y el uso y acceso a los equipos.

Para la ejecución se dispondrá de una hora síncrona por semana y se llevará a cabo durante seis semanas. Se han considerado un total de doce sesiones síncronas en modalidad presencial. El material que se trabajará durante las sesiones tendrá que ver con los temas de gramática y vocabulario asignados por el investigador.

1.5.5. Fase 5: Evaluación

Al finalizar cada clase, los estudiantes tendrán que desarrollar actividades asincrónicas que serán como tarea a desarrollar en casa o en el aula de innovación fuera del horario de clase regular.

Asimismo, al término de la ejecución de todas las sesiones, se desarrolla una prueba de salida a los estudiantes para realizar una Comparación de calificaciones.

1.5.6. Fase 6: Difusión

Una vez terminadas las fases anteriores, se dará a conocer y difundir la experiencia de la propuesta educativa, sus logros y reflexiones sobre la efectividad de la plataforma virtual para potenciar la gramática y vocabulario en inglés, mediante la redacción de un informe dirigido al equipo directivo y docentes del nivel primario, esperando recibir comentarios al respecto. Asimismo, se redactará un reporte dirigido a los estudiantes y padres de familia.

1.5.7. Fase 7: Monitoreo

Esta fase es transversal, la cual estará a cargo del investigador del proyecto y contará con el apoyo del docente del grado, y subdirectora de primaria de la institución. El monitoreo se realizará durante y al final de cada una de las fases previas a fin de corroborar que se cumplan los objetivos, cronograma y presupuesto. Finalizando cada fase, el docente del curso elaborará un informe a partir de lo realizado y desarrollado. Los principales instrumentos que se usarán para el monitoreo de cada fase serán listas de cotejo, escalas de apreciación y hojas de cálculo para la comparación de las calificaciones obtenidas por los alumnos.

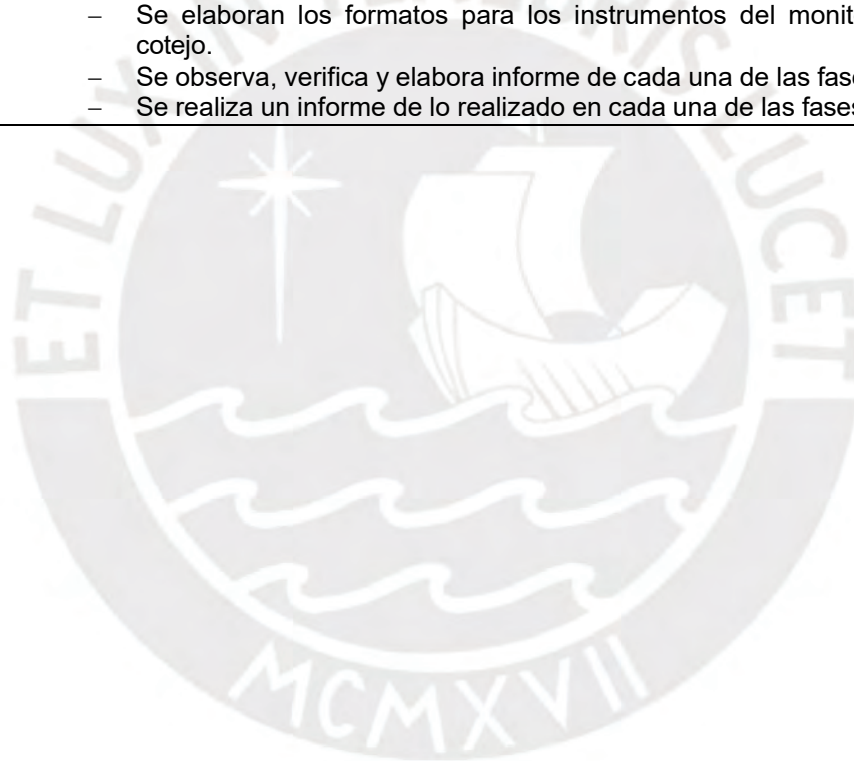
En la tabla 2 se describen las trayectorias a realizar de acuerdo a las siete fases de la propuesta mencionadas anteriormente.

Tabla 2

Fases y trayectorias de la propuesta de innovación

Fases	Trayectorias
Fase 1: Presentación y coordinación	<ul style="list-style-type: none"> – Se comunica la propuesta a las autoridades académicas, docente del grado y padres de familia. – Se recepciona la propuesta y emite su aprobación. – Se gestiona el apoyo técnico y humano para la propuesta con el docente del grado y docente de aula de innovación. – Se gestiona y aprueba la adaptación de sesiones junto con el docente. – Los padres de familia recepcionan el documento informativo de la propuesta.
Fase 2: Diseño	<ul style="list-style-type: none"> – Se selecciona las sesiones de aprendizaje a digitalizar en la plataforma virtual. – Se selecciona los materiales didácticos y recursos tecnológicos a usar y aplicar. – Se planifica y crea las pruebas de ingreso y salida de medición del nivel de inglés. – Se organizan los ítems de cada prueba.
Fase 3: Implementación	<ul style="list-style-type: none"> – Se elabora el formato de sesión de aprendizaje. – Se crean los documentos de sesiones de aprendizaje. – Se crea la plataforma virtual interactiva basada en Moodle. – Se crean las diapositivas y actividades digitales mediante las herramientas TIC en la plataforma virtual interactiva basada en Moodle. – Se realiza el conteo de dispositivos móviles de los estudiantes. – Se asegura la compatibilidad de la plataforma virtual interactiva basada en Moodle en los dispositivos.
Fase 4: Desarrollo y ejecución	<ul style="list-style-type: none"> – Se aplica la prueba diagnóstica de entrada. – Se toma asistencia en cada una de las sesiones. – Se ejecutan las sesiones de 4° año de primaria según el cronograma establecido. – Se asegura la conectividad a internet de todos los dispositivos. – Se recibe el apoyo del docente del aula de innovación.

	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes realizan las actividades digitales en las computadoras asignadas de acuerdo a las sesiones de clase. - Se cumple a cabalidad con las sesiones planificadas con anterioridad.
Fase 5: Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - El docente explica las actividades a realizar fuera del horario de clase regular. - Se revisa que los estudiantes en cada sesión completen las tareas asignadas. - Se elabora la prueba de salida. - Se aplica la prueba de salida a ambas secciones. - Se califica las pruebas de entrada y salida de ambas secciones. - Se realiza la Comparación de calificaciones obtenidas antes y después de la aplicación de la plataforma virtual. - Se analiza e interpreta los datos e información recogida para llegar a conclusiones.
Fase 6: Difusión	<ul style="list-style-type: none"> - Se redacta el informe sobre los logros y reflexiones a partir de los resultados obtenidos, dirigido al equipo directivo y subdirectora de primaria. - Se envía el informe al equipo directivo y subdirectora de primaria. - Se reciben comentarios del equipo directivo y subdirectora de primaria. - Se redacta el reporte informativo dirigido a padres de familia y estudiantes. - Se envía el reporte a los estudiantes y padres de familia.
Fase 7: Monitoreo	<ul style="list-style-type: none"> - Se elaboran los formatos para los instrumentos del monitoreo: Listas de cotejo. - Se observa, verifica y elabora informe de cada una de las fases. - Se realiza un informe de lo realizado en cada una de las fases.



1.6. Recursos humanos

En la tabla 3 se describen los roles de los agentes de cambio según las fases de la propuesta.

Tabla 3

Fases y roles de la propuesta de innovación

Fases	Roles
Fase 1: Presentación y coordinación	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Comunica la propuesta a las autoridades académicas correspondientes y padres de familia. - Equipo directivo: Recepciona la propuesta y emite su aprobación. - Subdirectora de primaria: Gestiona el apoyo técnico y humano para la propuesta. - Docente investigador del proyecto: Gestiona y realiza la adaptación de sesiones. - Padres de familia: Recepcionan el correo informativo de la propuesta.
Fase 2: Diseño	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Planifica y selecciona las estrategias de enseñanza y aprendizaje de las sesiones, herramientas TIC y encuestas a aplicar.
Fase 3: Implementación	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Elabora los recursos, materiales didácticos y tecnológicos para las sesiones y pruebas a aplicar; además, gestiona el envío y recepción de los documentos de autorización para el conteo de dispositivos móviles e instalación de aplicativos. - Subdirectora de primaria: Aprueba el documento de autorización y su envío respectivo. - Padres de familia: Envían el documento de autorización a través de los estudiantes.
Fase 4: Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Ejecuta las sesiones de aprendizaje. - Docente del aula de innovación: Asegura la conectividad a internet.
Fase 5: Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Aplica las actividades en los recursos tecnológicos para recoger información de nivel en gramática y vocabulario de los estudiantes. Posteriormente, aplica las pruebas de unidad.
Fase 6: Difusión	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Redacta el informe y reporte de la interpretación de los resultados obtenidos, logros y reflexiones, tanto para el equipo directivo y especialista curricular, así como para los padres de familia y estudiantes. - Equipo directivo: Recepciona el informe y hace comentarios al respecto. - Docente del grado: Recepciona el informe y hace comentarios al respecto. - Padres de familia y estudiantes: Recepcionan el reporte.
Fase 7: Monitoreo	<ul style="list-style-type: none"> - Docente investigador del proyecto: Elabora los formatos de instrumentos del monitoreo para cada fase, así como los informes de lo realizado. - Subdirectora de primaria: Apoyan al docente en el monitoreo de las fases.

1.7. Monitoreo y evaluación

Tanto para el monitoreo y la evaluación, se debe tener en cuenta que se elaborarán informes del cumplimiento de las acciones realizadas, los cuales serán alojados en una carpeta de Google Drive y con un acceso directo desde la plataforma Moodle creada, del cual tendrán acceso el equipo directivo y docente del grado. Sus objetivos son los siguientes:

- a. Para el monitoreo: Brindar información del cumplimiento y logro de las trayectorias realizadas en cada fase, en función al manejo de recursos.
- b. Para la evaluación: Determinar el cumplimiento y logro de los objetivos de la propuesta en términos de efectividad, Comparación de resultados y percepciones del público objetivo.

1.7.1. Monitoreo

La descripción del monitoreo de las fases de la propuesta, así como los mecanismos para recoger la información necesaria en cada caso y las unidades responsables del mismo, se encuentra detallado en la tabla 4.

Tabla 4

Monitoreo de las fases de la propuesta de innovación

Fase	Monitoreo	Responsables
Fase 1: Presentación y coordinación	Se observará y verificará cada una de las acciones previstas en la fase y roles a través de una lista de cotejo .	Docente investigador del proyecto
Fase 2: Diseño	El cumplimiento de la planificación y elaboración de los materiales para las sesiones, así como el documento de autorización de los padres de familia, serán verificadas a través de una lista de cotejo . El diseño tanto de las sesiones adaptadas, encuestas y creación de actividades en la plataforma virtual será corroborados con una escala de apreciación . El conteo de las autorizaciones y dispositivos móviles serán registrados en una hoja de cálculo , donde se encontrará la lista de estudiantes.	Docente investigador del proyecto
Fase 3: Implementación	La ejecución de las sesiones en la plataforma virtual está sujetas al cronograma previsto. Se verificará el cumplimiento de las acciones realizadas de la fase a través de una lista de cotejo , el cual incluye observaciones del apoyo del docente de aula de innovación.	Docente investigador del proyecto. Docente del grado.
Fase 4: Desarrollo	Se observará y verificará el cumplimiento del desarrollo de las encuestas por parte de los estudiantes a través de una hoja de cálculo . Asimismo, el cumplimiento de la Comparación de calificaciones y el recojo de la información del círculo de socialización de experiencias será corroborado por una lista de cotejo .	Docente investigador del proyecto. Docente del grado. Subdirectora de primaria
Fase 5: Evaluación	El diseño del informe dirigido a las autoridades académicas y del reporte a los estudiantes y padres de familia serán corroborados con una escala de apreciación . El cumplimiento de las acciones de esta fase será observado con una lista de cotejo .	Docente investigador Subdirectora de primaria

1.7.2. Evaluación

Con respecto a la evaluación de la propuesta, se realizarán las siguientes acciones:

- Con el fin de lograr los objetivos específicos, al final de cada sesión con la plataforma virtual, se dejarán tareas a los estudiantes participantes con el fin de poner en práctica lo aprendido durante la sesión a partir de la realización de las actividades con la plataforma virtual y, de acuerdo a ello, analizar los resultados para así formular las conclusiones, las cuales serán comunicadas tanto a la

subdirectora de primaria de la institución y al docente de grado, esperando sus comentarios al respecto.

- Además, se realizará una comparación entre los resultados obtenidos por los alumnos antes y después de la aplicación de la presente propuesta. Esta comparación se realizará en hojas de cálculo, para así realizar gráficos estadísticos que permitan visualizar y analizar la efectividad de las experiencias con la plataforma virtual en un antes y después. Estos datos serán analizados junto con la subdirectora de primaria de la institución.

1.8. Factores de viabilidad, sostenibilidad y sustentabilidad

1.8.1. Viabilidad

Para la viabilidad de la propuesta se ha tenido en cuenta los aspectos técnicos, políticos, jurídicos, socioculturales y económicos financieros:

- a. Con relación a la viabilidad técnica, esta propuesta de innovación es viable ya que la institución cuenta con los recursos tecnológicos para desarrollar e implementar el proyecto. La institución cuenta con dos aulas de innovación pedagógica donde se encuentran 70 computadoras con conexión a internet y en las cuales pueden acceder a los distintos recursos digitales disponibles en la web. Además, los alumnos al haber llevado dos años de clases virtuales, debido a la pandemia, cuentan con al menos un celular de gama media en el cual se puede hacer uso de la plataforma virtual. Es por ello que, también se tendrá en cuenta que los componentes de la plataforma virtual sean adaptativos a las distintas gamas de equipos móviles (laptops, tabletas y celulares).

Por otro lado, los docentes tienen la facilidad de adaptar las sesiones de aprendizaje de acuerdo a la programación curricular del trimestre, planes de mejora y necesidades educativas especiales, estas adaptaciones se gestionan con la subdirectora de primaria.

- b. Con respecto a la viabilidad política, por el lado directivo, la institución está dirigida por un equipo directivo conformado por la promotora, directora, subdirectora de primaria y sub directora de secundaria. Este equipo representa y garantiza la direccionalidad bajo la inspiración de la entidad promotora, una congregación religiosa, y la asociación de la red de Instituciones Educativas Públicas de Gestión Privada. Es así que la solicitud de la aplicación de la propuesta será dirigida al equipo directivo.

Se debe tener en cuenta que la propuesta se alinea a la visión del aprendizaje del Proyecto Educativo Nacional al 2036 (Consejo Nacional de Educación, 2020) y las competencias propias del área (MINEDU, 2016), en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB).

- c. En cuanto a la viabilidad jurídica, se debe enfatizar que el desarrollo de propuestas innovadoras con el uso de tecnologías, es avalado por Resolución Ministerial N° 281 - 2016 - MINEDU, establecido en el CNEB (MINEDU, 2016).

Asimismo, cabe indicar que, por el lado académico la institución no cuenta con un curso de inglés formalmente establecido, sino que realizan sesiones de inglés con los docentes de cada grado y también con el apoyo de estudiantes universitarios practicantes de la carrera de Educación Especialidad Inglés de la Escuela Superior Pedagógica Pública – Monterrico, los cuales realizan acompañamiento docente de manera regular. Este dictado de clases de inglés va de acuerdo a la aprobación de horas de libre disponibilidad a la que se acoge la institución (R.M. N° 474-2022- MINEDU - Disposiciones para la prestación del servicio educativo 2023).

Finalmente, esta propuesta es viable jurídicamente en la institución ya que cuentan con flexibilidad para la aplicación de proyectos porque es; según la Ley General de Educación 28044, Art.71, inciso b); una Institución Educativa Pública de gestión privada por convenio entre Ministerio de Educación y la red de Instituciones Educativas Públicas de Gestión Privada.

- d. Sobre la viabilidad sociocultural, los estudiantes tienen la necesidad de aprender sobre lo que es el uso de plataformas educativas virtuales y los beneficios que posee a favor del aprendizaje, a pesar de que en la virtualidad han logrado usar herramientas digitales para el desarrollo de sus clases, pero que no iban más allá de conocer su verdadero propósito. Adicionalmente, y a pesar del nivel socioeconómico de la zona, los estudiantes sí tienen acceso a las redes sociales, juegos online, plataformas streaming, entre otras aplicaciones. Por lo que la aplicación de la presente propuesta llamará su atención ya que se acopla a lo que ellos ya vienen usando para fines sociales.

Conociendo estos aspectos socioculturales, la comunidad educativa de la institución expresa no haber sido partícipes de alguna propuesta de innovación relacionada con el uso de plataformas educativas virtuales. Sin embargo, consideran que este tipo de plataformas virtuales pueden ser utilizados como medios educativos y que pueden favorecer el aprendizaje en cualquier curso que estén estudiando, por lo que la aplicación de la propuesta permite planificar nuevos proyectos de interés socioeducativo a futuro.

- e. En lo que respecta a la viabilidad económica - financiera, se han elegido recursos tecnológicos de acceso gratuito lo que asegura que los estudiantes puedan acceder libremente y por un plazo prolongado de tiempo sin realizar pago alguno. Esta plataforma será creada por el investigador del proyecto y los gastos de éste recurso y de las otras metas de producción serán asumidos por él mismo.

Sobre la conexión a Internet, debido a la coyuntura sanitaria, la institución también ha facilitado la conexión dentro de sus instalaciones para dichos estudiantes que no cuentan con este servicio por falta de recursos económicos y ellos puedan hacer uso de este servicio cuando estén involucrados en algún proyecto de innovación.

Por lo expresado, la propuesta de innovación bajo esta viabilidad es posible, ya que la institución y los participantes cuentan con lo necesario económicamente para la planificación, ejecución y cierre de la misma.

1.8.2. Sostenibilidad

En materia de sostenibilidad, se espera que las propuestas se adapten y mejoren en función de los resultados obtenidos en su evaluación. Estos cambios podrán ser realizados en base a los informes generados en cada fase por el autor de la propuesta a través del monitoreo transversal. Además, se espera que la subdirectora de primaria pueda participar, bajo su punto de vista, en la retroalimentación de los informes con el fin de recibir y analizar los logros y oportunidades de mejora. Esta retroalimentación permitirá sentar las bases de la aplicación de propuestas similares en otros cursos. Asimismo, se espera abrir el camino para que la inclusión de la plataforma virtual en los procesos de aprendizaje pueda establecerse como eje clave dentro de la programación curricular de las clases de inglés y los demás cursos para los próximos años, la cual es gestionada directamente por el equipo directivo de la institución.

En adición, la propuesta se convierte en sostenible a partir de la sensibilización que se realiza a inicios ante la comunidad educativa y por la difusión de resultados posterior a su desarrollo. Se espera que los futuros estudiantes de educación primaria tengan las facilidades de ser partícipes de los beneficios que implican el desarrollo de clases haciendo uso de una plataforma virtual. Además, la propuesta no es ajena a que pueda ser implementada en todos los grados a partir de la iniciativa de los docentes encargados al tener este estudio como precedente y bajo la dirección de las autoridades académicas pertinentes. Por otro lado, a partir de la difusión a los padres de familia, se espera que estos puedan estar a favor del uso de dispositivos tecnológicos dentro y fuera del horario regular de clases con una perspectiva netamente académica y pedagógica.

Asimismo, se espera que a partir de los resultados obtenidos de la investigación, se enfatice e incluya la efectividad del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje dentro de la currícula de la institución para que así la propuesta pueda ser adaptada y reformulada a futuro, de acuerdo a las condiciones financieras con la que la institución cuente en su momento; y, teniendo en cuenta que uno de los principios de la metodología de la institución es el aprendizaje digital a través del uso de herramientas TIC, se asegura que la ejecución de la propuesta a futuro sea factible.

Además, la institucionalización de la plataforma virtual permitirá que el colegio pueda asumir los gastos que se generen a partir de los posibles reajustes de la misma.

1.8.3. Sustentabilidad

Según Baena et al. (2020), desde el 2015, tanto gobiernos como instituciones han implementado estrategias para promover conductas ambientales más responsables, los cuales se relacionan directamente con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a lograr para el 2030. Entre estos objetivos se encuentra el ODS número 4, el cual pone en gran relevancia el rol que asume la educación en la construcción de una sociedad justa, inclusiva y de calidad, por lo que la relación entre este y los demás objetivos es evidente, ya que el logro de cada meta depende directamente de la educación; como es el caso del ODS número 9, el cual manifiesta la necesidad de usar recursos tecnológicos de manera eficiente, promoviendo tecnologías limpias y ambientalmente racionales (Alonso et al., 2019, Baena et al., 2020). Es así que tanto directivos como docentes juegan un papel fundamental en el desarrollo de conciencia sostenible en los estudiantes.

En ese contexto, la sustentabilidad se convierte en un aspecto fundamental que debe incluirse como indicador de buenas prácticas docentes con las TIC, con base en el capital humano que posee (Alonso et al., 2019). Siendo así, la propuesta de innovación es sustentable al incluir herramientas digitales en la ejecución de sesiones de aprendizaje, las cuales serán usadas a través de dispositivos móviles con acceso a internet; por lo que según Hilty y Aebischer (2015), ello permitiría que se promueva su utilización con el fin de generar un efecto de sustitución al reemplazar libros o fichas impresas por la información digital que se puede encontrar a través de la web. Asimismo, los reportes generados a partir de la participación de los estudiantes en las actividades dentro de la plataforma virtual, permitirá una *optimización de procesos* al poder brindar una retroalimentación inmediata. Además, como *externalización de control*, los estudiantes podrán realizar nuevamente las actividades como refuerzo autorregulado de su propio aprendizaje sin la presencia del docente.

1.9. Posibles riesgos y el plan de contingencia

En la siguiente tabla se detallan los riesgos y contingencias aplicables en caso sucedan:

Tabla 5

Riesgos y contingencias

Riesgos	Contingencia
Los estudiantes cuentan con equipos de baja gama o mucha antigüedad	<ul style="list-style-type: none"> - La estrategia principal para afrontar este riesgo es hacer uso de material digital que no consuman muchos recursos físicos de los equipos y que sean de bajo uso de datos de conexión a internet para así evitar la compra de equipos y planes de datos por parte de los alumnos. Además, para aquellos estudiantes que no cuenten con equipos, se dará la oportunidad del uso de los equipos de las aulas de innovación de la institución para que puedan cumplir con las obligaciones académicas que el presente proyecto propone.
Desconfiguración de la plataforma virtual y/o borrado de materiales de monitoreo y evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> - Como estrategia para evitar este riesgo, se realizará un respaldo constante de los materiales que se van generando durante la fase de implementación, los cuales serán guardados en un disco duro externo. - De igual manera para la plataforma virtual, se prevé un respaldo diario y duplicado de archivos de administración dentro del mismo disco duro externo, esto con el fin de salvaguardar lo generado en el proceso de implementación, desarrollo y evaluación.
Conectividad inestable del internet del colegio durante las clases.	<ul style="list-style-type: none"> - La estrategia para solucionar este riesgo es contar con días de recuperación de clase disponibles para este tipo de circunstancias.
Bloqueo de la versión libre de la plataforma virtual Moodle.	<ul style="list-style-type: none"> - Con respecto a esta contingencia, haciendo uso del último respaldo previo al bloqueo y del duplicado de archivos de administración, se creará otra plataforma virtual en otro servidor gratuito. Aquí se cargará toda la información para que se vuelva a crear una plataforma con toda la información que estudiantes y docente guardaron dentro. - Al ser un servidor nuevo, el link de acceso será diferente y por lo cual se informará a los alumnos la nueva dirección de acceso a la plataforma virtual.
Estudiantes que participaron en las clases del proyecto, pero no completan las tareas asignadas en la fecha preestablecida.	<ul style="list-style-type: none"> - En caso los estudiantes no realicen las tareas, se les dará una prórroga de un día para poder completar las tareas en casa el mismo día y se les enviará el recordatorio de su cumplimiento a través de un correo electrónico Tanto el recordatorio como la asignación de tareas son visualizadas por los padres de familia, por lo que pueden constatar que se cumpla en la fecha designada.
El docente a cargo de las sesiones se enferma durante la fase de desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> - Si se presenta este problema en cualquiera de los días del desarrollo de las sesiones planificadas, el docente deberá reprogramar y/o planificar una nueva sesión para que sea ejecutada en la misma semana o la siguiente. Siendo así, y dependiendo de la recuperación del docente, la fase de desarrollo se extenderá por una o dos semanas más.

1.10. Presupuesto

Tabla 6

Presupuesto de la propuesta por fases

Fase	Actividades	Remuneraciones		Servicios		Subtotal
		Unidad (1 sesión)	Valor (S/ 30)	Unidad	Valor	Actividad
1	Comunicar la propuesta a las autoridades académicas, docente del grado y padres de familia.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Gestionar el apoyo técnico y humano para la propuesta con el docente del grado y docente de aula de innovación.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Gestiona y aprueba la adaptación de sesiones junto con el docente.	2	S/ 60	Luz e internet	S/ 10	S/ 70
	Enviar el documento informativo de la propuesta a los padres de familia y confirmar su recepción.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
Subtotal Fase 1			S/ 150		S/ 25	S/ 175
2	Seleccionar las sesiones de aprendizaje a digitalizar en la plataforma virtual.	2	S/ 60	Luz e internet	S/ 10	S/ 70
	Seleccionar los materiales didácticos y recursos tecnológicos a usar y aplicar.	2	S/ 60	Luz e internet	S/ 10	S/ 70
	Planificar y crear las pruebas de ingreso y salida de medición del nivel de inglés.	3	S/ 90	Luz e internet	S/ 15	S/ 105
	Organizar los ítems de cada prueba.	2	S/ 60	Luz e internet	S/ 10	S/ 70
	Capacitar al profesor interviniente para aplicar la propuesta en el grado a su cargo	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
Subtotal Fase 2			S/ 300		S/ 50	S/ 350
3	Elaborar el formato de sesión de aprendizaje.	2	S/ 60	Luz e internet	S/ 10	S/ 70
	Crear los documentos de sesiones de aprendizaje.	6	S/ 180	Luz e internet	S/ 30	S/ 210
	Crear la plataforma virtual interactiva basada en Moodle.	10	S/ 300	Luz e internet	S/ 50	S/ 350
	Crear las diapositivas y actividades digitales mediante las herramientas TIC en la plataforma virtual interactiva basada en Moodle.	6	S/ 180	Luz e internet	S/ 30	S/ 210
	Crear los formularios online a través de Formularios de Google.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Realizar el conteo de dispositivos móviles de los estudiantes y llevar el control del mismo.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Asegurar la compatibilidad de la plataforma virtual interactiva basada en Moodle en los dispositivos.	2	S/ 60	Luz e internet	S/ 10	S/ 70
	Aplicar una encuesta de diagnóstico, para recoger datos demográficos, y del uso de recursos tecnológicos en sus distintos cursos; así como también sobre el nivel de inglés.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
Aplicar la prueba diagnóstica de entrada.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35	
Subtotal Fase 3			S/ 900		S/ 150	S/ 1,050
4	Llevar a cabo las sesiones de aprendizaje con la plataforma virtual.	6	S/ 180	Luz e internet	S/ 30	S/ 210
	Recibir el apoyo del docente del aula de innovación.	6	S/ 180	Luz e internet	S/ 30	S/ 210
Subtotal Fase 4			S/ 360		S/ 60	S/ 420
5	Explicar las actividades a realizar fuera del horario de clase regular.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Revisar que los estudiantes en cada sesión completen las tareas asignadas.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Elaborar la evaluación final del módulo.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Aplicar y calificar prueba de salida para el grado.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Realizar la Comparación de calificaciones obtenidas antes y después de la aplicación de la plataforma virtual.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
Analizar e interpretar los datos e información recogida para llegar a conclusiones.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35	
Subtotal Fase 5			S/ 180		S/ 30	S/ 210
6	Redactar y enviar el informe sobre los logros y reflexiones a partir de los resultados obtenidos, dirigido al equipo directivo y subdirectora de primaria.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
	Redactar y enviar el reporte informativo dirigido a padres de familia y estudiantes.	1	S/ 30	Luz e internet	S/ 5	S/ 35
Subtotal Fase 6			S/ 60		S/ 10	S/ 70
7	Elaborar los formatos para los instrumentos del monitoreo: Listas de cotejo.	3	S/ 90	Luz e internet	S/ 15	S/ 105
	Realizar un informe de lo realizado en cada una de las fases.	6	S/ 180	Luz e internet	S/ 30	S/ 210
Subtotal Fase 7			S/ 270		S/ 45	S/ 315
TOTAL GENERAL (Suma de subtotales)						S/ 2,590

1.11. Cronograma

Tabla 7

Cronograma de la propuesta por fases

Fase	Actividades	SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBR E				DICIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Comunicar la propuesta a las autoridades académicas, docente del grado y padres de familia.	X															
	Gestionar el apoyo técnico y humano para la propuesta con el docente del grado y docente de aula de innovación.		X														
	Gestiona y aprueba la adaptación de sesiones junto con el docente.		X														
	Enviar el documento informativo de la propuesta a los padres de familia y confirmar su recepción.				X												
2	Seleccionar las sesiones de aprendizaje a digitalizar en la plataforma virtual.		X														
	Seleccionar los materiales didácticos y recursos tecnológicos a usar y aplicar.		X														
	Planificar y crear las pruebas de ingreso y salida de medición del nivel de inglés.		X														
	Organizar los ítems de cada prueba.		X														
3	Elaborar el formato de sesión de aprendizaje.		X														
	Crear los documentos de sesiones de aprendizaje.		X														
	Crear la plataforma virtual interactiva basada en Moodle.		X	X	X	X											
	Crear las diapositivas y actividades digitales mediante las herramientas TIC en la plataforma interactiva basada en Moodle.				X	X											
	Realizar el conteo de computadoras en el aula de innovación y verificación de operatividad del internet.							X									
	Asegurar la compatibilidad de la plataforma interactiva basada en Moodle en los dispositivos de la escuela.							X									
	Recoger los documentos de autorización								X								
4	Aplicar la prueba diagnóstica de entrada.							X									
	Familiarizar al alumno con la plataforma y brindar sus credenciales de acceso.							X									
	Llevar a cabo las sesiones de aprendizaje con la plataforma virtual							X	X	X	X	X	X	X			
	Recibir el apoyo del docente del aula de innovación.							X	X	X	X	X	X	X			
5	Explicar las actividades a realizar fuera del horario de clase regular.									X	X	X	X				
	Revisar que los estudiantes en cada sesión completen las tareas asignadas y se descarga en memoria extraíble										X	X	X				
	Elaborar la prueba de salida del piloto.											X					
	Aplicar prueba de salida para ambas secciones.												X				
	Calificar las pruebas de entrada y salida de ambas secciones.													X			
	Realizar la Comparación de calificaciones obtenidas antes y después de la aplicación de la plataforma virtual.														X		
	Analizar e interpretar los datos e información recogida para llegar a conclusiones.															X	
6	Redactar y enviar el informe sobre los logros y reflexiones a partir de los resultados obtenidos, dirigido al equipo directivo y subdirectora de primaria.																X
	Redactar y enviar el reporte informativo dirigido a padres de familia y estudiantes.																X
7	Elaborar los formatos para los instrumentos del monitoreo: Listas de cotejo.		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
	Observar, verificar y elaborar el cumplimiento de cada una de las fases	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
	Realizar un informe de lo realizado en cada una de las fases.																X

CAPÍTULO II: INFORME DE EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO

2.1. Objetivos de la experiencia piloto

- Diseñar y usar una plataforma virtual interactiva para mejorar el nivel de gramática y vocabulario en inglés de los alumnos de 4to “A” y “D” de primaria.
- Concientizar a la comunidad educativa sobre los aportes del uso de una plataforma virtual interactiva dentro de las sesiones de aprendizaje del curso de inglés.

2.2. Ejecución de la experiencia piloto

2.2.1. Fase 1: Presentación y coordinación

Durante la primera semana de setiembre, a través de una reunión presencial se presentó de manera oficial, tanto a las autoridades académicas de la institución educativa como a los docentes del grado, lo concerniente al problema de responder a la necesidad de practicar y mejorar las habilidades lingüísticas de gramática y vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de educación primaria. Además, a través de un documento informativo, se presentó la propuesta de innovación educativa con los aportes a nivel intra y extra institucional esperados y los antecedentes de la propuesta educativa. En la misma semana, las autoridades académicas conformado por la promotora, directora y subdirectora de primaria, aprueban la ejecución de la propuesta.

En la segunda semana de setiembre se coordinó el apoyo técnico y humano con la subdirectora de primaria para poner a disposición el aula de innovación y se pueda aplicar el piloto sin que haya cruce de horarios con otros docentes que también hagan uso de este espacio durante el tiempo que dure esta aplicación. Además, la subdirectora brinda la autorización para contar con el apoyo de la docente y de la asistente encargadas del aula de innovación durante el desarrollo de la propuesta. Posteriormente, se coordinó e informó a la docente y la asistente sobre su rol de

apoyo en la conectividad al servidor interno con el que cuenta la institución, especialmente en el momento que los estudiantes usen las computadoras durante las sesiones donde se haga uso de la plataforma virtual interactiva. Asimismo, en esta segunda semana se gestionó con el docente de grado la creación de las sesiones de aprendizaje para las secciones seleccionadas, teniendo en cuenta que las sesiones forman parte de la tercera unidad y el cual se lleva a cabo una vez por semana con un dictado de dos horas pedagógicas. Se pudo tener acceso a la programación curricular del cuarto bimestre y se indica que existe la posibilidad de realizar adaptaciones ya que el curso de inglés no está formalizado para el grado en cuestión.

Para la cuarta semana de setiembre se crearon los documentos de información y autorización de los padres de familia (ver anexo E) y comunica la propuesta a los padres de familia a través de un documento informativo enviado de manera física para que pueda ser firmado y entregado a través de los estudiantes que participan del plan piloto y con lo cual se busca concientizar acerca de su importancia y comprometerlos en la misma. Como parte del apoyo de los padres de familia está en que autoricen a sus hijos para que puedan hacer usos de dispositivos que cuenten con navegador web para la realización de tareas concernientes al presente proyecto.

2.2.2. Fase 2: Diseño

Esta fase inició en la segunda semana de setiembre con la planificación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje de las clases en las que se aplicará la plataforma virtual interactiva. De acuerdo a la tercera unidad, las sesiones que se adaptaron en cuarto año de primaria se aprecian en la tabla 8. Se debe tener en cuenta que las competencias principales a desarrollar en cuarto año son *Lee y escribe diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*, por lo cual, las habilidades básicas que los alumnos deben potenciar son las de gramática y vocabulario.

Tabla 8

Desempeños precisados del curso de inglés en 4° de primaria durante el cuarto bimestre

N° clase	Meta de aprendizaje
Clase 1 - Semana 1	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas utilizando vocabulario relacionado a países y con pronunciación adecuada para su nivel.
Clase 2 - Semana 2	Escribe textos breves en inglés acerca de las nacionalidades considerando el tema y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente.
Clase 3 - Semana 3	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo wh questions utilizando vocabulario sencillo y pronunciación adecuada para su nivel.
Clase 4 - Semana 4	Utiliza algunas convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos básicos (el punto y la mayúscula) así como construcciones gramaticales sencillas que le dan claridad al proyecto realizado acerca de sus hobbies e intereses.
Clase 5 - Semana 5	Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de sus hobbies e intereses con vocabulario y expresiones sencillas.
Clase 6 - Semana 6	Escribe textos breves en inglés considerando el tema "Members of my family" y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto, utilizando vocabulario de uso frecuente.

También en la segunda semana de setiembre, se tomó la decisión de que las actividades a utilizar dentro de la plataforma virtual interactiva serán de tipo cuestionario, propio de la plataforma Moodle, y además actividades lúdicas a través de la plataforma **Wordwall**. Ambas herramientas permiten crear actividades interactivas de reforzamiento de los estudiado en clase con preguntas de tipo selección múltiple, repuesta corta, emparejamiento y preguntas incrustadas. Estas actividades serán realizadas por los alumnos tanto dentro de clase como en sus hogares a manera de tarea. Las actividades seguirán un orden de prioridad y serán realizadas después del dictado de la clase correspondiente como se detalla en la tabla 9.

Tabla 9

Orden de prioridad de las actividades en la plataforma virtual interactiva

Actividades	Prioridad	Descripción
Level 1 Quiz Level 2 Quiz	Muy alta	Actividades de refuerzo de lo estudiado en clase. Estas actividades tienen que ser realizadas en clase por los alumnos.
Extra Practice 1 Extra Practice 2	Alta	Actividades de refuerzo de lo estudiado en clase como opción adicional. Estas actividades pueden ser realizadas en clase por los alumnos que culminen rápido las actividades anteriores y a modo de tarea para los alumnos que no lo puedan completar en el horario de clase.
Bonus 1 Bonus 2	Opcional	Actividades de refuerzo de lo estudiado en clase y además contenido adicional y diferente como suplemento. Estas actividades pueden ser realizadas a modo de tarea.

En adición, durante la segunda semana de setiembre, se planificó la elaboración de las pruebas de entrada y salida para medir el nivel de inglés en los aspectos de gramática y vocabulario según los temas a tratar durante el periodo de aplicación del piloto. Se planifica realizar la prueba de entrada en formato físico con hoja de papel y lápiz ya que los alumnos no hacen uso de la sala de innovación para alguna otra actividad y se desconoce el nivel de manejo de una computadora que ellos puedan tener. Esta decisión se toma en base a que por el nivel socioeconómico muchos de los alumnos no cuentan con computadoras en casa y solo hacen uso de celulares que sus padres podrían tener. En el caso de la prueba de salida, se planifica realizarla en formato digital como parte de la plataforma virtual interactiva en la sexta semana de aplicación del piloto.

2.2.3. Fase 3: Implementación

Esta fase inició la tercera semana de setiembre con la elaboración del formato de las sesiones de aprendizaje y los documentos concernientes al mismo (ver anexo C). La gramática y vocabulario de las sesiones a realizar fueron enfocadas con actividades pedagógicas, indicadores e instrumentos de evaluación redactados acorde a la meta de cada sesión y al uso de la plataforma virtual interactiva a aplicar en cada una de estas. Es importante señalar que no se procedió a crear las actividades digitales en la plataforma virtual interactiva sin antes tener el documento de la sesión plenamente desarrollado.

A partir de la tercera semana de setiembre y hasta la segunda semana de octubre,

es decir por un mes completo, se elaboró la plataforma virtual interactiva a través de la plataforma Moodle. El servicio de alojamiento elegido para la creación de la plataforma virtual interactiva fue milaulas.com, la cual fue seleccionada por su gratuidad y eficiencia para grupos pequeños de 500 usuarios registrados y hasta 50 usuarios concurrentes teniendo en cuenta que la clase para el plan piloto tiene un máximo de 30 estudiantes los cuales harían uso de la plataforma concurrentemente durante las clases de aplicación. El subdominio creado para el alojamiento de la plataforma virtual interactiva es fya24.milaulas.com y el nombre que se le dio a la página de inicio fue '*Aula Virtual*'. En primera instancia, se configuró la apariencia, detalles y descripción de la plataforma tomando en cuenta la información brindada por el colegio. Luego se solicitó la base datos de los directivos, docentes y alumnos que participan del plan piloto, siendo sus nombres completos y documento nacional de identidad esenciales para la creación de sus usuarios y contraseñas. Para propósitos de creación de las cuentas se creó correos ficticios ya que la institución no cuenta con correo institucional para los alumnos y los alumnos en su mayoría no hacen uso de este servicio.

Por otro lado, a partir de la primera semana de octubre y a la par con la creación de la plataforma, se empezó con la creación de los materiales y actividades digitales mediante cuestionarios, propios de la plataforma Moodle, y actividades lúdicas haciendo uso de la plataforma Wordwall. Esta actividad se realizó por dos semanas y se iban incluyendo en cada una de las secciones creadas dentro de la plataforma virtual interactiva.

En la tercera semana del mes de octubre se realizó el conteo de computadoras en el aula de innovación y se verificó la operatividad del internet instalado, el cual tuvo un resultado insatisfactorio ya que la velocidad de internet era muy baja para la correcta operatividad online de la plataforma virtual interactiva. Ante esto, en coordinación con la docente del aula de innovación, se verificó la opción de hacer uso de la plataforma Moodle puesta a disposición por el gobierno a todas las instituciones públicas del país a través del servidor *Escuela* que funciona sin necesidad de conexión a internet. Se realizó las pruebas de operatividad y funcionamiento y se llegó a la conclusión que la versión Moodle instalada en el servidor *Escuela* no es compatible con las actividades creadas en la versión Moodle

brindado por el servidor online de *Milaulas*, donde se crearon las actividades para la aplicación del piloto de la propuesta. Tras un análisis de opciones para poder trabajar con la plataforma virtual interactiva que ya había sido creada, se llegó a la conclusión de trabajar como se indica en la tabla 10.

Tabla 10

Funcionamiento y procesos para el uso de la plataforma virtual interactiva

Plataforma	Descripción de su uso	Procedimiento para aplicación de propuesta educativa*
Moodle 2.9.9+ Offline	Versión usada para la creación offline de actividades desde la computadora personal del investigador.	<ul style="list-style-type: none"> - Se descarga este paquete de instalación para Windows desde la página oficial de Moodle. - Se vuelve a crear las actividades en esta versión de Moodle desde su computadora y de manera offline. - Se crea copias de respaldo de las actividades creadas y las guarda en una memoria extraíble USB.
Moodle 3.1.3+	Versión brindada por el Gobierno a las instituciones educativas públicas y la cual es instalada en el servidor local <i>Escuela</i> dentro del aula de innovación el cual funciona de manera offline.	<ul style="list-style-type: none"> - Se restaura dentro la plataforma Moodle offline en el aula de innovación el respaldo de las actividades creadas desde la memoria extraíble USB. - Se despliega las actividades a todas las cuentas de los alumnos dentro la plataforma Moodle offline en el aula de innovación. - Los cuestionarios propios de Moodle trabajan de forma offline conectados al servidor local del aula de innovación. Las actividades Wordwall trabajan de manera online el cual sí funciona correctamente ya que son pocos los alumnos que trabajan las actividades Extra Practice y Bonus. - Los alumnos realizan las actividades en clase y al finalizar se crean copias de respaldo de las actividades ya completadas y se guardan en memorias extraíbles USB. Estas copias de respaldo contienen las actividades, respuestas y resultados de los estudiantes.
Moodle 4.3	Versión del servidor milaulas.com donde se podrá trabajar de forma online.	<ul style="list-style-type: none"> - Se restaura dentro la plataforma Moodle online el respaldo de las actividades, respuestas y resultados que los estudiantes trabajaron en clase. - Se despliega las actividades, respuestas y resultados a todas las cuentas de los alumnos dentro la plataforma Moodle online para que puedan trabajar las actividades de prioridad alta y opcional a modo de tarea.

* El orden del procedimiento de creación de copias de seguridad y restauración de las actividades tiene que seguir el orden jerárquico descrito en la tabla debido a que las actividades propias de Moodle no son retro compatibles y no son funcionales en versiones anteriores de Moodle.

Para la cuarta semana de octubre, el docente a cargo del aula entregó los documentos de autorización firmados por los padres, madres o tutores responsables de los 30 estudiantes de las secciones seleccionadas del 4° año de primaria. Se realizó la revisión de la aprobación brindada por cada uno de los padres, madres o tutores responsables siendo un total del 100% de aprobación recibida para la aplicación del proyecto de innovación.

2.2.4. Fase 4: Desarrollo

Esta fase inició en la última semana de octubre con la aplicación de la prueba diagnóstica de entrada realizada en formato físico con hoja de papel y lápiz para lo cual se contó con el apoyo del auxiliar de la institución educativa para el fotocopiado de la prueba. La prueba de entrada se realizó en horario regular de los alumnos dentro de su aula de clase y se contó con el apoyo del docente a cargo de cada sección. Los estudiantes llevaron a cabo la evaluación con algunas inquietudes y logros, ya que los temas abordados incluían tanto contenido previamente estudiado como nuevos conocimientos para ellos. En esta misma sesión de aplicación de la prueba de entrada, se realizó la familiarización de los alumnos con el uso de las computadoras del aula de innovación para lo cual se les brindó sus credenciales de ingreso como son el enlace de ingreso, usuarios y contraseñas que se imprimieron en tiras de papel para que lo puedan pegar en sus agendas y lo tengan siempre a la mano. Los estudiantes ingresaron al aula y se les dio las pautas de ingreso haciendo uso de una presentación para tal efecto (Ver anexo 5). Durante el ingreso a la plataforma virtual interactiva se pudo notar que algunos alumnos no tenían las habilidades digitales básicas para el manejo de una computadora como el control del mouse o ubicar las teclas de mayúscula o asterisco, necesarios para ingresar sus contraseñas. Durante este proceso, se contó con total apoyo del asistente y del docente del aula de innovación para ayudar a los alumnos con estas habilidades digitales básicas. Finalmente, todos los alumnos pudieron ingresar correctamente y pudieron visualizar las actividades que tendrían que completar en cada clase de inglés que les correspondía en las siguientes semanas.

La aplicación de las sesiones de aprendizaje con la plataforma virtual interactiva inició la primera semana de noviembre. Para cada sesión, el docente investigador contaba con el apoyo del docente y del asistente del aula de innovación, con el fin de asegurar la conectividad estable entre las computadoras y el servidor local. Se debe tener en cuenta esta aula cuenta con equipo multimedia: una laptop, una computadora principal para uso del docente del aula de innovación, una computadora como servidor local, equipo de sonido, proyector, ecran, además de dos pizarras acrílicas blancas. La laptop es manejada por el docente investigador y está conectada también

al servidor local vía cable ethernet. Las sesiones con la aplicación de la plataforma virtual interactiva de 4° año de primaria fueron ejecutadas de acuerdo con el calendario mostrado en la figura 1.

Figura 1

Calendario de la ejecución de las sesiones con plataforma virtual interactiva en 4° año según la semana del tercer trimestre

	Lun 23/10	Mar 24/10	Mier 25/10	Jue 26/10	Vie 27/10
Semana 1	Aplicación de la prueba de entrada y familiarización con el aula de innovación y acceso a la plataforma virtual interactiva. Clase 1 Grado: 4° D				Aplicación de la prueba de entrada y familiarización con el aula de innovación y acceso a la plataforma virtual interactiva. Clase 1 Grado: 4° A
Semana 2	Lun 30/10 Clase 2 Grado: 4° D	Mar 31/12	Mier 01/11	Jue 02/11	Vie 03/11 Clase 2 Grado: 4° A
Semana 3	Lun 06/11 Clase 3 Grado: 4° D	Mar 07/11	Mier 08/11	Jue 09/11	Vie 10/11 Clase 3 Grado: 4° A
Semana 4	Lun 13/11 Clase 4 Grado: 4° D	Mar 14/11	Mier 15/11	Jue 16/11	Vie 17/11 Clase 4 Grado: 4° A
Semana 5	Lun 20/11 Clase 5 Grado: 4° D	Mar 21/11	Mier 22/11 Clase 5 Grado: 4° A (Clase reprogramada por viaje laboral del docente investigador)	Jue 23/11	Vie 24/11
Semana 6	Lun 27/11 Aplicación de la prueba de salida. Grado: 4° D	Mar 28/11	Mier 29/11	Jue 30/11	Vie 01/12 Aplicación de la prueba de salida. Grado: 4° A

Nota. Las clases de inglés en 4° año de primaria solo se dan una vez por semana.

Como se puede apreciar, se desarrollaron 5 sesiones donde se hizo uso de la plataforma virtual interactiva como instrumento de refuerzo a lo estudiado en clase y estas fueron distribuidas y realizadas una vez por semana, según el horario programado para el curso de inglés para cada sección del grado. En la primera sesión con la aplicación de la plataforma virtual interactiva se hizo uso del Instructivo de uso

Aula Virtual 24 Offline (ver anexo H) donde se detalla los pasos muy específicos de cómo ingresar a la computadora y su plataforma debido a que había muchos alumnos que no tenían los conocimientos básicos de manejo de una computadora tales como activación de mayúsculas y ubicación de algunas teclas. Por otro lado, en la semana 5 se reprogramó una de las sesiones debido a un viaje laboral obligatorio que el docente investigador tuvo que realizar, esta coordinación se realizó con la subdirectora de primaria para poder hacer uso del aula de innovación y no haya cruce con otros docentes. Finalmente, en la última sesión, se realizó la prueba de salida en formato digital haciendo uso de la misma plataforma virtual interactiva ya que los alumnos habían desarrollado en las 6 semanas las habilidades digitales básicas y eran ahora capaces de manejar sin problemas la computadora y plataforma.

Es así que se ejecutaron todas las sesiones haciendo uso de la plataforma virtual interactiva para ambas secciones según los cronogramas descritos anteriormente; además, se contó con el apoyo del docente y del asistente del aula de innovación para asegurar la conectividad de las computadoras tanto al servidor local como al internet. Por otro lado, la asistencia total de estudiantes en cada sección no fue constante; sin embargo, las sesiones no se reprogramaron y se aplicaron para los asistentes y en las siguientes clases se indicaba a los alumnos que no habían asistido que las actividades digitales fueron cargadas a la plataforma virtual interactiva online para que puedan acceder a realizar las actividades en casa.

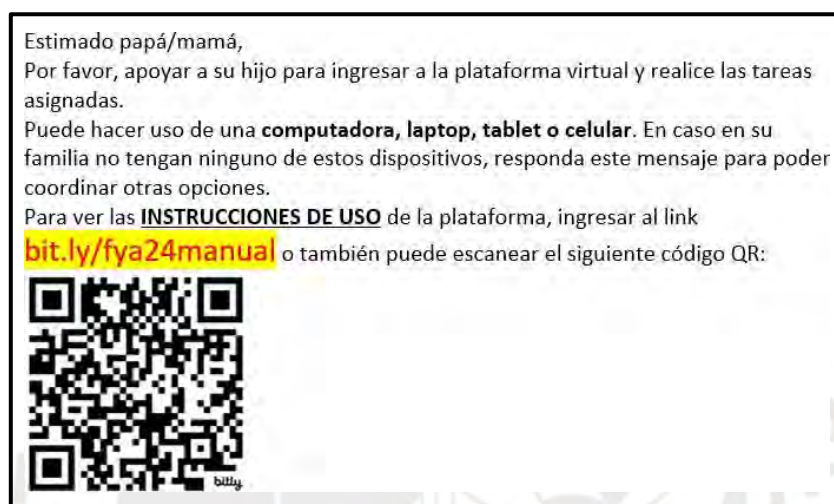
2.2.5. Fase 5: Evaluación

En la tercera sesión de aplicación de la plataforma virtual interactiva, dada en la segunda semana de noviembre, el docente entregó a los estudiantes una notificación impresa Boleta de Aviso de Tareas (ver figura 14) para ser pegada en su agenda. Esta notificación estaba dirigida a los padres y madres de familia o tutores responsables para que puedan apoyar a los estudiantes a ingresar a la plataforma virtual interactiva online desde su casa para la realización de las actividades digitales de prioridad alta u opcional asignadas como tareas pendientes a realizar. Al ingresar al enlace o QR mostrados en la notificación, se visualiza el Instructivo de uso Aula Virtual Online (ver anexo I) para que los adultos responsables junto con los

estudiantes sigan los pasos y puedan ingresar a la plataforma online. Estos pasos fueron revisados con los estudiantes en clase para que vayan a casa con una idea de lo que encontrarían al revisar la notificación con sus padres, madres o tutores responsables y además se le indicó que tienen que completar las actividades que no hayan podido completar en el horario de clase.

Figura 2

Boleta de Aviso de Tareas



A partir de la cuarta sesión de aplicación de la plataforma virtual interactiva, dada en la tercera semana de noviembre, se revisó semanalmente y al término de cada clase que los estudiantes hayan completado las tareas asignadas y se descargaba los resultados en formato Excel para contabilizar la cantidad de alumnos que cumplieron con lo asignado. Al realizar el conteo, se notó que dos alumnos de la sección A y tres alumnos de la sección D no estaban realizando las actividades y al consultarles el por qué no estaban realizando lo asignado, ellos indicaron que sólo contaban con los celulares de sus padres para realizar las actividades, pero no podían usarlos porque sus padres se encontraban en el trabajo o muy ocupados. Ante esto, se indicó a estos alumnos que podrían avanzar lo asignado dentro de clase siendo obligatorio solamente las actividades de prioridad muy alta y alta.

En la cuarta semana de noviembre, el docente investigador elaboró la prueba de salida del piloto. Esta prueba de salida, a diferencia de la prueba diagnóstica de entrada, se elaboró en formato digital a través de la misma plataforma virtual

interactiva haciendo uso de la opción de cuestionario con la actividad de preguntas incrustadas (ver anexo F). La prueba de salida constaba de las mismas preguntas evaluadas en la prueba diagnóstica de entrada para así medir y analizar su progreso y mejora en los aspectos evaluados. La evaluación se realizó en la primera semana de diciembre en ambas secciones, ambos posterior a la ejecución de todas las sesiones con la aplicación de la plataforma virtual interactiva. Cabe señalar que todos los estudiantes asistentes el día de la evaluación rindieron las pruebas, considerando que el total de estudiantes en ambas secciones habiendo completado todas las actividades o no durante la ejecución de las sesiones con uso de la plataforma virtual interactiva.

Después de la evaluación el docente calificó la prueba de entrada manualmente y registró las notas en la hoja de cálculo de Excel Tabla Comparación de Calificaciones (ver anexo H). La calificación de la prueba de salida fue automáticamente realizada por la plataforma virtual interactiva y el docente investigador sólo realizó la descarga de los resultados en formato Excel (ver anexo G) y los registró en la tabla Comparación de calificaciones. Después de la calificación y registro de notas obtenidas de los estudiantes, se realizó la Comparación de calificaciones obtenidas antes y después de la aplicación de la plataforma virtual interactiva a través de la técnica de la semaforización (ver figura 17) en la que se resaltaron los niveles de logro (inicio: rojo, proceso: amarillo, logrado: verde y destacado: azul) de cada estudiante y así también se calculó el porcentaje del nivel de logro de cada estudiante, para posteriormente realizar gráficos de barras para una mejor visualización y análisis de resultados. Cabe indicar que la técnica se aplicó separados por sección, además de que permitió detectar de manera individual a aquellos estudiantes que bajaron, subieron o se mantuvieron en su nivel, no obstante, para fines de esta propuesta, bastó el comparativo general de cada sección.

Figura 3

Captura de pantalla de la técnica de semaforización en tabla Comparación de calificaciones

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	UNIVERSIDAD	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE SALIDA	PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE SALIDA	% LOGRO ENTRADA	% LOGRO SALIDA	% DE PROMEDIO
2	A						95%	95%	95%
3	A						60%	65%	62%
4	A						100%	100%	100%
5	A						55%	65%	60%
6	A						85%	100%	92%
7	A						95%	95%	95%
8	A						NP	NP	NP
9	A						100%	100%	100%
10	A						95%	95%	95%
11	A						60%	65%	62%
12	A						11.5	11.5	11.5
13	A						NP	NP	NP
14	A						11.5	11.5	11.5
15	A						60%	100%	80%
16	A						10	10	10
17	A						55%	60%	57%
18	A						85%	95%	90%
19	A						65%	NP	65%
20	A						19.5	19.5	19.5
21	A						10	10	10
22	A						NP	NP	NP
23	A						NP	NP	NP
24	A						80%	100%	90%
25	A						95%	95%	95%
26	A						65%	65%	65%
27	A						NP	NP	NP

Una vez obtenidos los resultados de cada uno de los instrumentos de evaluación aplicados, se procedió a su respectivo análisis e interpretación. En el caso de los resultados de los cuestionarios de prioridad muy alta y de prioridad alta de cada sesión, se realizaron tablas para organizar los porcentajes que se obtuvieron por cada aspecto del lenguaje: gramática y vocabulario, para así calcular la media aritmética e interpretar cuáles fueron los temas mejor reforzados durante el aprendizaje del curso. En cuanto a la Comparación de resultados de las pruebas de entrada y salida, se realizaron gráficos de barras para diferenciar las calificaciones obtenidas antes y después de la ejecución de las clases con el uso de la plataforma virtual interactiva, según nivel de logro de aprendizaje y la media aritmética de estas, para así interpretar la influencia de lo propuesto en la evaluación sumativa del curso. Con todo ello, se procedió a redactar las conclusiones en base a los objetivos planteados del problema de investigación.

2.2.6. Fase 6: Difusión

Una vez finalizada las actividades de la fase de evaluación, se procedió a redactar los logros y reflexiones a partir de los resultados obtenidos, dirigido al equipo directivo a través de un informe por escrito (ver anexo H), el cual fue enviado a su destinatario a través del correo de cada una de las personas involucradas: promotora, directora, subdirectora de primaria y subdirectora de secundaria. En el mismo correo, se solicitó

la confirmación de su recepción y sus comentarios al respecto de la información enviada, no obstante, solo se recibió la confirmación del correo. Simultáneamente, para la segunda semana de diciembre, se redactó el reporte informativo dirigido a los padres de familia y estudiantes (ver anexo I), el cual tuvo que recibir la aprobación de la subdirectora de primaria para su envío en formato de imagen a través del grupo de Whatsapp de cada sección, el cual es manejado por cada docente encargado del aula. En este reporte se detalla de manera general los resultados obtenidos por cada sección y en un apartado final se indica que podrán visualizar sus resultados específicos de cada alumno en la plataforma virtual interactiva, para esto, se les brinda un enlace con un instructivo para que puedan ubicar sus resultados.

2.2.7. Fase 7: Monitoreo

Considerando que esta fase ha sido transversal para todas las demás fases, se llevó a cabo durante y al final de cada una de las seis fases de la propuesta. Durante la fase de diseño, se decidió elaborar el formato de los informes de monitoreo (ver anexo K), considerando que ya se había realizado la primera fase, por lo que se procedió a realizar el informe de este. Los informes se redactaron entre la última semana de cada fase y la primera semana de la fase posterior, considerando como aspectos de monitoreo, los logros, oportunidades de mejora y recomendaciones.

Asimismo, en la fase de diseño se procedió a crear las listas de cotejo (ver anexo L) para realizar la verificación del cumplimiento de cada una de las actividades realizadas por fase. Esta verificación fue dicotómica con las opciones de: se cumple, no se cumple; y fue realizada por el docente investigador, considerando ciertas observaciones que fueron registradas al final de cada lista, las cuales estaban relacionadas a describir lo que se había logrado y no logrado en función a los objetivos de la experiencia piloto. Por otro lado, previo a la redacción de las sesiones adaptadas durante la fase de implementación, se elaboraron las escalas de apreciación (ver anexo M) para monitorear el diseño de cada una de las sesiones por sección, considerando cinco indicadores generales y las categorías de deficiente, regular, óptimo y excelente, dándole los puntajes de 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

En adición, se crearon las escalas de apreciación para la elaboración del diseño la

creación de actividades de aprendizaje en la plataforma virtual interactiva (ver anexos N y O), considerando también cinco indicadores generales y las categorías mencionadas anteriormente. Posterior a la elaboración de los formatos y la realización de las actividades a monitorear a través de las escalas, se procedió a completarlas, otorgando una calificación a cada una de estas, que además incluyeron comentarios del docente investigador. Por otra parte, el conteo de las autorizaciones de los padres de familia para el uso de dispositivos en sus hogares se registró a través de una hoja de cálculo, el cual incluyó la disposición y cantidad de dispositivos para cada estudiante.

2.3. Instrumentos aplicados en la experiencia piloto

Para la evaluación de la propuesta, se seleccionaron dos instrumentos de carácter cuantitativo y uno de carácter cualitativo, los cuales se describen a continuación.

2.3.1. Listas de cotejo de monitoreo de actividades

Las listas de cotejo (ver anexo M) se crearon para evaluar el desempeño de todos los participantes durante las siete fases de aplicación del proyecto. Estas listas permitirán evaluar el progreso de todas las actividades y brindar comentarios específicos para mejorar el desempeño del proyecto de innovación. Estas listas también ayudarán a comprender mejor los objetivos del proyecto y las expectativas de las tareas en cada etapa. Al proporcionar listas de verificación claras y concisas, el investigador podrá monitorear el progreso y asegurarse de que se cumplen con los requisitos del proyecto. Para utilizar una lista de cotejo de monitoreo de actividades por fases, se definieron las diferentes partes del proyecto y los criterios de evaluación para cada etapa. A continuación, se creó la lista de verificación que incluye los requisitos específicos para cada paso. En la tabla 11, se describen los datos técnicos de este instrumento.

Tabla 11

Ficha técnica del instrumento de Listas de cotejo de monitoreo de actividades

Denominación	Listas de Cotejo para Monitoreo de Actividades por Fases del Proyecto de Innovación.
Objetivo	Evaluar el desempeño de los participantes durante las siete fases de aplicación del proyecto, proporcionando retroalimentación específica para mejorar el rendimiento y garantizando el cumplimiento de los objetivos y requisitos del proyecto.
N° de ítems	Variable según las actividades específicas de cada fase del proyecto.
Tipo de ítem	Lista de cotejo.
Modo de aplicación	Las listas de cotejo se aplicarán de manera presencial o virtual, según la naturaleza de las actividades de cada fase. Se podrán completar de forma individual por el investigador principal o el encargado del monitoreo.
Tiempo de aplicación	Variable según las actividades de cada fase del proyecto, generalmente durante o al finalizar cada etapa.
Materiales	Computadora o dispositivo electrónico para acceso a las listas de cotejo en formato digital, papel y bolígrafo en caso de preferir la versión impresa.
Aspectos evaluados	Cumplimiento de los requisitos específicos de cada fase del proyecto, progreso en las actividades, calidad de la ejecución, adecuación a los objetivos establecidos, cumplimiento de plazos y cualquier otro aspecto relevante para el éxito del proyecto de innovación.

2.3.2. Pruebas de entrada y salida

La prueba de entrada (ver anexo F) fue creada en base a los contenidos propuestos en la tercera unidad y para reforzarlos con el uso de la plataforma virtual interactiva, objeto del presente proyecto. Las preguntas de la prueba fueron formuladas para que puedan alinearse a lo que se trabajará en cada una de las sesiones donde se aplicará el uso de la plataforma virtual interactiva. Esta prueba se realizó en formato físico, papel y lápiz, ya que no se conocía el nivel de habilidades digitales que los estudiantes poseían al momento de iniciar el piloto. Por otro lado, se decidió que la prueba de salida (ver anexo F) sea la misma aplicada al inicio del piloto, pero con la diferencia que se aplicaría en formato digital en la misma plataforma interactiva, probando así que los alumnos mejoraran también en sus habilidades digitales. Los resultados de las pruebas de entrada y salida se compararán para así conocer la efectividad de la aplicación de la plataforma virtual interactiva en el reforzamiento de los temas estudiados en el curso de inglés. En la tabla 12, se describen los datos técnicos de este instrumento cuantitativo.

Tabla 12

Ficha técnica del instrumento de prueba de entrada y salida

Denominación	Prueba de Entrada y Salida
Objetivo	Evaluar los aprendizajes esperados por los estudiantes de 4° año de primaria durante la aplicación de la plataforma virtual interactiva.
Población objetivo	61 estudiantes de 4° año de Primaria
N° de ítems	20 ítems
Tipo de ítem	Cerrado y abierto
Modo de aplicación	Individual
Tiempo de aplicación	40 minutos
Materiales	Ficha escrita para Prueba de Entrada Plataforma Virtual Interactiva para Prueba de Salida
Aspectos evaluados	Se evalúan los conocimientos obtenidos por los estudiantes en base a las clases dictadas de la tercera unidad siendo los temas: Countries, Nationalities, Question Words, Hobbies y Family.

2.3.3. Encuestas sobre experiencia piloto aplicada

Para evaluar la experiencia piloto del uso de la plataforma virtual interactiva, se aplicó tres encuestas que permitan recopilar opiniones cuantitativas y cualitativas, en forma de preguntas abiertas y cerradas, a todos los agentes participantes durante la

experiencia piloto basadas en su interacción con la plataforma. Entre estos agentes participantes se encuentran directivos, profesores del aula de innovación, padres de familia y estudiantes (ver anexos J, K, L). Una vez que se creó la encuesta, esta se distribuyó a todos los agentes participantes a través de Formularios de Google para mayor facilidad de envío. Los resultados de la encuesta se analizaron para identificar áreas de mejora en la plataforma y para generar estrategias personalizadas para mejorar la experiencia de todos los participantes. En la tabla 13, se describen los datos técnicos de este instrumento:

Tabla 13

Ficha técnica del instrumento de encuesta sobre experiencia piloto

Nombre del estudio	Diseño de una Plataforma Virtual Interactiva
Objetivo	Evaluar la experiencia piloto del uso de la plataforma Moodle
Población	Directivos, profesores del aula de innovación, padres de familia y estudiantes
Muestra	61 estudiantes seleccionados de dos secciones del 4° año de educación primaria 2 docentes del aula de innovación 1 subdirectora 1 directora 1 promotora
Tipo de encuesta	Cuestionario auto administrado a través de Formularios de Google

Instrumento	Cuestionario estructurado con preguntas cerradas y abiertas
Duración	5 minutos
Fecha de aplicación	4 y 8 de diciembre de 2023
Análisis de datos	Análisis estadístico descriptivo y análisis de contenido
Resultados esperados	Identificar fortalezas y debilidades de la plataforma virtual interactiva, y generar estrategias personalizadas para mejorar la experiencia del usuario

2.4. Reporte de los resultados

2.4.1. Sobre la pertinencia de la experiencia

La presente propuesta sí resultó pertinente porque la caracterización de la realidad ayudó a prever los factores de riesgos y oportunidades que existían para la realización del proyecto. Por un lado, el análisis del nivel socio económico fue un factor muy importante al momento de tomar la decisión de cómo y con qué se realizaría la experiencia piloto ya que se tuvo en cuenta los dispositivos y accesos que tenían los alumnos tanto dentro del colegio como en sus hogares, los cuales fueron muy limitados y se pudo establecer estrategias para poder ayudar a los alumnos a que puedan continuar con lo planeado a través de tutoriales precisos para que hagan uso de las distintas partes de la plataforma virtual interactiva. Por otro lado, la buena disposición de los directivos y docentes de la institución para llevar a cabo el proyecto permitió que se logrará coordinar y acceder a la única aula de innovación con la que cuenta la institución educativa, sumándose a esto la gran motivación que tienen los alumnos de primaria en esta institución por aprender el idioma inglés, curso que no tienen formalmente y lo cual genera expectativa en combinación con el uso de la plataforma virtual interactiva.

Por otro lado, entre los factores externos que fueron explorados al realizar la caracterización de la realidad se describió que una de las mayores debilidades de la institución son los escasos recursos económicos que la institución educativa obtiene del Ministerio de Educación, lo que hace muy difícil implementar tecnologías que vayan acorde con las últimas tendencias de las TIC. Es así que la institución educativa contaba con acceso a internet de muy baja velocidad lo cual hacía difícil que los estudiantes puedan realizar las actividades en línea de forma fluida y oportuna. Para esto fue muy necesario la participación de actores externos y grupos

de influencia que apoyaran a los alumnos a poder cumplir con los objetivos propuestos y es así que tanto los padres como los docentes encargados de cada sección y del aula de innovación fueron de mucha ayuda para los alumnos ya que los apoyaron para acceder a la plataforma virtual interactiva, los docentes dentro del aula y los padres en sus hogares.

A pesar de los obstáculos ya mencionados, la estrategia de dividir las actividades como trabajo en clase y trabajo para la casa ayudó a que los alumnos puedan cumplir con las asignaciones tanto dentro como fuera de clase y encuentren siempre un apoyo y soporte por parte de los docentes y padres de familia. Es así que la intervención constituyó una propuesta novedosa ya que los estudiantes experimentaban el refuerzo del idioma haciendo uso de una plataforma interactiva por primera vez y esto generaba una motivación extra, siendo siempre motivo de alegría y entusiasmo cuando era hora de subir al aula de innovación. Asimismo, la propuesta respondió a la diversidad dentro del aula ya que la plataforma virtual interactiva fue diseñada para que se pueda acceder a través de laptops, computadoras, celulares o tabletas teniendo así en cuenta a los distintos contextos de los que venía cada uno de los alumnos. Además, se cubrió las necesidades y demandas socioeducativas tales como el desarrollo de habilidades comunicativas a través del refuerzo de la gramática y vocabulario del idioma inglés, así como también, el abordaje de las brechas de acceso a la tecnología para garantizar que los estudiantes de este contexto tengan oportunidades equitativas a las de otras realidades donde tienen mayor alcance a recursos digitales.

Por lo mencionado anteriormente, se puede indicar que la intervención ha sido pertinente también curricularmente en relación a la necesidad de aprendizaje ya que atendió las necesidades de los alumnos por reforzar la gramática y vocabulario de lo aprendido en clase, lo cual se evidencia en sus resultados de la prueba de salida (ver anexo N) donde la mayoría de ellos obtuvo una mejora en comparación con los resultados de la prueba de entrada. Parte del éxito de la intervención se debió a que la experiencia realizada se nutrió del contexto de la institución educativa a través de elementos como los recursos diversos a los que tienen acceso los estudiantes y lo cual permitió que ellos mismos sirvan de apoyo a compañeros que contaban con

dispositivos similares para hacerse entender entre ellos cómo acceder y cómo realizar cada una de las actividades.

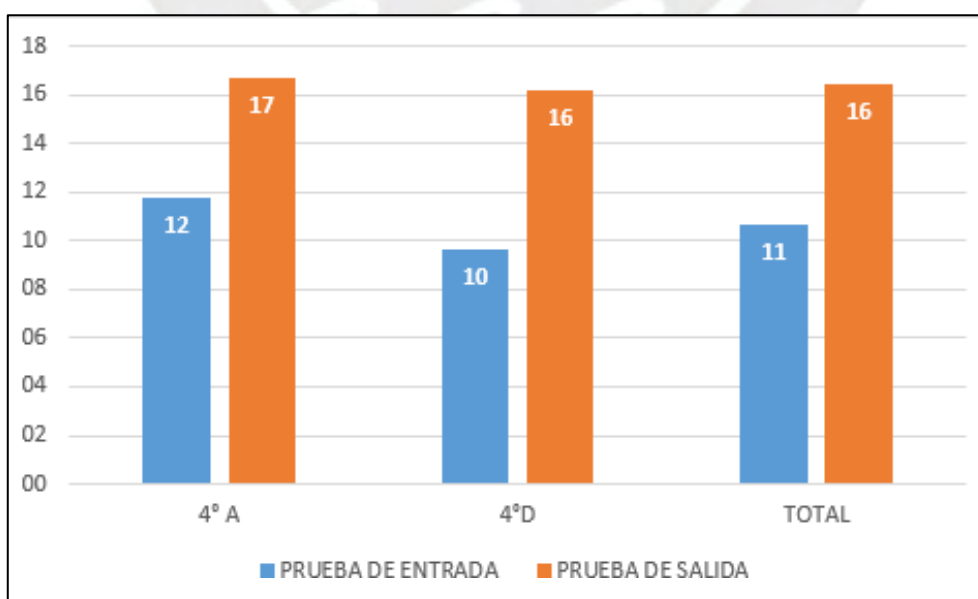
2.4.2. Sobre la eficacia y eficiencia de la estrategia

La presente propuesta demostró ser eficaz y eficiente porque se logró lo propuesto a través de una consecución de metas y objetivos evidenciados en los resultados alcanzados después de la aplicación de estrategias y actividades planeadas. Por otro lado, porque se contó con los recursos necesarios para el desarrollo de la intervención, los cuales fueron empleados adecuadamente y fueron implementados gracias a los procedimientos previstos.

Con respecto a la eficacia, se alcanzaron logros importantes que se pueden evidenciar a través de los resultados obtenidos tanto en la prueba de entrada y salida como en las encuestas aplicadas a los distintos agentes participantes de la presente propuesta. Con relación a los resultados en la prueba de entrada y salida se pueden comprobar en la Comparación de calificaciones entre ambas pruebas en el 4° año de primaria en las secciones “A” y “D”, las cuales se puede apreciar en la figura 4.

Figura 4

Comparación del promedio de calificaciones obtenidas en las pruebas de 4° año de cada sección aplicadas antes y después de la ejecución de la propuesta de innovación

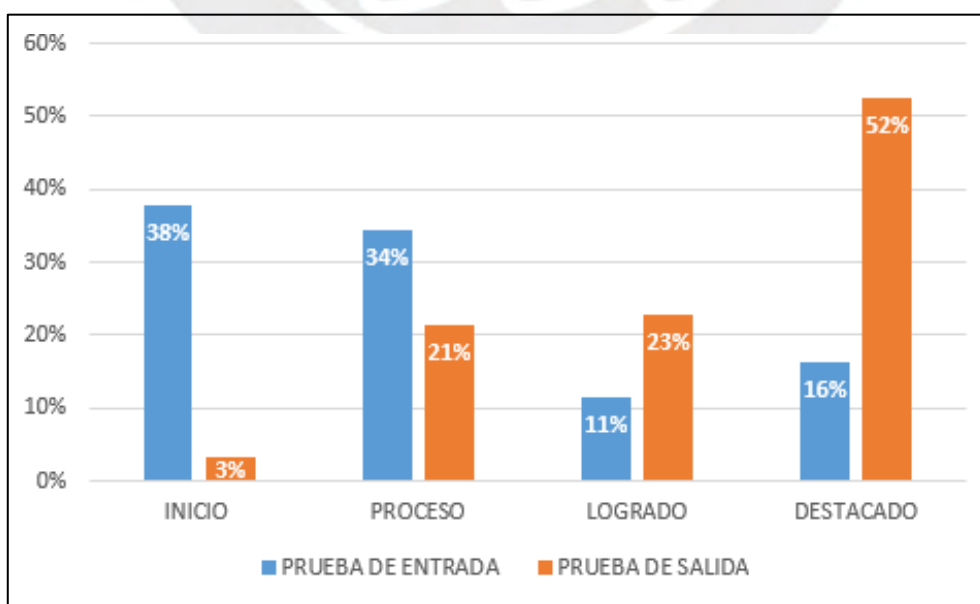


Se observa en la figura 4, que en el aula de 4^ªA hubo una mejor variación del promedio de las calificaciones en comparación al aula de 4^º D. Como grado en total, se evidencia una gran mejoría de 5 puntos en el promedio de las calificaciones de la prueba de salida realizada después de la aplicación de la plataforma virtual interactiva.

Es necesario tener en cuenta que las pruebas de entrada y salida fueron establecidas bajo una calificación vigesimal; sin embargo, la institución considera los niveles de logro de aprendizaje según determinados intervalos de calificaciones: de 0 a 10: nivel inicio, de 11 a 14: nivel proceso, de 15 a 17: nivel logrado y de 18 a 20: nivel destacado. Es así que en la figura 5 se puede observar una considerable variación positiva del 36 % de calificaciones destacadas, asimismo, en el nivel logrado se evidencia una mejora del 12 %, ambas variaciones explicarían la variación negativa del 13 % de calificaciones en nivel proceso y, finalmente, una variación negativa del 38 % de calificaciones en nivel inicio. Es así que se observa que la aplicación de la plataforma virtual interactiva en este grado ha generado un efecto positivo en aproximadamente 96 % de los estudiantes, siendo sólo un aproximado de 3% de estudiantes que aún persiste en el nivel inicio.

Figura 5

Comparación de porcentajes de calificaciones obtenidas en las pruebas de entrada y salida según los niveles de aprendizaje de los 61 estudiantes de 4^º año "A" y "D".



Si observamos desde una perspectiva general, en ambas secciones se refleja una variación favorable del nivel logrado, donde la prueba de entrada representa el 11%, aumentando al 23% en la prueba de salida, y del nivel destacado, donde las calificaciones en la prueba de entrada son del 16%, experimentando un aumento significativo hasta el 52% en la prueba de salida. Por lo que se pone en evidencia que la tecnología puede potenciar la enseñanza de inglés (Hubbard, 2019), considerando que esta refuerza ambos aspectos que se estudiaron en clase.

En la misma línea de la eficacia y en lo concerniente a los actores participantes del desarrollo de las actividades, los actores que participaron activamente y fueron responsables directos de los resultados obtenidos en esta propuesta fueron el docente investigador, los docentes a cargo del aula de innovación, los padres de familia y los estudiantes. El docente investigador participó a través de la realización de las sesiones de aprendizaje y la aplicación de la plataforma virtual interactiva. Los docentes a cargo del aula de innovación brindando soporte a los estudiantes al momento de hacer uso de las computadoras y acceder a la plataforma, además del monitoreo del correcto funcionamiento de los recursos tales como el internet, servidor interno y computadoras. De igual manera, los padres de familia fueron pieza importante para el desarrollo de las actividades a realizar en casa ya que ellos brindaban los dispositivos y soporte para que los estudiantes puedan ingresar desde su casa a la plataforma virtual interactiva. Por último y como pieza fundamental, la participación de los estudiantes fue muy activa durante el desarrollo de las sesiones y el uso de la plataforma ya que estaban siempre dispuestos a intervenir en el desarrollo de las actividades tanto físicas, dentro de clase, como las digitales. La participación activa de todos los actores mencionados conllevó al logro de resultados aportando compromiso y apoyo durante todo el proceso de ejecución del piloto. Por ende, su participación fue muy eficaz porque se lograron los objetivos trazados gracias a su contaste compromiso en todas las sesiones realizadas.

Estos resultados fueron posibles también debido a que las estrategias y actividades se realizaron en concordancia con el cronograma y presupuesto previstos tal y como se puede evidenciar en las listas de cotejos con las que se controlaba cada una de las actividades propuestas (ver anexo M). Sin embargo, a pesar de haber planeado

todo el proceso de aplicación del piloto, se presentó una dificultad durante su desarrollo que tuvo que ser atendido con especial atención para una rápida solución. Esta dificultad fue con la implementación del recurso principal que es la plataforma virtual interactiva debido a que la institución no contaba con la velocidad de internet suficiente para abrirla, por lo que se decidió hacer uso del servidor interno con el que cuentan todas las instituciones públicas y en la que además se cuenta con una plataforma Moodle, base de la presente plataforma virtual interactiva. El docente investigador realizó las pruebas con tres diferentes versiones de Moodle (ver tabla 9) para poder realizar copias de seguridad y restauración de las actividades ya que se tenía que seguir un orden jerárquico de carga y descarga debido a que las actividades propias de Moodle no son retro compatibles y no son funcionales en sus versiones anteriores. Estas pruebas fueron satisfactorias y el modelo de aplicación se replanteó para poder tener las mismas actividades tanto en los dispositivos dentro del aula como en los dispositivos en casa de los alumnos sin que este replanteamiento afecte los recursos y presupuesto previstos.

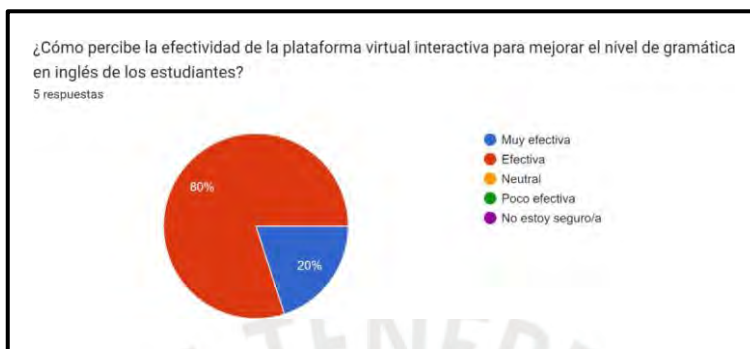
En cuanto a los resultados de la encuesta aplicada se pueden manifestar experiencias positivas y negativas vividas por los participantes durante la intervención que favorecieron y en ocasiones limitaron el desarrollo de la propuesta y el logro de los resultados y metas. Se crearon tres encuestas (ver anexos J, K, L), las cuales fueron aplicada respectivamente a colaboradores de la institución educativa, padres de familia de los alumnos participantes y los mismos estudiantes. La encuesta consultó aspectos relacionados a la aplicación de la propuesta y fue completada por los actores mencionados después de la intervención.

Como experiencias positivas se presentan los resultados del tercer aspecto de la tabla anterior y se identifica que directivos, docentes, padres y estudiantes perciben una efectividad e impacto positivo en el aprendizaje de los contenidos por parte de los estudiantes. Por el lado de los directivos y docentes, los resultados sobre el aspecto de efectividad en el aprendizaje se pueden visualizar en las figuras 6 y 7. Por otra parte, a los padres de familia se les consultó sobre el impacto en el aprendizaje y los resultados se visualizan en las figuras 8 y 9; y finalmente, a los estudiantes se les consultó sobre el contenido de la gramática y vocabulario reflejando los resultados

en las figuras 10 y 11.

Figura 6

Resultados de directivos y docentes sobre la percepción de la efectividad de la plataforma virtual interactiva para mejorar la gramática en inglés.

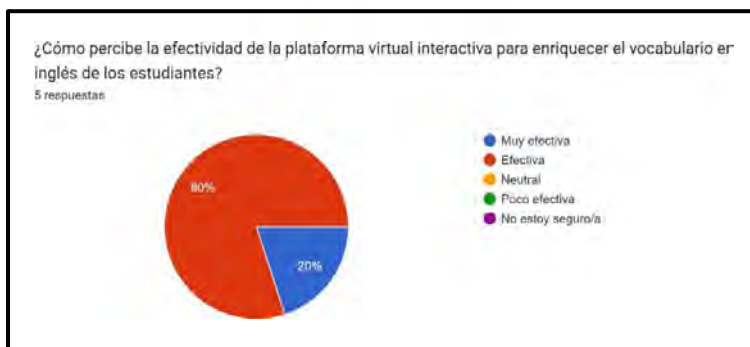


En la figura 6, basándonos en los resultados de la encuesta sobre la percepción de la efectividad de la plataforma virtual interactiva para mejorar el nivel de gramática en inglés, podemos observar que el 80% de los encuestados considera que la plataforma es "Efectiva", mientras que el 20% de los encuestados considera que la plataforma es "Muy efectiva". Estos resultados indican que la mayoría de los directivos y docentes encuestados la perciben como "Efectiva", pero también hay un porcentaje notable que la ve como "Muy efectiva". En general, hay una percepción positiva hacia la plataforma

virtual interactiva para mejorar el nivel de gramática en inglés, con una inclinación hacia la categoría "Efectiva".

Figura 7

Resultados de directivos y docentes sobre la percepción sobre la efectividad de la plataforma virtual para enriquecer el vocabulario en inglés.



En la figura 7, los resultados indican que la mayoría de las personas encuestadas perciben la plataforma virtual interactiva como efectiva para enriquecer el vocabulario en inglés. El 80% de los participantes la considera "Efectiva", sugiriendo una evaluación positiva en términos de su impacto en la ampliación del vocabulario. Adicionalmente, el 20% la clasifica como "Muy efectiva", lo que refleja una opinión aún más positiva por parte de una parte significativa de los encuestados. Este grupo específico tiene una percepción especialmente fuerte sobre la capacidad de la plataforma para mejorar el vocabulario en inglés.

Figura 8

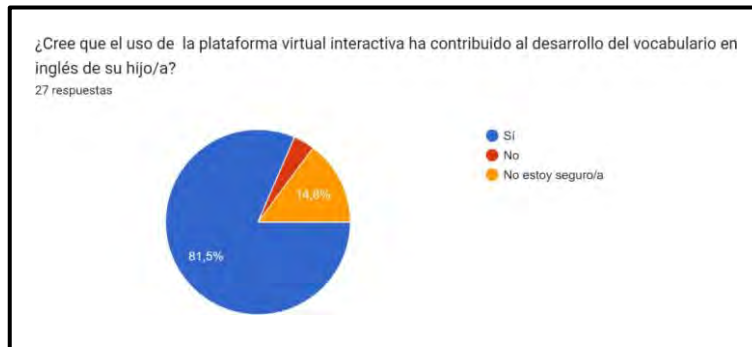
Resultados de los padres sobre la percepción de los padres sobre las mejoras en gramática en inglés con la plataforma virtual interactiva.



De acuerdo a la figura 8, la mayoría de los padres, un 81.5%, reporta que ha notado mejoras en el nivel de gramática en inglés de sus hijos desde que comenzaron a utilizar la plataforma virtual interactiva. Este resultado indica una percepción positiva por parte de la mayoría de los encuestados sobre la eficacia de la plataforma para contribuir al desarrollo gramatical en inglés de sus hijos. Un 11.1% de los padres indican que no están seguros acerca de las mejoras, y un 7.4% afirma no haber notado mejoras. Estas respuestas sugieren que, aunque la mayoría ve beneficios, hay un grupo más pequeño que no está tan seguro o que no ha experimentado mejoras en la gramática de sus hijos utilizando la plataforma.

Figura 9

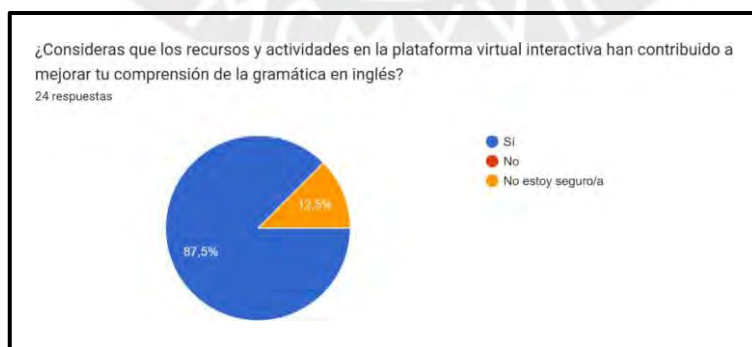
Resultados de los padres sobre el impacto de la plataforma virtual en el desarrollo del vocabulario en inglés de los niños.



Sobre la figura 9, el gráfico refleja una percepción generalmente positiva por parte de los padres sobre el impacto del uso de la plataforma virtual interactiva en el desarrollo del vocabulario en inglés de sus hijos. Un impresionante 81.5% de los encuestados afirma que sí cree que el uso de la plataforma ha contribuido al desarrollo del vocabulario. Un 14.8% de los padres indica no estar seguro acerca de la contribución al desarrollo del vocabulario, y un 3.7% expresa que no cree que haya habido una contribución. En resumen, la mayoría de los padres percibe que la plataforma ha tenido un impacto positivo en el desarrollo del vocabulario en inglés de sus hijos, pero existe un grupo más pequeño que no está seguro o no comparte la misma percepción positiva.

Figura 10

Resultados de estudiantes sobre la contribución de recursos y actividades en la plataforma virtual a la comprensión de gramática en inglés.



En la figura 10, los resultados de la encuesta indican una percepción generalmente positiva en cuanto a la contribución de los recursos y actividades en la plataforma

virtual interactiva a la mejora de la comprensión de la gramática en inglés. Un notable 87.5% de los estudiantes afirma que sí considera que estos recursos y actividades han contribuido a mejorar su comprensión de la gramática en inglés. Por otro lado, un 12.5% indica no estar seguro acerca de la contribución. Aunque este porcentaje es relativamente bajo, sugiere que hay una pequeña proporción de usuarios que no tienen certeza sobre la efectividad de los recursos y actividades de la plataforma en relación con la mejora de la comprensión gramatical.

Figura 11

Resultados de estudiantes sobre la percepción sobre la variedad y relevancia de actividades de vocabulario en la plataforma virtual.



En la figura 11, los resultados de la encuesta indican una evaluación generalmente positiva en cuanto a la variedad y relevancia de las actividades de vocabulario en la plataforma virtual. La mitad de los encuestados (50%) considera que las actividades son "Variadas y relevantes", lo que sugiere una apreciación sólida por la diversidad y pertinencia de las actividades ofrecidas. Un 25% indica una posición neutral respecto a la variedad y relevancia, lo que podría reflejar una percepción más ambivalente o la necesidad de una evaluación más detallada por parte de ese grupo específico. Un 20.8% califica las actividades como "Muy variadas y relevantes", lo que indica una apreciación aún más fuerte de la variedad y relevancia de las actividades de vocabulario. Solo un 4.2% percibe las actividades como "Pocas y poco relevantes", lo que sugiere que una minoría muy pequeña tiene una visión negativa de la variedad y relevancia de las actividades. En resumen, la mayoría de los encuestados valora positivamente la variedad y relevancia de las actividades de vocabulario en la plataforma, con una minoría más pequeña que tiene una percepción neutral o negativa.

Con respecto a la eficiencia de este proyecto, la presente propuesta también resultó ser eficiente debido a que se contó con los procedimientos y recursos necesarios para el desarrollo de la intervención, tal es así que la mayoría de los participantes podía acceder a las actividades digitales sin mayor complicación tanto dentro del aula de clase como en sus casas. Esto fue posible ya que se tomaron las medidas necesarias para que todos los alumnos puedan acceder a la plataforma virtual interactiva y a través de tutoriales detallados (ver anexos H, I) se explicó paso a paso a los alumnos cómo ingresar para realizar las actividades tanto en el aula de innovación como en sus casas. Sin embargo y a pesar de esta medida, algunos alumnos comentaban no poder ingresar en sus casas, a lo que el docente investigador se reunía con ellos individualmente durante las clases a explicarles cómo ingresar desde su propio celular. Después de esto, todos los alumnos pudieron ingresar y las actividades se desarrollaron como previsto.

Por otro lado, el uso de los recursos fue eficiente porque los gastos previstos estuvieron acorde a la realidad vivida durante la aplicación del proyecto. Lo más resaltante fue la aplicación de la plataforma basada en tecnología Moodle que, a pesar de ser gratuita, necesita un alojamiento virtual que tiene un costo elevado para los fondos disponibles de la institución. Ante esto y debido a la deficiente velocidad de internet dentro del aula de innovación se tuvo que hacer uso de la plataforma Moodle en el servidor local con el que cuentan los colegios estatales del país. Además, para la asignación de tareas se hizo uso de la plataforma Moodle en el servidor *Milaulas* que, debido a su capacidad de usuarios registrados y usuarios concurrentes, comprobó ser eficiente para estas dos secciones de 30 alumnos cada una que usaban *Milaulas* en sus horas fuera del horario de clase formal.

La eficiencia de la propuesta también radicó en la gestión y el proceso de toma de decisiones que se realizó en coordinación con la subdirectora y docentes del aula de innovación de la institución educativa. En distintas reuniones se coordinó el horario y uso de la única aula de innovación para que no se cruzará con algún otro profesor del centro que haga uso de la misma. Para esto, fue esencial y útil el uso del cronograma para la ejecución de la experiencia con el que se registró las distintas actividades en el calendario de los docentes de aula de innovación.

Sin embargo, un punto de mejora encontrado fueron los canales de comunicación externo entre los estudiantes, padres, equipo directivo y docentes y es así que como experiencias negativas se presentan los resultados del cuarto aspecto de la tabla 12 y se identifica que directivos, docentes y padres mencionan que se puede mejorar la comunicación, seguimiento y su participación en el proyecto. Por el lado de los directivos y docentes, los resultados sobre el aspecto de comunicación y seguimiento se pueden visualizar en la figura 12. Por otra parte, a los padres de familia se les consultó sobre la comunicación y participación y los resultados se visualizan en la figura 13 y 14.

Figura 12

Resultados de docentes y directivos sobre la comunicación docente-directiva en relación con la plataforma virtual.



Los resultados de la encuesta reflejan una diversidad de opiniones en relación con la comunicación entre docentes y directivos en el contexto del uso de la plataforma virtual interactiva y el progreso de los estudiantes. El 40% de los encuestados la percibe como "Efectiva", indicando que una proporción significativa tiene una opinión positiva sobre la comunicación existente. Otro 40% indica una posición "Neutral", lo que podría sugerir una falta de claridad o ambivalencia en la percepción de la efectividad de la comunicación entre docentes y directivos. El 20% la evalúa como "Muy efectiva", lo que indica que hay una minoría que tiene una percepción particularmente positiva sobre la eficacia de esta comunicación. En resumen, la evaluación sobre la comunicación docente-directiva muestra una mezcla de opiniones, con una proporción igual entre aquellos que la consideran efectiva y aquellos que tienen una posición neutral, junto con una minoría que la percibe como muy efectiva.

Figura 13

Resultados de padres sobre la participación variada de los padres en la revisión de actividades y recursos en la plataforma virtual.



En la figura 13, los resultados indican una variedad en la participación de los padres en la revisión de actividades y recursos en la plataforma virtual interactiva. El 37% de los encuestados revisa actividades y recursos "Ocasionalmente". Un 33.3% aún no ha tenido la oportunidad de revisar las actividades y recursos. El 29.6% revisa las actividades y recursos "Sí, regularmente". Estos resultados sugieren que mientras un segmento significativo de padres revisa las actividades y recursos, hay una proporción considerable que aún no ha tenido la oportunidad de hacerlo. Además, la participación regular de algunos padres puede indicar un alto grado de involucramiento en el proceso educativo de sus hijos a través de la plataforma. La diversidad en las respuestas destaca la importancia de considerar la flexibilidad en el diseño de las interacciones entre padres e hijos en la plataforma virtual.

Figura 14

Resultados de padres sobre sus percepciones en cuanto a la efectividad de la comunicación profesor-padre en el curso de inglés a través de la plataforma virtual.



En la figura 14, los resultados indican una variedad de percepciones sobre la efectividad de la comunicación entre profesores y padres en relación con el progreso

en el curso de inglés a través de la plataforma virtual interactiva. Solo el 1% de los encuestados la describe como "Muy efectiva". El 40.7% la considera "Efectiva". El 29.6% la percibe como "Poco efectiva". El 25.9% no está seguro acerca de la efectividad de esta comunicación. Estos resultados sugieren que, aunque una proporción significativa la encuentra efectiva, hay una minoría que la percibe como poco efectiva, y un segmento considerable no está seguro acerca de la calidad de esta comunicación. Esto destaca la importancia de mejorar y aclarar los canales de comunicación entre profesores y padres en el contexto de la plataforma virtual interactiva para garantizar una experiencia educativa más completa y satisfactoria.

2.4.3. Sobre la sostenibilidad de la estrategia

La propuesta de innovación comprobó poder ser sostenible ya que ha permitido que los docentes del aula de innovación y directivos de la institución puedan ser testigos de los potenciales beneficios que los usos de una plataforma virtual interactiva pueden traer a la institución. Esto se evidenció desde el momento en que se presentó la propuesta al equipo directivo y docentes, las cuales aprobaron y autorizaron su implementación dentro de la planificación curricular de la tercera unidad del curso de inglés. A partir de ello, se adaptaron los recursos didácticos y sesiones de aprendizaje, asimismo, se pudo coordinar y contar con el apoyo de los docentes del aula de innovación para la conectividad estable del Internet y servidor local durante las sesiones de aplicación de la plataforma virtual interactiva. Con respecto a la evaluación y monitoreo, el docente investigador tuvo plena autonomía otorgada por la subdirectora de la institución para las acciones respectivas en cada una de estas fases de control.

Además, la implementación de esta iniciativa ha destacado el papel esencial del docente como facilitador en la gestión del aprendizaje en el entorno escolar. Su función implica actuar como intermediario entre los objetivos institucionales, las expectativas de los padres respecto a la educación de sus hijos y las aspiraciones de los estudiantes en cuanto a lo que desean aprender del curso de inglés. Esto conlleva la ejecución de diversas responsabilidades en beneficio de cada uno de los miembros de la comunidad educativa, lo que resulta en un impacto positivo a largo

plazo. No obstante, es crucial tener en cuenta el compromiso profesional del docente hacia el progreso de sus estudiantes, ya que esto determina la posibilidad de expandir o perfeccionar la presente propuesta. Además, la colaboración y coordinación con otros educadores en la institución se revela como un elemento fundamental para garantizar la continuidad del proyecto.

Por otro lado, es importante también tener en cuenta que la fase piloto no ha generado costos adicionales más allá de la compensación por los servicios de los docentes ya que las acciones realizadas forman parte de sus responsabilidades pedagógicas. Este aspecto es igualmente aplicable a otros participantes clave en el ámbito educativo, como la subdirectora, los docentes del grado y los docentes del aula de innovación. Además, al permitir el uso continuo de las computadoras en el aula de innovación por parte de los estudiantes de primaria, se asegura que las sesiones con la aplicación de la plataforma virtual interactiva puedan llevarse a cabo de manera sostenible en cualquier momento del año académico. El objetivo es continuar fortaleciendo las habilidades gramaticales y vocabulario en inglés de los estudiantes, preparándolos de manera más efectiva para los niveles educativos posteriores donde la instrucción en este idioma es más formal.

En relación con las herramientas utilizadas para crear la plataforma virtual interactiva, se comprobó con la aplicación de la experiencia que el formato de cuestionario propio de Moodle es gratuito, al igual que las actividades ludificadas en Wordwall, las cuales se incorporaron como actividades embebidas dentro de la misma plataforma. Las versiones gratuitas de Moodle y Wordwall proporcionaron la capacidad de crear juegos y actividades de refuerzo, ampliando las opciones más allá de preguntas de selección múltiple para incluir actividades interactivas con preguntas de respuesta corta, emparejamiento y preguntas incrustadas. Sin embargo, es importante señalar que ambas plataformas ofrecen alternativas y funciones de juego adicionales dentro de paquetes de pago, que brindan más opciones de actividades y una mayor capacidad de usuarios para la plataforma interactiva. Por lo tanto, para garantizar la continuidad de la propuesta, se recomienda considerar un presupuesto adicional para la adquisición anual de estos paquetes a través de una única cuenta que podría ser adquirida por la institución.

Finalmente, para considerar la institucionalización de esta propuesta, es esencial tener en cuenta los resultados positivos derivados de la experiencia piloto y la expansión de la investigación y relacionarla con las habilidades comunicativas en el aprendizaje del inglés, como la lectura, escritura, escucha y habla, aspectos que no fueron abordados en esta propuesta inicial. Además, en la planificación futura, se podría explorar la inclusión de otros tipos de herramientas embebidas en una plataforma Moodle que minimicen el uso de internet, como es el caso de **Socrative**. Esta plataforma permite descargar cuestionarios y actividades para su uso sin conexión, y los resultados se sincronizan cuando se recupera la conexión a Internet. La consideración de esta opción se basaría en dos razones fundamentales: primero, garantizar la participación de todos los estudiantes durante las sesiones en el aula de innovación y, segundo, evaluar la efectividad de la propuesta desde una perspectiva diferente. Además, la experiencia adquirida por el ejecutor de la propuesta debería compartirse mediante reuniones y capacitaciones organizadas por la institución y las autoridades académicas correspondientes.

Otro aspecto a tener en cuenta para la sostenibilidad del proyecto es reducir la resistencia al cambio en la implementación de la plataforma Moodle por parte de los docentes de otros cursos y grados ya que anteriormente se trabajó aisladamente con la plataforma Moodle pero no tuvo debida difusión ni acogida. Para esto se pueden adoptar estrategias integralmente estructuradas. En primer lugar, es crucial ofrecer capacitación y formación continua a los docentes, asegurándose de que comprendan plenamente los beneficios de Moodle. Esto implica la implementación de programas de formación que aborden de manera específica las preocupaciones y desafíos que los docentes pueden enfrentar durante la transición. Además, fomentar la participación activa de los docentes en el proceso de toma de decisiones relacionado con la implementación para aumentar significativamente la aceptación del cambio. La creación de grupos de trabajo colaborativos, donde los docentes comparten ideas y experiencias, promueve un sentido de comunidad y apoyo mutuo. La demostración de beneficios tangibles mediante ejemplos concretos de cómo Moodle puede mejorar la eficiencia y enriquecer la experiencia educativa, como esta experiencia piloto, contribuye a la percepción positiva del cambio. Además, brindar apoyo técnico sólido para abordar problemas técnicos y ofrecer respaldo pedagógico ayudará a integrar

efectivamente la plataforma en las estrategias de enseñanza de los docentes. Estas medidas combinadas conforman un enfoque holístico para reducir la resistencia al cambio y promover un uso exitoso de la plataforma Moodle.

Finalmente, para garantizar recursos financieros y materiales que respalden la continuidad de la aplicación de la plataforma virtual interactiva, es esencial implementar un enfoque estratégico y estructurado. Inicialmente, se debe llevar a cabo un exhaustivo desarrollo de propuestas de financiamiento, investigando y creando propuestas sólidas que busquen obtener recursos adicionales a través de diversas fuentes, como subvenciones, patrocinios corporativos o fondos gubernamentales. La colaboración con patrocinadores y socios se vuelve crucial, estableciendo asociaciones con empresas locales, organizaciones sin fines de lucro o entidades gubernamentales que puedan contribuir con recursos financieros o materiales para respaldar la implementación y sostenibilidad de la plataforma virtual interactiva. Establecer alianzas estratégicas con instituciones educativas, empresas tecnológicas u otras organizaciones proporcionará apoyo financiero y material a largo plazo. Además, es esencial desarrollar un plan financiero a largo plazo que contemple presupuestos anuales para el mantenimiento, actualizaciones y formación continua del personal, asegurando así la sostenibilidad a largo plazo de la implementación de la plataforma Moodle. Este enfoque integral y estructurado abordará de manera efectiva la gestión de recursos para respaldar la continuidad exitosa de la plataforma virtual interactiva en otros cursos y grados. Ante esto, se presenta una propuesta de solicitud (ver anexo O) para enviar a instituciones privadas que puedan apoyar a la escuela en la implementación de su plataforma Moodle.

2.4.4. Sobre futuros impactos y/o efectos

Debido a que la ejecución de la experiencia piloto ha tenido un alcance a corto plazo y la posibilidad de su prolongación dependerá de las decisiones tomadas por las autoridades educativas del área curricular, basadas en los informes de los resultados obtenidos, no es posible determinar con precisión los cambios significativos generados por la intervención en la institución, localidad o comunidad. A pesar de esto, la confianza de los padres de familia en la metodología y enseñanza de la

institución sugiere que los impactos de iniciativas similares llevadas a cabo por los docentes del curso de inglés podrían reflejarse en los logros académicos de los estudiantes en los grados que incorporan la enseñanza formal del idioma inglés según el Diseño Curricular Nacional (2016).

Además, la disposición de los estudiantes para participar en proyectos innovadores permitirá continuar evaluando la eficacia de incorporar actividades en la plataforma virtual interactiva con el propósito de fomentar la utilización de Moodle en el curso de inglés u otros campos de estudio. La participación activa de los estudiantes en proyectos innovadores no solo será crucial para evaluar la eficacia de integrar actividades en la plataforma virtual interactiva, sino que también desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades clave necesarias para el siglo XXI y así fomentar habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad, todas las cuales se ven fortalecidas mediante la participación en proyectos innovadores en entornos virtuales. En el contexto específico del curso de inglés, la integración de actividades en Moodle se convierte en una estrategia pedagógica valiosa ya que no solo proporcionará un entorno interactivo para el aprendizaje del idioma, sino que también facilitará la comunicación y colaboración entre estudiantes, elementos esenciales para el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Asimismo, a mediano y largo plazo, el impacto derivado del uso habitual de dispositivos tecnológicos sugiere la posibilidad de que las instituciones educativas contemplen su integración en las aulas, estableciendo normativas y formalizando los currículos de cada área, con los resultados de esta investigación como base para destacar las ventajas que ofrece en la construcción de nuevos conocimientos. La integración efectiva de dispositivos tecnológicos en la enseñanza requiere un enfoque integral, desde la capacitación docente hasta la revisión y adaptación de los currículos existentes. Las instituciones educativas podrán utilizar los resultados de investigaciones, como la presente, como una base sólida para destacar las ventajas significativas que la tecnología aporta a la construcción de nuevos conocimientos. Estos beneficios incluyen el acceso a recursos educativos en línea, la promoción de la colaboración entre estudiantes y la mejora de la participación activa en el proceso

de aprendizaje.

Por consiguiente, la plataforma virtual interactiva basada en la tecnología Moodle, como medio para potenciar la gramática y vocabulario del inglés, se posiciona como un elemento influyente en el proceso de aprendizaje de este idioma, considerando la perspectiva de ampliar la investigación hacia el desarrollo de otras habilidades comunicativas dentro de este curso. Este enfoque en el uso de Moodle para fortalecer la gramática y el vocabulario abre la puerta hacia la investigación y desarrollo de otras habilidades comunicativas dentro del curso de inglés. La plataforma no solo se erige como un medio eficaz para el aprendizaje de estructuras lingüísticas, sino que también crea oportunidades para mejorar la expresión oral, la comprensión auditiva y la escritura en inglés. Considerando este panorama, la investigación futura podría explorar cómo Moodle y tecnologías similares pueden optimizar otros aspectos cruciales del desarrollo lingüístico.

2.4.5. Sobre el diseño de la propuesta

La propuesta de innovación educativa se diseñó con un objetivo general claro del cual se derivan tres objetivos específicos. Estos objetivos específicos se ajustaron para asegurar su claridad y reflejar de manera precisa la innovación dentro de la institución educativa. En la estrategia operativa se contemplaron siete fases secuenciales alineadas a un cronograma. Las primeras cuatro fases: presentación y coordinación, diseño, implementación y desarrollo, transcurrieron según lo planificado en las semanas establecidas; sin embargo, la fase de evaluación experimentó un retraso, generando un desfase de fechas para la siguiente fase, la difusión, que se completó en la tercera semana de diciembre.

Las metas relacionadas con la atención, ocupación y producción se alcanzaron satisfactoriamente a lo largo de todo el proceso. En referencia a las metas de atención, se logró una asistencia promedio del 90.2% de los estudiantes de 4° grado de primaria en las secciones "A" y "D" durante la implementación de la propuesta. Respecto a las metas de ocupación, el docente investigador del proyecto estuvo presente para ambas secciones en todas las etapas de la propuesta, desempeñando de manera integral su papel como investigador, monitor, evaluador y facilitador del

proceso de enseñanza en el curso de inglés, así como en el refuerzo de lo aprendido a través de la plataforma virtual educativa. Sin embargo, se reconoce la necesidad de incorporar ajustes, especialmente en lo que respecta a la participación y compromiso de otros actores educativos en el proceso, como los docentes del grado. Su respaldo en el control del comportamiento y la colaboración en el traslado de los estudiantes al aula de innovación serían de gran utilidad para agilizar el desarrollo de las clases.

Según lo anteriormente expuesto, es importante destacar que estos participantes en el ámbito educativo pueden integrarse en un proceso de apoyo a los docentes, el cual, según Leiva-Guerrero y Vásquez (2019), "no se limita a eventos o instancias aisladas en una institución" sino que debe concebirse como un proceso continuo fundamentado en las necesidades prácticas, involucrando la participación y la reflexión sobre el rendimiento del docente. En este sentido, el respaldo continuo de otros participantes educativos puede enriquecer la supervisión integral de las etapas de implementación de propuestas como estas al proporcionar perspectivas adicionales externas al docente sobre las estrategias empleadas para fomentar las habilidades comunicativas en el aprendizaje de un idioma. Esta perspectiva está alineada con la teoría de comunidades de práctica de Wenger (1998), que enfatiza la importancia de la colaboración y el aprendizaje compartido en la mejora de las prácticas educativas.

Por otra parte, los docentes encargados del aula de innovación brindaron un respaldo significativo al docente investigador para garantizar la estabilidad del servidor local y el adecuado funcionamiento de las computadoras. Asimismo, ofrecieron supervisión y asistencia para que los alumnos siguieran las indicaciones durante el ingreso y desarrollo de las actividades en la plataforma virtual interactiva. En relación con los padres de familia, de un total de 61, nueve de ellos no completaron el envío del documento de autorización para sus hijos e hijas. Por ende, se reconoce la necesidad de establecer una comunicación más directa con las familias, ya que no todos cumplieron con el cronograma establecido. Esto es esencial según los protocolos institucionales, dado que el uso de dispositivos por parte de los estudiantes no está permitido hoy en día. Epstein (2001) argumenta que la colaboración entre familia y escuela es crucial para el éxito académico de los

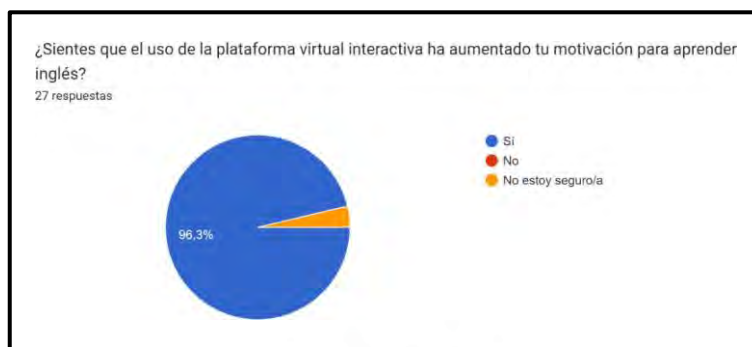
estudiantes, sugiriendo que una comunicación efectiva con los padres puede mejorar significativamente los resultados del proyecto.

En lo que respecta a la coherencia interna de la propuesta, se ha establecido una conexión adecuada entre el problema planteado y sus respectivas causas. Se identificó como problema la necesidad de practicar y mejorar las habilidades lingüísticas de gramática y vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de educación primaria. Esto se atribuye a diversas causas, que incluyen la ausencia del curso de inglés en la educación primaria, la limitada capacidad de adquisición de recursos tecnológicos y, finalmente, el escaso nivel de motivación de los estudiantes para mejorar sus aprendizajes. La identificación de este problema y sus causas se llevó a cabo a través de un diagnóstico del contexto de la institución educativa, permitiendo así reconocer las necesidades y expectativas de los estudiantes en cuanto a qué y cómo pueden aprender contenidos específicos del idioma inglés. Este proceso consideró también las posibles repercusiones positivas en las actitudes hacia este idioma. Dewey (1938) enfatiza la importancia de realizar un diagnóstico profundo y detallado del contexto educativo para diseñar intervenciones que realmente aborden las necesidades detectadas y tengan un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

A partir de ello, se estableció como objetivo general mejorar el nivel de gramática y vocabulario en inglés en estudiantes de primaria, usando una plataforma virtual interactiva para conocer la efectividad de incluir actividades digitales como refuerzo a las clases ya dictadas para el aprendizaje de este idioma, considerando que estos pueden beneficiar y potenciar su conocimiento para grados superiores donde el curso de inglés ya se encuentra establecido formalmente. Con el fin de analizar esta efectividad, los objetivos específicos se limitaron a describir aspectos de la gramática como el uso del presente simple del verbo ser o estar y pronombres, aspectos del vocabulario como el uso de palabras relacionadas a países, pasatiempos y familia, y finalmente el aspecto de incrementar la motivación hacia el aprendizaje del inglés. Sobre los dos primeros objetivos específicos se presentaron los resultados de la prueba de entrada y salida. En cuanto a este último aspecto de la motivación, se puede ver reflejado los resultados positivos en la encuesta aplicada a los alumnos.

Figura 15

Resultados de estudiantes sobre el aumento en la motivación para aprender inglés con la plataforma virtual interactiva.



En la figura 15, el gráfico indica que la gran mayoría de los participantes, un impresionante 96.3%, experimenta un aumento significativo en su motivación para aprender inglés mediante el uso de la plataforma virtual interactiva. Este resultado sugiere que la implementación de la plataforma ha logrado generar un impacto positivo en el compromiso y el entusiasmo de los usuarios hacia el aprendizaje del idioma. La alta proporción de respuestas afirmativas refleja una percepción generalizada de beneficios motivacionales, lo que puede atribuirse a características específicas de la plataforma como su diseño interactivo, contenido atractivo y metodología de enseñanza. La presencia de un 3.7% de respuestas que indican estar "no estoy seguro" podría sugerir que algunos participantes podrían necesitar una mayor reflexión sobre su experiencia antes de evaluar completamente el impacto en su motivación. Gardner (1983) resalta la importancia de la motivación en el aprendizaje de un segundo idioma, sugiriendo que la combinación de evaluaciones cualitativas y cuantitativas podría proporcionar una visión más completa del impacto de la propuesta.

De igual manera, se diseñó el programa en función del segundo semestre de 2023, calculando un promedio de cuatro semanas para cada una de las primeras seis fases y considerando un monitoreo continuo a lo largo de este período. La etapa central, donde se llevaron a cabo las clases con la aplicación de la plataforma virtual interactiva, tuvo lugar en el tercer trimestre, siguiendo la planificación de contenidos establecida en el currículo. En consecuencia, todas las acciones y actividades antes y después de esta fase se ajustaron según los plazos establecidos en el cronograma.

Por otro lado, los recursos asignados para cada fase se alinearon con el presupuesto planificado, teniendo en cuenta que este refleja los costos que la institución puede asumir como parte de los gastos asociados a la enseñanza. La única excepción fueron los dispositivos móviles utilizados en casa para las tareas, cuyo uso fue responsabilidad de los estudiantes previa autorización de sus respectivos padres.

En conclusión, el diseño de la propuesta de innovación educativa muestra una planificación sólida y un enfoque claro en objetivos específicos y metas operativas. No obstante, la reflexión crítica sugiere que hay áreas de mejora, especialmente en la colaboración entre docentes, la comunicación con las familias y la flexibilidad en la planificación. La incorporación de evaluaciones continuas y un enfoque más integrado y colaborativo puede potenciar el éxito de futuras propuestas educativas. La literatura académica apoya la necesidad de estas mejoras, subrayando la importancia de la flexibilidad, la colaboración y la comunicación efectiva en la implementación de innovaciones educativas exitosas. La combinación de los enfoques de Leiva-Guerrero y Vásquez con los principios de Wenger, Epstein y Dewey proporciona una base sólida para entender y abordar las complejidades y desafíos inherentes en la implementación de proyectos de innovación educativa.

2.4.6. Sobre sus características como agente innovador

El agente innovador en este contexto es la plataforma virtual interactiva diseñada para mejorar las habilidades de gramática y vocabulario en inglés de los alumnos de 4to A y D de primaria. Esta plataforma se concibió no solo como una herramienta educativa, sino también como un medio para involucrar a toda la comunidad educativa en un proceso de innovación pedagógica. El reporte de resultados sobre las características de esta plataforma como agente innovador revela varias dimensiones importantes. En primer lugar, se destaca su capacidad para integrar la tecnología en el aula de manera efectiva. La planificación y ejecución de la plataforma involucraron una serie de fases meticulosamente diseñadas, desde la presentación y coordinación inicial hasta el desarrollo y la implementación efectiva de las sesiones de aprendizaje. Este enfoque sistemático permitió una transición suave hacia un entorno de aprendizaje más interactivo y tecnológico.

Los resultados de la experiencia piloto indican que la plataforma logró su objetivo principal de mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Los alumnos mostraron avances significativos en su capacidad para interactuar en inglés, escribir textos breves y comprender información escrita. Estos avances fueron posibles gracias a las actividades interactivas y lúdicas diseñadas en Moodle y Wordwall, que facilitaron el aprendizaje tanto en el aula como en casa. El proceso de familiarización con la tecnología fue otro aspecto crucial. Al inicio, muchos estudiantes carecían de habilidades digitales básicas, lo que requirió un esfuerzo adicional por parte del equipo docente para asegurar que todos los alumnos pudieran acceder y utilizar la plataforma de manera efectiva. Esta adaptación no solo mejoró las competencias digitales de los estudiantes, sino que también destacó la flexibilidad y la capacidad de respuesta del equipo educativo frente a los desafíos tecnológicos. En términos de infraestructura, la plataforma se benefició del apoyo técnico y humano disponible en el aula de innovación. Sin embargo, la velocidad de internet y la compatibilidad de las versiones de Moodle presentaron obstáculos que fueron superados mediante soluciones creativas, como el uso de versiones offline y la creación de copias de seguridad.

Reflexionando sobre el impacto de esta iniciativa, es relevante contrastar las perspectivas de dos autores en el campo de la innovación educativa: Michael Fullan y Everett Rogers. Fullan (2001) enfatiza la importancia del cambio sistemático y la transformación cultural en las instituciones educativas para lograr una innovación sostenible. Según Fullan, el éxito de una innovación depende no solo de la introducción de nuevas tecnologías, sino también de la creación de un entorno que apoye el cambio continuo y la mejora. En este sentido, la plataforma virtual interactiva demostró ser un catalizador para el cambio, al involucrar a docentes, estudiantes y padres en un proceso de aprendizaje colaborativo y tecnológicamente avanzado. Por otro lado, Rogers (2003) ofrece un modelo de difusión de innovaciones que destaca las características de las innovaciones exitosas: ventaja relativa, compatibilidad, complejidad, trialabilidad y observabilidad. La plataforma virtual interactiva mostró una clara ventaja relativa al mejorar las habilidades de inglés de los estudiantes de manera más efectiva que los métodos tradicionales. Además, su compatibilidad con el currículo existente y su trialabilidad a través de la experiencia piloto permitieron

una implementación exitosa y observable por toda la comunidad educativa.

En resumen, el análisis de los resultados de la experiencia piloto de la plataforma virtual interactiva como agente innovador revela que esta herramienta no solo mejoró las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también fomentó un cambio cultural en la institución educativa. La integración de la tecnología, el apoyo comunitario y la flexibilidad frente a los desafíos técnicos fueron factores clave en su éxito. Este caso ilustra cómo una innovación bien diseñada y ejecutada puede transformar el proceso educativo, alineándose con las teorías de Fullan y Rogers sobre el cambio y la difusión de innovaciones en la educación.



CONCLUSIONES

Las conclusiones siguientes han sido identificadas con respecto al problema y los objetivos de la propuesta de innovación educativa.

- La implementación de la plataforma interactiva ha resultado en mejoras notables en el nivel de gramática y vocabulario de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana. La plataforma ha permitido a los estudiantes practicar de manera contextualizada, llevando a una mayor retención y aplicación efectiva de conceptos gramaticales y vocabulario. La comparación de calificaciones antes y después de la implementación de la plataforma virtual interactiva muestra una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes.
- La plataforma interactiva ha sido un recurso valioso para mejorar el aprendizaje y el uso del presente simple del verbo ser o estar y los pronombres en estudiantes de primaria. Las actividades interactivas y contextualizadas han facilitado una comprensión más profunda de estos conceptos gramaticales. Los resultados indican un dominio mejorado, evidenciado por la aplicación correcta del presente simple y pronombres en diversas situaciones comunicativas.
- La aplicación de la plataforma interactiva ha demostrado ser exitosa en mejorar el nivel de aprendizaje y uso de palabras relacionadas a países, pasatiempos y familia en estudiantes de primaria. Las actividades y recursos multimedia han enriquecido el vocabulario de manera contextualizada, facilitando una mayor retención y aplicación. Los resultados indican un aumento sustancial en la amplitud y precisión del vocabulario relacionado con estos temas.
- La implementación de la plataforma interactiva ha tenido un efecto positivo en la motivación de los alumnos de primaria para aprender inglés. La posibilidad de interactuar y acceder a la plataforma ha creado un entorno educativo más atractivo y participativo. Los resultados muestran un aumento en la participación y el interés de los estudiantes, lo que demuestra una mejora

significativa en su motivación para aprender inglés. Esto sugiere que las tecnologías de la información y comunicación (TIC), en este caso, han sido un estímulo importante para fomentar el compromiso y la participación activa en el proceso educativo.



RECOMENDACIONES

La presente propuesta de innovación educativa se centra en la implementación de una plataforma virtual interactiva, específicamente Moodle, para mejorar el aprendizaje de la gramática y el vocabulario en inglés. Basada en una sólida teoría educativa y un plan piloto cuidadosamente diseñado, esta iniciativa ha mostrado resultados prometedores en cuanto a la eficacia percibida por directivos, docentes, padres y estudiantes. Este informe no solo analiza las conclusiones y recomendaciones derivadas de la implementación inicial, sino que también identifica futuras líneas de investigación que podrían ampliar y profundizar el impacto de esta tecnología en diversos contextos educativos. A continuación, se presentan las recomendaciones pertinentes tanto en el diseño como en la ejecución de la propuesta, enfatizando las perspectivas futuras y las posibles áreas de estudio que emergen de este trabajo.

1. En relación al diseño de la propuesta

- Fortalecer la Integración de la Tecnología: Continuar integrando plataformas virtuales como Moodle en el currículo escolar para diversas áreas del conocimiento, no limitándose a gramática y vocabulario en inglés. Esto promoverá habilidades esenciales como la colaboración y la creatividad, y permitirá explorar cómo estas tecnologías pueden ser aplicadas en otras disciplinas.
- Ampliar la Investigación a Otras Habilidades Comunicativas: Incluir el desarrollo de habilidades como la expresión oral, comprensión auditiva y escritura en inglés. Investigaciones futuras deben explorar cómo Moodle puede optimizar estos aspectos del desarrollo lingüístico, proporcionando una base para estudios sobre la efectividad de plataformas virtuales en la enseñanza de otras lenguas.
- Desarrollo de Habilidades Tecnológicas: Enfocarse en cómo las plataformas virtuales pueden desarrollar habilidades tecnológicas en los estudiantes, preparándolos para un entorno digital en constante evolución. Esta línea de

investigación puede examinar el impacto de la alfabetización digital en el rendimiento académico y en la preparación para el mercado laboral.

- Impacto de la Tecnología en Diferentes Niveles Educativos: Evaluar el impacto de la tecnología en diferentes niveles educativos, desde primaria hasta educación superior, para obtener una visión más completa de su efectividad en diversas etapas del aprendizaje. Esto puede conducir a estudios comparativos que identifiquen las mejores prácticas para cada nivel educativo.
- Adaptación de la Metodología a Otros Contextos: Investigar cómo la metodología y las plataformas utilizadas pueden ser adaptadas a otros contextos educativos, como zonas rurales o instituciones con recursos limitados, para asegurar la accesibilidad de la innovación educativa. Esta investigación puede abrir nuevas líneas sobre la equidad en la educación y el acceso a la tecnología.
- Integración de Nuevas Tecnologías: Explorar la integración de tecnologías emergentes, como inteligencia artificial y realidad aumentada, en el proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciar aún más el impacto de la innovación educativa. Estas investigaciones pueden abarcar cómo estas tecnologías pueden personalizar el aprendizaje y mejorar la participación estudiantil.

2. En relación a la ejecución de la propuesta

- Capacitación Continua del Personal Docente: Invertir en la capacitación continua de los docentes en el uso de tecnologías educativas para que puedan integrar estas herramientas de manera efectiva e innovadora en sus métodos de enseñanza. La investigación futura puede centrarse en las mejores prácticas de formación docente en tecnología.
- Monitoreo y Evaluación Constante: Implementar un sistema de monitoreo y evaluación continuo para la plataforma virtual interactiva, permitiendo identificar áreas de mejora y realizar ajustes necesarios en tiempo real. Esto puede abrir líneas de investigación sobre las metodologías de evaluación más efectivas en

entornos educativos digitales.

- Promover la Participación Activa de los Estudiantes: Fomentar la participación activa de los estudiantes en proyectos innovadores para evaluar la eficacia de la plataforma y desarrollar habilidades clave necesarias para el siglo XXI. Esta recomendación puede llevar a estudios sobre el impacto de la participación estudiantil activa en el aprendizaje y la retención de conocimientos.
- Mejorar la Comunicación y Colaboración con los Padres: Mejorar la comunicación y colaboración con los padres de familia para que apoyen el uso de dispositivos tecnológicos, tanto dentro como fuera del horario escolar, informándolos sobre los beneficios y avances logrados. Investigaciones futuras pueden examinar el papel de la familia en el éxito de las iniciativas educativas tecnológicas.
- Evaluar la Factibilidad Financiera: Evaluar continuamente la factibilidad financiera de la implementación de la plataforma y buscar fuentes adicionales de financiamiento, como subvenciones y asociaciones con organizaciones tecnológicas, para optimizar los recursos existentes. Esta área puede llevar a estudios sobre la sostenibilidad financiera de las innovaciones tecnológicas en la educación.

REFERENCIAS

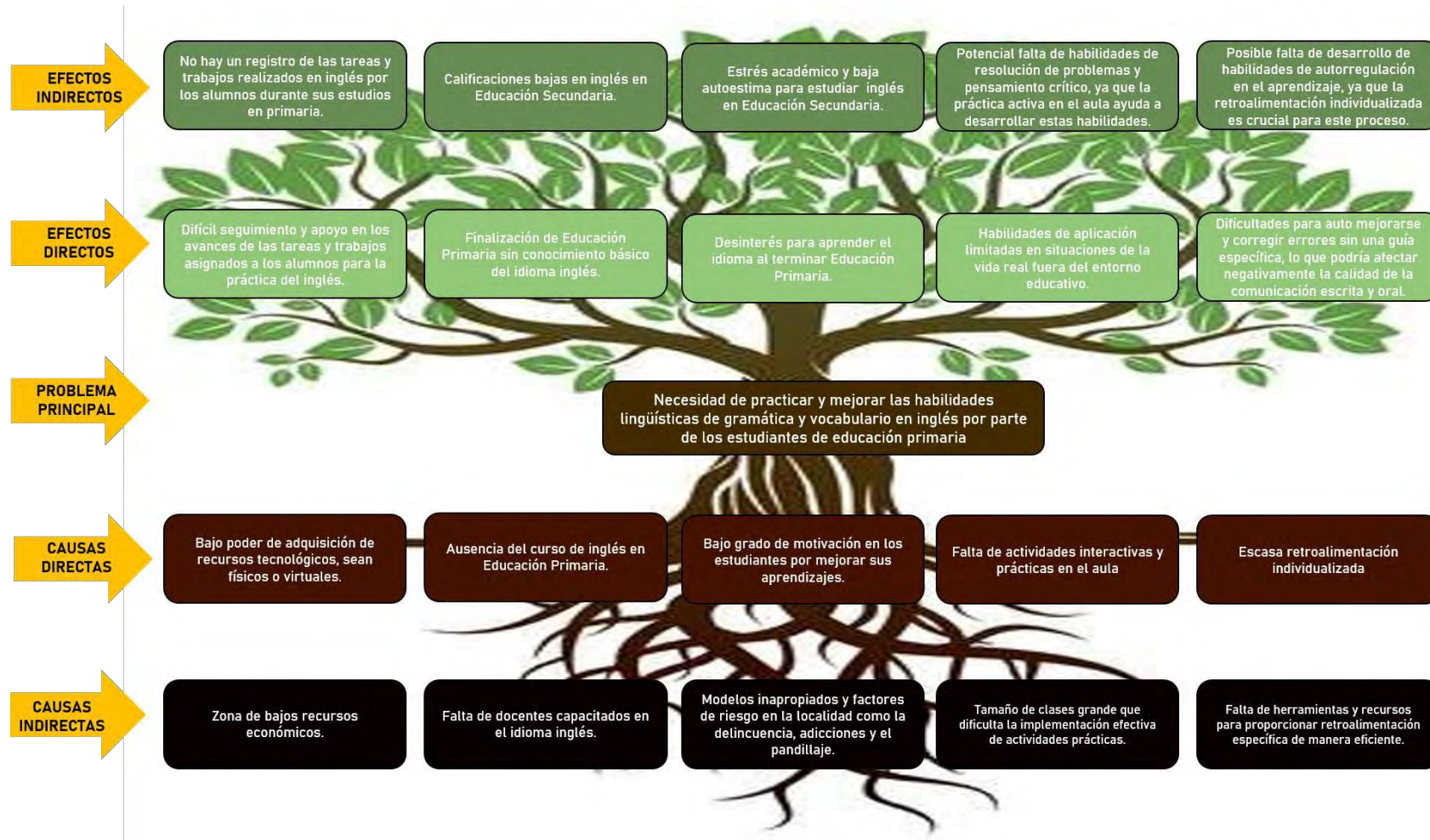
- Alharbi, S., & Drew, S. (2014). Using learning management systems in business and education sectors in Saudi Arabia: A comparative study. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2014.050120>
- Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133-148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553562>
- Anderson, T. (2008). *Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing Teaching Presence in a Computer Conferencing Context. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2).
- Asociación Fe y Alegría del Perú (2022). *Proyecto Estratégico Institucional 2022 - 2030*. <https://drive.google.com/file/d/1wJTije5davGxHX76N2gSxkShLSFQwv3Q/view>
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. BCcampus.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Cedeño, E., y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo*, 4(1), 119-127. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156/2275>
- Chapelle, C. A. (2003). *English Language Learning and Technology: Lectures on Applied Linguistics in the Age of Information and Communication Technology*. John Benjamins Publishing.
- Conole, G. (2013). *Designing for learning in an open world*. Springer.
- Consejo Nacional de Educación (2019). *Proyecto Educativo Nacional – PEN 2036 – El reto de la ciudadanía plena*. Corporación Paes E.I.R.L. <https://www.cne.gob.pe/uploads/publicaciones/2020/proyecto-educativo-nacional-al-2036.pdf>
- Contreras, A., y Garcés, L. (2018). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria. *Prospectiva*, 27, 215-240. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i27.7273>
- Dabbagh, N., & Bannister, N. A. (2005). *Online learning: Concepts, strategies, and application*. Pearson.
- Del Castillo, F., Vegas, M., Velásquez, M. (2020). *La perspectiva de los docentes sobre el uso de las TIC en la enseñanza del idioma inglés en los grados de educación primaria en colegios particulares en Lima Metropolitana* [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Institucional de la Universidad de Ciencias Aplicadas, Perú. <http://doi.org/10.19083/tesis/653051>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Epstein, J. L. (2001). *School, Family, and Community Partnerships: Preparing Educators and Improving Schools*. Westview Press.
- Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change (4th ed.)*. Teachers College Press.
- Gardner, R. C. (1983). *Learning Another Language: A True Social Psychological Experiment*. *Journal of Language and Social Psychology*, 2(2-3), 219-239.

- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95-105. <https://doi:10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2018). Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines. *John Wiley & Sons*.
- Gokool-Ramdoos, S. (2008). A situated cognitive perspective on the learning environment. *Innovations in Education and Teaching International*, 45(3), 235-246.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, Jan 6 – 9). *Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification* [Conference presentation]. 2014–47th Hawaii international conference on system sciences, Hawaii, USA.
- Hargreaves, A., & Fullan, M. (2012). *Professional Capital: Transforming Teaching in Every School*. Teachers College Press.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.
- Harmer, J. (2015). *How to Teach English (New ed.)*. Pearson Education Limited.
- Huamán, J. (2021). Causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la Educación Básica Regular en el Perú. *Lengua y Sociedad*, 20(1), 125-144. <http://revista.letras.unmsm.edu.pe/index.php/ls/article/view/2206/1969>
- Hubbard, P. (2019). *Teaching English Language Learners through Technology*. Routledge.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing constructivist-learning environments: Instructional- design theories and models: A new paradigm of instructional theory*. Routledge.
- Jonassen, D. H. (2011). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S. & Zourmpakis, A-I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), Article 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santiago, L. (2017). Issues and challenges for teaching successful online courses in higher education: A literature review. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 4-29.
- Khan, A. (2020). The Impact of Learning Management Systems on Teaching and Learning. *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(2), 167-178.
- Krajka, J. (2021). Teaching grammar and vocabulary in COVID-19 times: Approaches used in online teaching in Polish schools during a pandemic. *The JALT CALL Journal*, 17(2), 112–134. <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v17n2.379>
- Leiva-Guerrero, M. & Vásquez, C. (2019). Liderazgo pedagógico: de la supervisión al acompañamiento docente. *Calidad en la educación*, (51), 225-251. <https://dx.doi.org/10.31619/caledu.n51.635>
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Martínez, M. (2015). *Análisis de la aplicación de un Programa de Acompañamiento Didáctico para el Mejoramiento de la Enseñanza de las Ciencias Naturales* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Litoral]. Biblioteca Virtual de la Universidad Nacional del Litoral, Argentina. <http://hdl.handle.net/11185/1045>
- Merrill, M. D. (2002). First Principles of Instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3) <https://doi.org/10.1007/BF02505024>
- Milton, J. (2004). The Relationship between Vocabulary and Grammar in Second Language Acquisition: A Corpus-Based Study. *Applied Linguistics*, 25(2), 222-241.

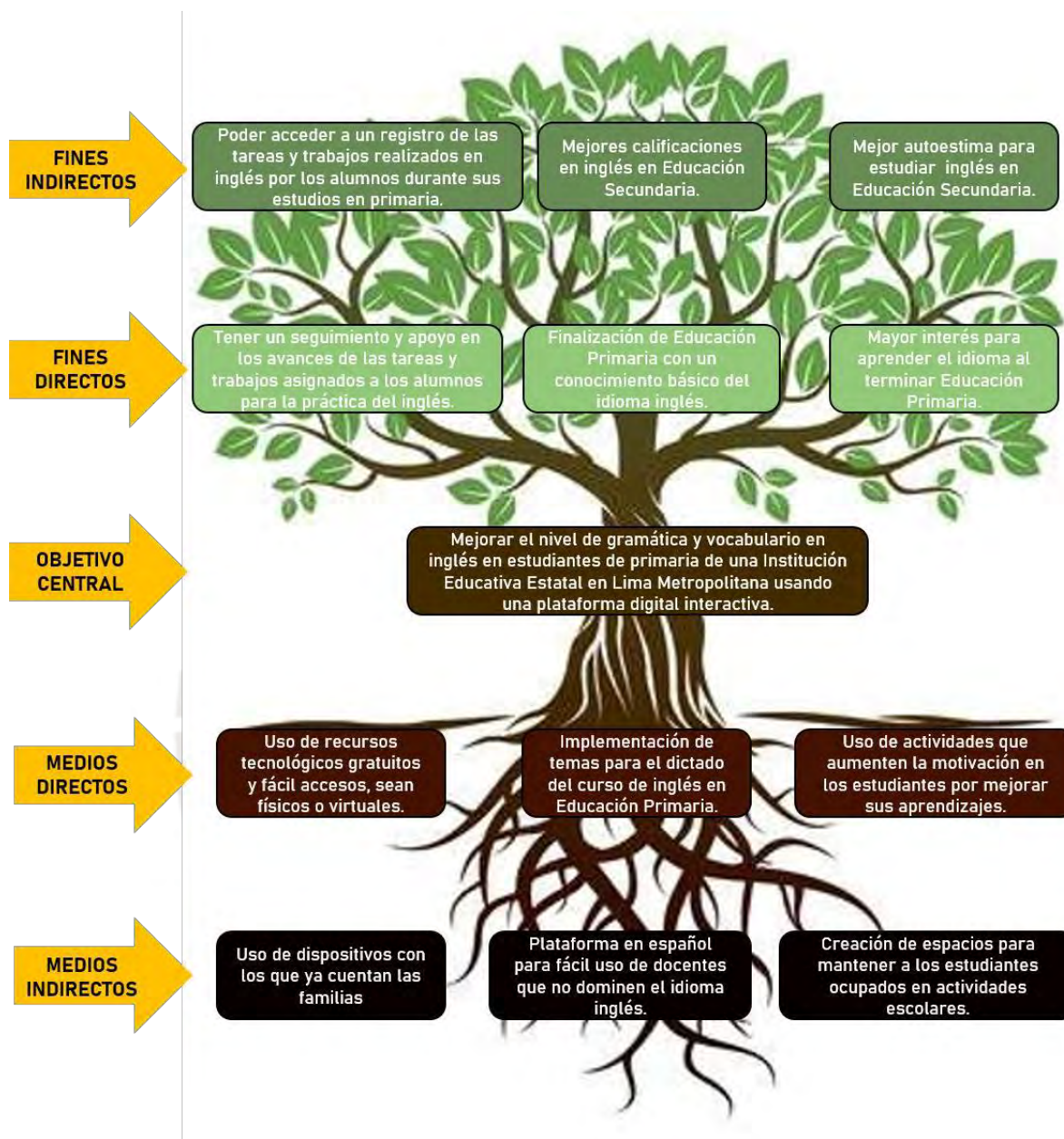
- Ministerio de Educación. (2016). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Ministerio de Educación.
- Moore, M. G., & Diehl, W. C. (Eds.). (2018). *Handbook of Distance Education* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315296135>
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2013). *Designing effective instruction*. John Wiley & Sons.
- Murga, P. (2021). *Implementación de una plataforma digital para la enseñanza del inglés* [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey]. Repositorio Institucional del Tecnológico de Monterrey. <https://hdl.handle.net/11285/643616>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Quality Matters. (2014). *Quality Matters Higher Education Rubric* (5° Edition). Quality Matters.
- Resolución Ministerial 474-2022-MINEDU. *Diario Oficial El Peruano*. Disposiciones para la prestación del servicio educativo en las instituciones y programas educativos de la educación básica para el año 2023, 30 de noviembre de 2022. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/3699330-474-2022-minedu>
- Simbolon, N., Simanjuntak, E. B., Simanjuntak, M. P., & Purba, J. T. (2020). The Effectiveness of ICT-based Learning in Improving English Skills of Elementary School Teacher College Students. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 9(5), 217. <https://doi.org/10.36941/ajis-2020-0099>
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design*. John Wiley & Sons.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Autodesk Foundation
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education.
- Turgut, Y., & Irgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 760–764. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.135>
- Vázquez-Cano, E., & López-Meneses, E. (2018, Oct 24 – 26). *The use of Moodle as a tool for the creation of an English corpus* [Conference presentation]. 2018–6th International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality, Salamanca, Spain.
- Webb, S. (2005). Receptive and Productive Vocabulary Learning. *Studies in Second Language Acquisition*, 30(1), 79-95.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press.
- Willis, D., & Willis, J. (2007). *Doing Task-Based Teaching*. Oxford University Press.
- Zanjani, N., Nykvist, S. S., & Shlomo, G. (2013, May 6 – 8). *What makes an LMS effective: a synthesis of current literature* [Conference presentation]. CSEDU 2013–5th International Conference on Computer Supported Education, Aachen, Germany. <https://doi.org/10.5220/0004384905740579>

ANEXOS

Anexo A: Árbol de problemas



Anexo B: Árbol de objetivos



Anexo C: Programación de la Unidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3: I LOVE ENGLISH!

I.- DATOS GENERALES:

UGEL			INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
01					
ÁREA	GRADO	SECCIÓN	TURNO	HORAS SEMANALES	DOCENTE
INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	3RO	A,B,C,D	MAÑANA - TARDE	90 MINUTOS	José Luis Yalta Chuquimbalqui

II.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

La comunidad de San Gabriel Alto, donde se encuentra ubicado la Institución Educativa se ha observado que presenta aspectos positivos como negativos en la cual acompaña la coyuntura habitacional en la que conviven nuestros estudiantes del nivel primario y secundario. A continuación, describiremos detalladamente cada uno de estos aspectos:

En lo social: Hogares disfuncionales (abandono y modelos inadecuados de la familia), delincuencia, presencia de barras bravas, alcoholismo y drogadicción

En lo cultural: Se observa pocos espacios dedicados a la lectura recreativa o investigación, lozas deportivas en mal estado.

En el económico: Negocios informales, los pobladores realizan emprendimientos, ambos padres se ven en la necesidad de trabajar, zonas comerciales cercanas a las viviendas.

En lo ambiental: Los pobladores presentan una falta de conciencia ambiental, ya que hay algunas zonas con basura, también se observan algunos parques descuidados, así mismo hay sobrepoblación de perros callejeros que al no haber un dueño dejan sus excrementos contaminando el ambiente de la localidad.

Valores	Actitudes
RESPECTO	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra respeto hacia sus compañeros, docente y aula. - Respeta las sugerencias y opiniones de sus compañeros. - Respeta los acuerdos y normas de convivencia establecidos. - Respeta las convenciones de comunicación interpersonal y grupal. - Expresa sus diferencias con respeto y asertividad.
RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Participa responsablemente de las actividades y eventos escolares propuestos por la I.E. - Asume con compromiso los roles asignados en las diversas actividades. - Entrega todas las actividades con puntualidad.

III.- ORGANIZACIÓN DE LOS DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p>	<p>Obtiene información del texto oral en inglés. El estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores.</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada El estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación.</p> <p>Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. El estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información explícita en textos orales sencillos en inglés con vocabulario sencillo participando como oyente activo apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor. • Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de su familia, la escuela, animales, objetos, ubicación espacial, actividades, preferencias, lugares y servicios de la comunidad adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales. • Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas utilizando vocabulario sencillo y pronunciación adecuada para su nivel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas utilizando vocabulario relacionado a países y con pronunciación adecuada para su nivel. • Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo wh- questions utilizando vocabulario sencillo y pronunciación adecuada para su nivel. • Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de sus hobbies e intereses adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales. • Expresa oralmente sus ideas en inglés en torno a los miembros de su familia, adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales. • Expresa oralmente sus ideas en inglés en torno su habitación favorita y los objetos que hay dentro, adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales. • Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de sus deseos hacia Santa e intereses adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.

<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p>	<p>Obtiene información del texto escrito. El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, las intenciones del autor, así como su relación con el contexto sociocultural del lector y del texto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés que es claramente identificada, con vocabulario y expresiones sencillas. • Infiere información de textos escritos en inglés a partir de indicios acerca de su familia, la escuela, animales, objetos, ubicación espacial, actividades preferencias, lugares, servidores de la comunidad y secuencias temporales a partir de información explícita del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de las nacionalidades que son claramente identificadas, con vocabulario y expresiones sencillas. • Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de sus hobbies e intereses con vocabulario y expresiones sencillas. • Infiere información de textos escritos en inglés a partir de indicios acerca de los miembros de su familia a partir de información explícita del texto. • Infiere información de textos escritos en inglés a partir de indicios acerca de su rutina diaria a partir de información explícita del texto. • Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de sus deseos hacia Santa con vocabulario y expresiones sencillas.
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p>	<p>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p> <p>El estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita.</p> <p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente. El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe textos breves en inglés considerando el tema y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente. • Utiliza algunas convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos básicos (el punto y la mayúscula) así como construcciones gramaticales sencillas que le dan claridad a su tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe textos breves en inglés acerca de las nacionalidades considerando el tema y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente. • Escribe textos breves en inglés considerando el tema hobbies y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente. • Utiliza algunas convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos básicos (el punto y la mayúscula) así como construcciones gramaticales sencillas que le dan claridad al proyecto realizado acerca de sus hobbies e intereses.

			<ul style="list-style-type: none"> • Escribe textos breves en inglés considerando el tema "members of my family" y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto, utilizando vocabulario de uso frecuente. • Escribe textos breves en inglés considerando el tema rutinas y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto, utilizando vocabulario de uso frecuente. • Utiliza algunas convenciones del lenguaje escrito (como recursos ortográficos básicos el punto y la mayúscula) así como construcciones gramaticales sencillas que le dan claridad al diseño de su collage acerca de su familia. • Escribe textos breves en inglés considerando el tema sobre navidad y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente.
--	--	--	--

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SEMANA/ FECHA	N° SESIÓN	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPO TEMÁTICO	PROPÓSITO	EVIDENCIA/INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SEMANA 1 Del 25 al 29 de setiembre	1	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas utilizando vocabulario relacionado a países y con pronunciación adecuada para su nivel.	This is our world! Countries: Peru, Mexico, Colombia, Italy, France, Argentina, China, the USA, the UK, Japan, Brazil, Korea. GRAMMAR verb to be / present simple	Hablar acerca de los países a través de un diálogo en parejas.	- Lista de cotejo.

SEMANA 2 Del 2 al 6 de octubre	2	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Escribe diversos tipos de textos en inglés	Obtiene información del texto escrito. Adecúa el texto a la situación comunicativa.	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de las nacionalidades que son claramente identificadas, con vocabulario y expresiones sencillas. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS Escribe textos breves en inglés acerca de las nacionalidades considerando el tema y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente.	I am Peruvian. Nationalities: Peruvian, Mexican, Italian, Colombian, Argentinian, Brazilian, Chinese, Japanese, Korean, French, American, British. GRAMMAR personal pronouns / to be He/she is from Peru. He/she is Peruvian.	Resolver una ficha de trabajo acerca de las nacionalidades.	- Ficha de aplicación - Lista de cotejo
Semana 3 Del 9 al 13 de octubre	3	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo wh questions utilizando vocabulario sencillo y pronunciación adecuada para su nivel.	Where are you from? Wh questions: What, how old, where.	Hablar acerca de sus gustos e intereses personales en parejas a través de las wh/questions.	-Lista de cotejo
Semana 4 Del 16 al 20 de octubre	4	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente.	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS Escribe textos breves en inglés considerando el tema hobbies y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente. Utiliza algunas convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos básicos (el punto y la mayúscula) así como construcciones gramaticales sencillas que le dan claridad al proyecto realizado acerca de sus hobbies e intereses.	I'm good at reading Hobbies: Playing sports, playing computer games, reading, listening to music, singing, dancing, drawing, playing an instrument. Grammar: Verb to be	Redactar un pequeño párrafo acerca de sus hobbies.	- Párrafo pequeño -Rúbrica de evaluación

<p>Semana 5</p> <p>Del 23 al 27 de octubre</p>	<p>5</p>	<p>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada</p> <p>Obtiene información del texto escrito.</p>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS</p> <p>Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de sus hobbies e intereses adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.</p> <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS</p> <p>Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de sus hobbies e intereses con vocabulario y expresiones sencillas.</p>	<p>My project I</p> <p>About me</p> <p>Vocabulary:</p> <p>Countries and nationalities, hobbies.</p> <p>Grammar:</p> <p>Personal pronouns</p> <p>Be good at</p> <p>to be present</p> <p>Wh questions</p>	<p>Presentar oralmente su origen de procedencia y pasatiempos a modo de presentación.</p>	<p>Presentación oral.</p> <p>Rúbrica de evaluación</p>
<p>Semana 6</p> <p>Del 30 de octubre al 03 de nov</p>	<p>6</p>	<p>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada</p>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS</p> <p>Expresa oralmente sus ideas en inglés en torno a los miembros de su familia, adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.</p>	<p>My family and I 1</p> <p>Vocabulary:</p> <p>family members</p> <p>Father, mother, grandmother, grandfather, brother, sister, cousin.</p> <p>Grammar:</p> <p>Personal pronouns/to be</p>	<p>Presentar oralmente a los miembros de su familia mediante el uso del verb to be.</p>	<p>-Presentación oral personal</p> <p>-lista de cotejo</p>
<p>Semana 7</p> <p>Del 6 al 10 de noviembre</p>	<p>7</p>	<p>Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Escribe diversos tipos de textos en inglés como</p>	<p>Obtiene información del texto escrito</p> <p>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p>	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <p>Infiere información de textos escritos en inglés a partir de indicios acerca de los miembros de su familia a partir de información explícita del texto.</p> <p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <p>Escribe textos breves en inglés considerando el tema "members of my family" y adecuando</p>	<p>My family and I 2</p> <p>Vocabulary:</p> <p>Siblings, parents, grandparents, children.</p> <p>Grammar:</p> <p>Possessive adjectives (my, your, his, her)</p>	<p>Resolver una ficha de aplicación acerca de los miembros de la familia.</p>	<p>-Ficha de aplicación</p> <p>- Lista de cotejo</p>

		lengua extranjera.		su texto al destinatario y propósito del texto, utilizando vocabulario de uso frecuente.			
Semana 8 Del 13 al 17 de noviembre	8	Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.	Obtiene información del texto escrito. Adecúa el texto a la situación comunicativa.	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS Expresa oralmente sus ideas en inglés en torno su habitación favorita y los objetos que hay dentro, adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	This is my house Vocabulary: Parts of the house Bedroom, bathroom, kitchen, living room, dining room, garden, garage. Furniture Bed, lamp, mirror, toilet, shower, kitchen, fridge, sofa.	Resolver una ficha de aplicación acerca de las rutinas.	-Ficha de trabajo -Lista de cotejo
Semana 9 Del 20 al 24 de noviembre	9	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Obtiene información del texto oral en inglés.	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS Infiere información de textos escritos en inglés a partir de indicios acerca de una casa y muebles a partir de información explícita del texto. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS Escribe textos breves en inglés considerando la gramática y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto, utilizando vocabulario de uso frecuente.	This is my house Vocabulary: Parts of the house Bedroom, bathroom, kitchen, living room, dining room, garden, garage. Furniture Bed, lamp, mirror, toilet, shower, kitchen, fridge, sofa. Grammar: There is/ there are	Dialogar en parejas acerca de su habitación favorita y los objetos que hay dentro de ella.	- Diálogo en parejas -Lista de cotejo

Semana 10 Del 27 noviembre al 1 de dic	10	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS Utiliza algunas convenciones del lenguaje escrito (como recursos ortográficos básicos el punto y la mayúscula) así como construcciones gramaticales sencillas que le dan claridad al diseño de su collage acerca de su familia.	My project II I love my home I Vocabulary: Family members, daily routines, house and furniture. Grammar: Verb to be, personal pronouns, possessive adjectives, there is/ there are, prepositions of place.	Crear un collage en base a fotografías, dibujos e imágenes en general acerca de su casa y los miembros de su familia.	- Collage -Lista de cotejo
Semana 11 Del 4 al 8 de diciembre	11	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Obtiene información del texto oral en inglés.	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS Expresa oralmente sus ideas en inglés en torno su habitación favorita y los objetos que hay dentro, adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	My project II I love my home II Vocabulary: Family members, house and furniture. Grammar: Verb to be, personal pronouns, possessive adjectives, there is/ there are, prepositions of place.	Presentar oralmente el trabajo manual acerca de su casa, los miembros de su familia y sus rutinas diarias.	- Presentación oral - Collage -Rúbrica de evaluación.
Semana 12 Del 11 al 15 de diciembre	11	Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.	Adecúa el texto escrito a la situación comunicativa	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS Escribe textos breves en inglés considerando el tema sobre navidad y adecuando su texto al destinatario y propósito del texto utilizando vocabulario de uso frecuente.	Merry Christmas Vocabulary: - Star, snowman, angel, Santa Claus, Jesus, Joseph, Mary, Christmas tree. Grammar: - simple present - verb to be	- Redacción de una carta para Santa.	- Carta para Santa -Lista de cotejo

Semana 13 Del 18 al 22 de diciembre	12	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada Obtiene información del texto escrito.	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de sus deseos hacia Santa e intereses adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales. LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS Obtiene información explícita ubicada en lugares evidentes del texto escrito en inglés acerca de sus deseos hacia Santa con vocabulario y expresiones sencillas.	Merry Christmas II Vocabulary: - Star, snowman, angel, Santa Claus, Jesus, Joseph, Mary, Christmas tree. Grammar: - simple present - verb to be	Diseñar una media para colocar la carta para santa	- Media para Santa - presentación oral - rúbrica
---	----	--	---	--	--	--	--

V.- REFERENCIAS

5.1. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016). Currículo Nacional de Nivel Secundaria [Archivo PDF]
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

VI. INSTRUMENTOS

Rúbrica
Lista de cotejo

Anexo D: Modelo de sesión de aprendizaje según formato diseñado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO: "This is our world!"

DOCENTE: José Luis Yalta Chuquimbalqui

GRADO Y SECCIÓN: 4to A y D

FECHA: 23 - 27 octubre, 2023

1. BREVE DESCRIPCIÓN, situación contextualizada, teniendo en cuenta la matriz MDCC 2023.

La comunidad de San Gabriel Alto donde se encuentra ubicado la Institución Educativa, se ha observado que presenta aspectos positivos como negativos en la cual acompaña la coyuntura habitacional en la que conviven nuestros estudiantes del nivel primario y secundario. A continuación, describiremos detalladamente cada uno de estos aspectos:

En lo social: Hogares disfuncionales (abandono y modelos inadecuados de la familia), delincuencia, presencia de barras bravas, alcoholismo y drogadicción.

En lo cultural: Se observa pocos espacios dedicados a la lectura recreativa o investigación, lozas deportivas en mal estado. En el económico: Negocios informales, los pobladores realizan emprendimientos, ambos padres se ven en la necesidad de trabajar, zonas comerciales cercanas a las viviendas.

En lo ambiental: Los pobladores presentan una falta de conciencia ambiental ya que hay algunas zonas con basura, también se observan algunos parques descuidados, asimismo, hay sobrepoblación de perros callejeros que al no haber un dueño dejan sus excrementos contaminando el ambiente de la localidad.

Áreas	Competencia	Desempeño precisado	Propósito de aprendizaje
Inglés	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA <i>Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores</i>	- Interactúa en inglés con otras personas en diversas situaciones orales formulando y respondiendo preguntas, y haciendo algunos comentarios utilizando vocabulario relacionado a países y con pronunciación enfocada en la mayor fuerza de voz de cada palabra y la entonación en las oraciones.	- Interpretar una conversación acerca de los países mediante un diálogo en parejas.

2. **ACOGER, SABERES PREVIOS.** (En esta actividad, se formulan preguntas no cerradas, provocadoras y que generen nuevas preguntas. /Describen brevemente una situación/ Colocan una lectura corta. / Eligen estrategias para vincular la experiencia de vida de los estudiantes con lo que van a trabajar). Conflicto cognitivo, situación significativa.

STAGE	PROCEDURE	MATERIALS	TIME 25'
I N I T I A L	<p><u>PERMANENT ACTIVITIES:</u></p> <p><u>Rules:</u> T greets Ss by saying "Hello" and "Good morning" and Ss repeat the greetings they will say during the school year.</p> <p>T elicits the classroom rules and writes them on the board. Ss and T read the rules together.</p> <p>English class rules:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sit nicely. 2. Be quiet. 3. Clean your desk. 4. Eyes on the teacher. 5. Listen to the teacher. 6. Raise your hand. 7. Speak in English. <p><u>Attention grabbers:</u> T recalls the attention grabbers they will be using during the school year. Some of them involve saying words in English, some others involve physical response.</p> <p>T: Class class! Ss: Yes yes!</p> <p>Teacher claps twice Ss clap twice, too.</p>	Markers/Chalk Board	5'
	<p><u>PRIOR KNOWLEDGE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ss observe three pictures of well-known people (Answer: Neymar, Messi, Shakira) - Ss answer the question: <i>Are they from Peru?</i> - T elicits where the famous people are from (Answer: Brazil, Argentina, Colombia) - T elicits what Brazil, Argentina, Colombia are (Answer: countries). - T writes the word Countries on the top centre of the board. 	Flashcards Markers/Chalk Board	10'
	<p><u>COGNITIVE CONFLICT:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ss look at three different pictures of flags. - T elicits what these countries are (Answer: Italy, France, The UK). - Ss look at three lexical cards and three volunteers match the names of the countries with the marked places on the world map. - T elicits famous people from the countries of each flag (Possible answers: Italy - Mario Bros, France - Mbappe, The UK - Tom Holland). 	Flashcards Lexical Cards	10'

3. ENCARNAR, DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA: (En esta actividad, se coloca los temas desarrollados a través de: Conceptos, definiciones / Causas consecuencias/ Aspectos. En seguida se indica qué actividad se debe realizar: Elaborar un organizador /Hacer un análisis /Describir o comparar aspectos, etc.)

STAGE	PROCEDURE	MATERIALS	TIME 30'
D E V E L O P M E N T	<p>PURPOSE OF THE CLASS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ss read the date together with T and open their notebooks to copy it. - Ss listen to the teacher who provides the purpose of the class: Interpretar una conversación acerca de los países mediante un diálogo en parejas. - Students read the title of the session: "This is our world!" 	Markers/Chalk Board	5'
	<p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - T shows a flipchart with six countries written randomly and sticks it on the board. - Ss practise pronunciation at word level paying attention to the stress. - Ss, divided in 5 groups, receive a handout per group and look at different flags to work in groups and answer the question: Where is this flag from? (Answer: Mexico, the USA, China, Japan, South Korea). - Ss choose a participant per group to write the names of the countries under the flags on their handout. - T and Ss check answers and practise pronunciation at word level paying attention to the stress. - T elicits famous people from the countries of each flag (Possible answers: the USA – Tony Stark, Mexico – Luisito Comunica, China – Jackie Chan, Japan - Naruto, South Korea – BTS). - T sticks the twelve countries studied on the board and makes Ss practise the pronunciation at word level one by one paying attention to the stress. - T writes the twelve famous people on the left of each country and makes Ss practise the pronunciation at word and sentence level one by one paying attention to the stress and intonation. T: Japan. Ss: Japan. T: Naruto is from Japan. Ss: Naruto is from Japan. - T takes out the list of countries and pointing at one of the famous people asks: Where is famous person from? - Ss answer using the complete sentence: Lionel Messi is from Argentina. Neymar is from Brazil. (If needed T writes on the board " _____ is from _____ ") 	Flipchart 1 Handout 1 Markers/Chalk Board	15'
	<p>CHOOSE THE COUNTRY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ss receive a handout, read 10 sentences and complete individually with a country. - Ss and T do the first one together as an example. <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceviche is from Peru. 2. BTS are from _____. 3. Rio de Janeiro is a city in _____. 4. Buenos Aires is a city in _____. 5. Tom Holland is from _____. 6. Shakira is from _____. 7. The Eiffel Tower is in _____. 8. Pizza is from _____. 9. New York is a city in _____. 10. Tokyo is a city in _____. - Ss compare their answers in their groups. - Ss volunteer to share their answers with the class. - Ss check answers. T gives feedback. - Ss practise the pronunciation at word and sentence level. - If time available, Ss write similar sentences into their notebooks and make more examples. 	Handout 2 Pencil Notebooks	10'

4. **MANIFESTAR, APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:** Nuevas situaciones donde se pueda extrapolar lo aprendido. Transferencia. **RETO.**

STAGE	PROCEDURE	MATERIALS	TIME 25'
F I N A L	<p>PLATFORM APPLICATION: Where are you from?</p> <ul style="list-style-type: none"> - T presents the tutorial: "How to open <i>Aula Virtual</i>" - Ss are given their credentials (usernames and passwords) on a slip of paper. - Ss open the "Aula Virtual" on their assigned computers and log in with their credentials. - Ss expand Week 1 and complete the three activities in "Level 1 Quiz": <ul style="list-style-type: none"> • Matching. • Fill in the Gap. • Short Answer. - Ss expand Week 1 and complete the two activities in "Level 2 Quiz": <ul style="list-style-type: none"> • Unscramble. • Fill in the Gap. <p>IF TIME AVAILABLE OR SET AS HOMEWORK</p> <ul style="list-style-type: none"> - T opens "<i>Extra Practice 1 & 2</i>" for fast finishers. To be done in class or set as homework - T assigns "Bonus 1 & 2" as homework to be done on "<i>Aula Virtual Online</i>" (https://fya24.milaulas.com/login/index.php). - Ss are given the tutorial: "How to open <i>Aula Virtual Online</i>" 	<p>Tutorial 1</p> <p>Credentials Slips</p> <p>Interactive Digital Platform</p>	25'
	<p>Tutorial 2</p>		

5. **EVALUACIÓN**

Criterios	Interactúa en inglés con otras personas en diversas situaciones orales formulando y respondiendo preguntas, y haciendo algunos comentarios utilizando vocabulario relacionado a países y con pronunciación enfocada en la mayor fuerza de voz de cada palabra y la entonación en las oraciones.	Evidencia Presentación oral de un diálogo corto sobre países.
	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas y haciendo algunos comentarios respecto a personas/comida/ciudades del país mencionado.	

6. **METACOGNICIÓN 5 min**

Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

¿Cómo te sentiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo se puede mejorar la pronunciación? ¿Cuál es tu país favorito? ¿En qué otras situaciones podemos utilizar esta conversación?

7. **INSTRUMENTO**

LISTA DE COTEJO					
Competencia	SE COMUNICA EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA				
Desempeño	Interactúa en inglés con otras personas en diversas situaciones orales formulando y respondiendo preguntas, y haciendo algunos comentarios utilizando vocabulario relacionado a países y con pronunciación enfocada en la mayor fuerza de voz de cada palabra y la entonación en las oraciones.				
Criterios de evaluación	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas utilizando vocabulario relacionado a países con pronunciación adecuada para su nivel.		Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas y haciendo algunos comentarios respecto a personas / comida / ciudades del país mencionado.		Observaciones
	SÍ	NO	SÍ	NO	

Anexo E: Documento de consentimiento informado de los padres de familia

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a):

Por medio de la presente, me dirijo a Ud. para comunicarle que su menor hijo(a) ha sido seleccionado(a) para participar en un proyecto de innovación educativa titulada: ***Diseño de una plataforma virtual para potenciar la gramática y vocabulario en inglés***. En ese sentido es conveniente darle una explicación clara y precisa respecto de la naturaleza de la misma y el rol que tendrá el(la) estudiante en ella.

El proyecto en cuestión es conducido por el Lic. José Luis Yalta Chuquimbalqui, investigador a cargo de este proyecto, en el marco de los estudios de la maestría en TIC en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo es: Analizar la efectividad de la aplicación de una plataforma virtual para potenciar la gramática y vocabulario en inglés en estudiantes de educación primaria.

Si autoriza a participar a su menor hijo(a), se le pedirá usar su dispositivo personal (laptop, computadora, celular, tablet) en casa para algunas tareas que se dejarán para el proyecto, el cual son seis sesiones en total; además, incluye la instalación el uso en plataforma web (Google Chrome) de Moodle en los dispositivos y el uso de datos móviles. Al finalizar cada sesión, los estudiantes completarán una encuesta anónima, por lo que la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en este proyecto. Por otro lado, la dinámica del proyecto quedará supeditado a lo organizado por el docente, por lo que el cumplimiento de las normas de convivencia serán claves para el desarrollo propicio de cada sesión, esto con el único propósito de propiciar su aprendizaje.

Si tuviera alguna duda con relación al desarrollo del proyecto, es libre de formular las preguntas que considere pertinentes. Si el estudiante se sintiera incómoda o incómodo, frente a alguna de las preguntas de la encuesta anónima, puede ponerlo en conocimiento de la persona a cargo del proyecto y abstenerse de responder.

Muchas gracias por su colaboración.

Yo, _____ identificado(a) con DNI N° _____, autorizo a mi hijo(a) _____ del _____ grado y sección _____ a poder participar de la propuesta de innovación educativa. Asimismo, autorizo que pueda usar su dispositivo personal (laptop, computadora, celular, tablet) en casa para algunas tareas que se dejarán para el proyecto, el cual son seis sesiones en total; además, incluye la instalación el uso en plataforma web (Google Chrome) de Moodle en los dispositivos y el uso de datos móviles. Además, afirmo haber leído y entendido la información proporcionada por el investigador en cuanto al proyecto y soy consciente de las normas de convivencia que mi menor hijo(a) debe cumplir, con el único propósito de propiciar su aprendizaje.

Me reafirmo y ratifico en lo mencionado anteriormente.

Atte.

Firma del padre, madre o apoderado(a): _____

PD. Entiendo que recibiré una copia de este formulario de consentimiento y que puedo pedir información sobre los resultados del estudio cuando éste haya concluido. Para ello, puedo comunicarme con al correo del investigador proporcionado por la institución.

Anexo F: Prueba de entrada y salida

English Test 4° Primary



Date: _____

Name(s): _____

Surnames: _____

Section: _____

I. Answer the questions. (3 pts)

1. Where is Mario Bros from? _____
2. Where is Neymar from? _____
3. Where is Naruto from? _____



II. Write the nationality. (3 pts)

1. maclaner _____
2. eshcine _____
3. koenra _____



III. Complete the questions. (2 pts)

1. _____ is your name?
2. _____ are you from?

IV. Match with lines. (5 pts)

1. playing ●
2. reading ●
3. playing ●
4. listening ●
5. playing ●

- A. books
- B. an instrument
- C. computer games
- D. to music
- E. sports

V. Circle the correct option. (4 pts)

1. Maria is a doctor. ___ is from Peru.
A. He B. She C. It D. I
2. I love salsa and merengue. I'm good at _____.
A. playing sports B. drawing C. dancing D. reading
3. Juan loves football. He ___ good at sports.
A. am B. are C. not D. is
4. Valeria lives in Rio de Janeiro. She is _____.
A. Brazilense B. Brazilese C. Brazilian D. Brazilianish

VI. Look at the family picture and complete the text. (4 pts)

brother father sister grandmother
mother cousin

1. My name is Milen and this is my family. Jose is my _____ and Ericka is my _____. Juan is my _____ and Antonella is my _____.

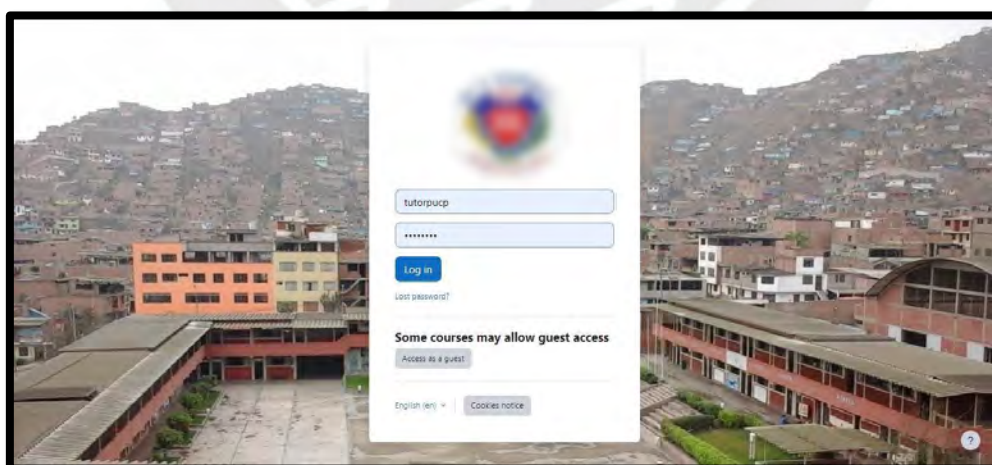
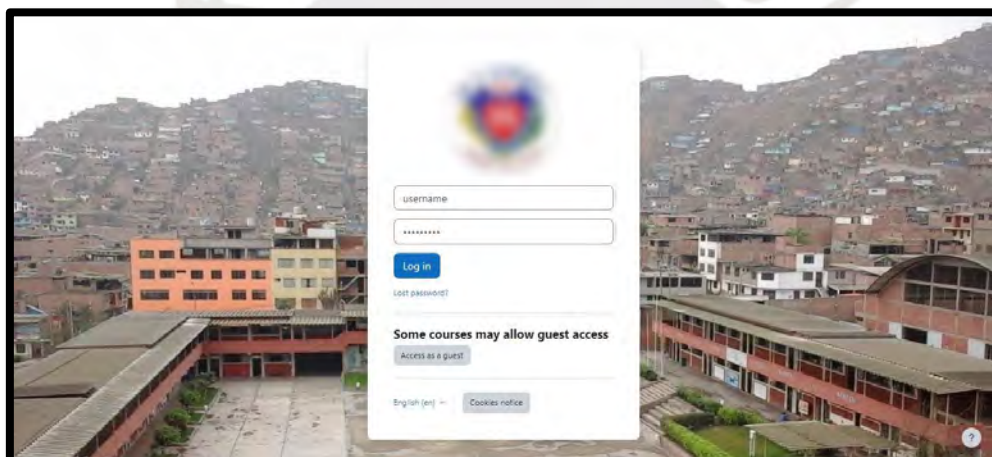


Anexo G: Plataforma Virtual Interactiva basada en tecnología Moodle “Aula Virtual”

Link: <https://fya24.milaulas.com/>

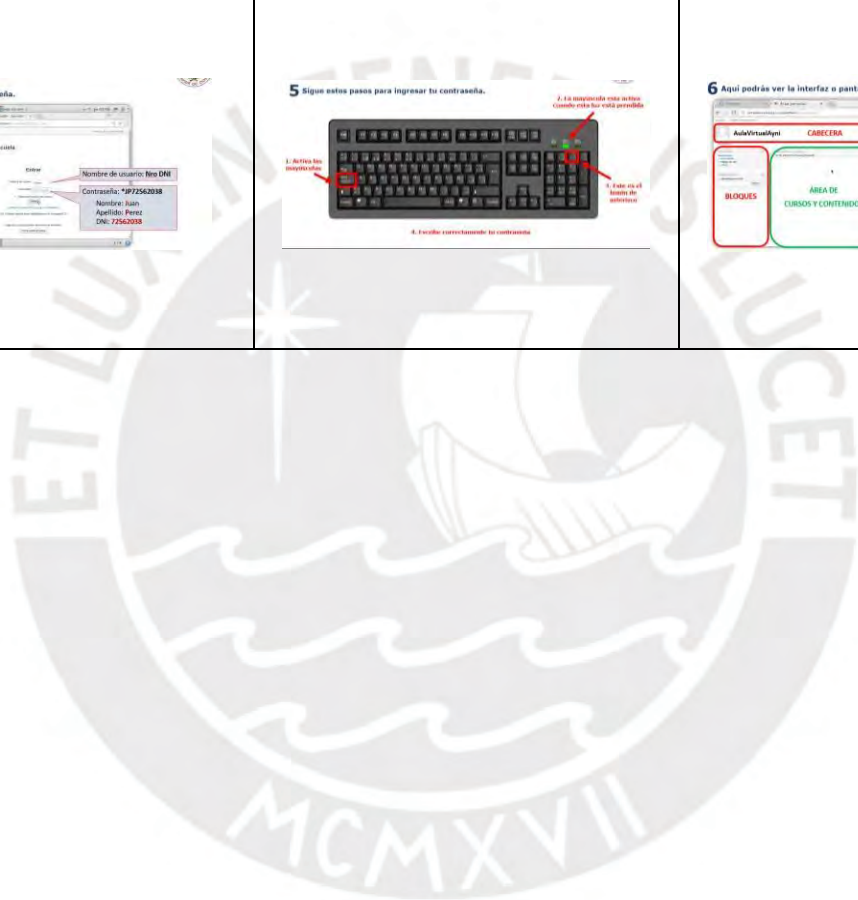
Usuario: tutorpucp

Contraseña: Pucp123#






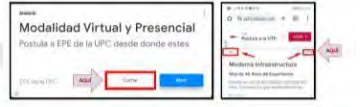






Anexo H: Tutorial de uso Aula Virtual Offline

<p>1 Ingresar al navegador web. Se recomienda Chrome o Firefox.</p> <p>Después de abrir la ventana, escribir la dirección URL: <i>escuela/</i></p> <p>Acceder a Chrome</p> <p>Escribe la dirección escuela/ y presiona enter.</p> <p>Click en Aula Virtual</p>	<p>2 Visualizarán la pantalla principal del servidor. Ingresar a <i>Aula Virtual</i></p> <p>Click en Aula Virtual</p>	<p>3 Observará la siguiente pantalla. Pulsar clic en el botón <i>Entrar</i> en cualquiera de las dos opciones.</p> <p>Click</p>
<p>4 Ingresar el usuario y la contraseña.</p> <p>Nombre de usuario: Iba DNE</p> <p>Contraseña: *9972562018</p> <p>Nombre: Juan Apellido: Perez CUI: 7260000</p>	<p>5 Sigue estos pasos para ingresar tu contraseña.</p> <p>1. Arrow key</p> <p>2. Enter key</p> <p>3. Tab key</p> <p>4. Backspace key</p> <p>4. Escribe correctamente la contraseña</p>	<p>6 Aquí podrás ver la interfaz o pantalla principal del Aula Virtual.</p> <p>CABECERA</p> <p>BLOQUES</p> <p>AREA DE CURSOS Y CONTENIDOS</p> <p>BLOQUES</p> <p>Cabecera: Espacio donde se ubica el nombre del aula virtual y logo. Cambiará según la actividad. Bloques: Espacio donde encontrará información y/o funciones del curso virtual. Área de Cursos y Contenidos: Espacio donde encontrará materiales y actividades del curso.</p>



Anexo I: Tutorial de uso Aula Virtual Online

<p>1 Ingresar al navegador web. Se recomienda Chrome o Firefox.</p> <p>2 Después de abrir la ventana, escribir la dirección URL fa24.milnauas.com</p> 	<p>2 Dar clic en el botón Acceder.</p> 	<p>3 Escribir sus credenciales de Ingreso Nombre de usuario y Contraseña:</p> 
<p>4 De clic en Nunca si gg está usando una laptop/celular propio. De clic en Guardar si está usando su laptop/celular propio.</p> 	<p>5 De clic en Entendido (Esto se hace solo por única vez)</p> 	<p>Cierre los aviso que aparecen mientras navegue en la plataforma.</p> 
<p>6 De clic en Mis cursos</p> 	<p>7 De clic en el curso que tenga asignado (En este caso 4ºA Inglés)</p> 	<p>8 De clic en Entendido (Esto se hace solo por única vez)</p> 
<p>9 Seleccione las actividades que va a realizar. Las tareas en casa son las secciones de Extra Práctica y Bolea</p> 	<p>10 Ingrese su Apellido, Grado y Sección, y haga clic en Start</p> 	

Anexo J: Encuesta para estudiantes sobre la experiencia con la plataforma virtual interactiva en el curso de inglés

Estimado estudiante,

Agradecemos tu participación en esta encuesta, la cual tiene como objetivo conocer tu experiencia en el uso de la plataforma virtual interactiva para mejorar tus habilidades de gramática y vocabulario en el curso de inglés. Tu opinión es valiosa y nos ayudará a mejorar la calidad de la enseñanza. Por favor, responde con sinceridad.

1. Información Personal:

- a. Edad:
- b. Grado y Sección:

2. Experiencia con la plataforma virtual interactiva:

a. ¿Con qué frecuencia has utilizado la plataforma virtual interactiva para tu curso de inglés en el último mes, tanto en clase como en tu casa?

- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Una vez a la semana
- Menos de una vez a la semana
- Nunca

b. ¿Cómo calificarías la facilidad de uso de la plataforma virtual interactiva?

- Muy fácil
- Fácil
- Difícil
- Muy difícil

3. Contenido de Gramática y Vocabulario:

a. ¿Consideras que los recursos y actividades en la plataforma virtual interactiva han contribuido a mejorar tu comprensión de la gramática en inglés?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

b. ¿Cómo describirías la variedad y relevancia de las actividades de vocabulario en la plataforma?

- Muy variadas y relevantes
- Variadas y relevantes
- Neutral
- Pocas y poco relevantes
- Muy pocas y no relevantes

4. Motivación y Participación:

a. ¿Sientes que el uso de la plataforma virtual interactiva ha aumentado tu motivación para aprender inglés?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

b. ¿Te sientes cómodo/a participando en las actividades interactivas en la plataforma virtual interactiva?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

5. Comentarios Adicionales:

Si tienes algún comentario adicional sobre tu experiencia en la plataforma virtual interactiva, por favor compártelo aquí.

6. Recomendarías la plataforma virtual interactiva para el Aprendizaje de Inglés:

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Agradecemos tu tiempo y tus respuestas. Tu retroalimentación es valiosa para nosotros. ¡Gracias!

Anexo K: Encuesta para padres sobre la plataforma virtual interactiva en el curso de inglés de sus hijos

Estimados padres,

Agradecemos su participación en esta encuesta, diseñada para conocer su percepción sobre la aplicación de la plataforma Virtual interactiva en el curso de inglés de sus hijos. Sus opiniones son fundamentales para evaluar la efectividad de esta herramienta educativa. Por favor, responda con sinceridad.

1. Información Personal:

- Sección de su hijo:

2. Conocimiento y Participación:

a. ¿Está al tanto de que su hijo/a está utilizando la plataforma Virtual interactiva para el curso de inglés?

- Sí
- No

b. En caso afirmativo, ¿con qué frecuencia su hijo/a utiliza Virtual interactiva para su curso de inglés?

- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Una vez a la semana
- Menos de una vez a la semana
- No estoy seguro/a

3. Impacto en el Aprendizaje:

a. ¿Ha notado mejoras en el nivel de gramática en inglés

de su hijo/a desde que comenzó a utilizar la plataforma Virtual interactiva?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

b. ¿Cree que el uso de Virtual interactiva ha contribuido al desarrollo del vocabulario en inglés de su hijo/a?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

4. Comunicación y Participación:

a. ¿Ha tenido la oportunidad de revisar las actividades y recursos de Virtual interactiva junto con su hijo/a?

- Sí, regularmente
- Ocasionalmente
- No, aún no he tenido la oportunidad

b. ¿Cómo describiría la comunicación entre los profesores y los padres respecto al progreso en el curso de inglés a través de Virtual interactiva?

- Muy efectiva
- Efectiva
- Poco efectiva
- No estoy seguro/a

5. Comentarios Adicionales:

Si tiene algún comentario adicional sobre la experiencia de su hijo/a con Virtual interactiva, por favor compártalo aquí.

6. Recomendaría la Plataforma Virtual interactiva para el Aprendizaje de Inglés:

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Agradecemos su participación y sus valiosos comentarios. Su opinión es esencial para mejorar la calidad de la enseñanza. ¡Gracias!

Anexo L: Encuesta para directivos y docentes sobre la plataforma virtual interactiva en el curso de inglés en la institución educativa

Estimados directivos y docentes,

Agradecemos su participación en esta encuesta, diseñada para evaluar la percepción y la efectividad de la plataforma Virtual interactiva en el curso de inglés de la institución. Sus opiniones y comentarios son esenciales para tomar decisiones informadas sobre la implementación de esta herramienta educativa. Por favor, responda con sinceridad.

1. Información Personal:

a. Cargo en la Institución:

2. Conocimiento y Gestión:

a. ¿Está al tanto de la implementación de la plataforma Virtual interactiva para el curso de inglés en la institución?

- Sí
- No

b. En caso afirmativo, ¿cómo describiría su nivel de conocimiento sobre la gestión y funcionamiento de Virtual interactiva en la institución?

- Alto
- Moderado
- Bajo

3. Efectividad en el Aprendizaje:

a. ¿Cómo percibe la efectividad de Virtual interactiva para mejorar el nivel de gramática en inglés de los estudiantes?

- Muy efectiva
- Efectiva
- Neutral
- Poco efectiva
- No estoy seguro/a

b. ¿Cómo percibe la efectividad de Virtual interactiva para enriquecer el vocabulario en inglés de los estudiantes?

- Muy efectiva
- Efectiva
- Neutral
- Poco efectiva
- No estoy seguro/a

4. Comunicación y Seguimiento:

a. ¿Cómo evalúa la comunicación entre los docentes y los directivos en relación con el uso de Virtual interactiva y el progreso de los estudiantes?

- Muy efectiva
- Efectiva
- Neutral
- Poco efectiva
- No estoy seguro/a

b. ¿La plataforma Virtual interactiva ha facilitado el seguimiento y la evaluación del rendimiento de los estudiantes en el curso de inglés?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

5. Recursos y Capacitación:

a. ¿Cree que los recursos proporcionados para la implementación de Virtual interactiva son adecuados?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

b. ¿Se ha brindado capacitación suficiente al personal docente para utilizar eficientemente Virtual interactiva en el curso de inglés?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

6. Comentarios Adicionales:

Si tiene algún comentario adicional sobre la implementación de la plataforma virtual interactiva en el curso de inglés, por favor compártalo aquí.

7. Recomendaciones y Futuras Mejoras:

Si tiene alguna recomendación o sugerencia para mejorar la implementación de Virtual interactiva en el curso de inglés, por favor compártala aquí.

Agradecemos sinceramente su participación y sus aportes. Sus comentarios son fundamentales para optimizar el uso de Virtual interactiva en beneficio del aprendizaje de los estudiantes. ¡Gracias!

Anexo M: Formato de listas de cotejo de monitoreo de actividades

LISTA DE COTEJO - Fase 1: Presentación y coordinación			
N°	Acciones a realizar	Se cumple	No se cumple
1	Se comunica la propuesta a las autoridades académicas, docente del grado y padres de familia.	X	
2	Se recepciona la propuesta y emite su aprobación.	X	
3	Se gestiona el apoyo técnico y humano para la propuesta con el docente del grado y docente de aula de innovación.	X	
4	Se gestiona y aprueba la adaptación de sesiones junto con el docente.	X	
5	Los padres de familia recepcionan el documento informativo de la propuesta.	X	
<p>Observaciones: La actividad N° 1 se realizó a través de una reunión presencial con la Sub Directora y Coordinadora Académica de la institución educativa.</p>			
LISTA DE COTEJO - Fase 2: Diseño			
N°	Acciones a realizar	Se cumple	No se cumple
1	Se selecciona las sesiones de aprendizaje a digitalizar en la plataforma virtual.	X	
2	Se selecciona los materiales didácticos y recursos tecnológicos a usar y aplicar.	X	
3	Se planifica y crea las pruebas de ingreso y salida de medición del nivel de inglés.	X	
4	Se organizan los ítems de cada prueba.	X	
5	Se selecciona las sesiones de aprendizaje a digitalizar en la plataforma virtual.	X	
<p>Observaciones: La actividad N° 2, tuvo luego que replantearse debido a que la institución no contaba con la velocidad de internet suficiente para abrir la plataforma virtual interactiva, por lo que se decidió hacer uso del servidor interno con el que cuentan todas las instituciones públicas y en la que además se cuenta con una plataforma Moodle, base de la presente plataforma virtual interactiva.</p>			
LISTA DE COTEJO - Fase 3: Implementación			
N°	Acciones a realizar	Se cumple	No se cumple
1	Se elabora el formato de sesión de aprendizaje.	X	
2	Se crean los documentos de sesiones de aprendizaje.	X	
3	Se crea la plataforma virtual interactiva basada en Moodle.	X	
4	Se crean las diapositivas y actividades digitales mediante las herramientas TIC en la plataforma virtual interactiva basada en Moodle.	X	
5	Se crean los formularios online a través de Formularios de Google.	X	
6	Se realiza el conteo de dispositivos móviles de los estudiantes.	X	
7	Se asegura la compatibilidad de la plataforma virtual interactiva basada en Moodle en los dispositivos.	X	
8	Se aplica una encuesta de diagnóstico, para recoger datos demográficos, y del uso de recursos tecnológicos en sus distintos cursos; así como también sobre el nivel de inglés.	X	
9	Se aplica la prueba diagnóstica de entrada.	X	
<p>Observaciones:</p>			

LISTA DE COTEJO - Fase 4: Desarrollo

N°	Acciones a realizar	Se cumple	No se cumple
1	Se toma asistencia en cada una de las sesiones.	X	
2	Se ejecutan las sesiones de 4° año de primaria secciones "A" y "D" según el cronograma establecido.	X	
3	Se asegura la conectividad a internet de todos los dispositivos.	X	
4	Se recibe el apoyo del docente del aula de innovación.	X	
5	Los estudiantes realizan las actividades digitales en las computadoras asignadas de acuerdo a las sesiones de clase.	X	
6	Se cumple a cabalidad con las sesiones planificadas con anterioridad.	X	

Observaciones:

LISTA DE COTEJO - Fase 5: Evaluación

N°	Acciones a realizar	Se cumple	No se cumple
1	El docente explica las actividades a realizar fuera del horario de clase regular.		
2	Se revisa que los estudiantes en cada sesión completen las tareas asignadas.		
3	Se elabora la evaluación final del módulo.		
4	Se aplica y califica prueba de salida para el grado.		
5	Se realiza la Comparación de calificaciones obtenidas antes y después de la aplicación de la plataforma virtual.		
6	Se analiza e interpreta los datos e información recogida para llegar a conclusiones.		

Observaciones:

LISTA DE COTEJO - Fase 6: Difusión

N°	Acciones a realizar	Se cumple	No se cumple
1	Se redacta el informe sobre los logros y reflexiones a partir de los resultados obtenidos, dirigido al equipo directivo y subdirectora de primaria.		
2	Se envía el informe al equipo directivo y subdirectora de primaria.		
3	Se reciben comentarios del equipo directivo y subdirectora de primaria.		
4	Se redacta el reporte informativo dirigido a padres de familia y estudiantes.		
5	Se envía el reporte a los estudiantes y padres de familia.		

Observaciones:

Anexo N: Tabla Comparación de Calificaciones

DNI / USUARIO	NOMBRE(S) DEL ESTUDIANTE	APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	SECCIÓN	PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE SALIDA	% LOGRO ENTRADA	% LOGRO SALIDA	% DE PROGRESO
7*****8	A***** I*****	A***** A*****	A	08	19	40%	95%	55%
7*****5	F***** M*****	B***** R*****	A	13	13	65%	65%	0%
7*****6	R***** F*****	B***** V*****	A	18	20	90%	100%	10%
7*****8	V***** A*****	C***** C*****	A	11	17	55%	85%	30%
1*****1	D*** N*****	C***** P*****	A	10	17	50%	85%	35%
7*****2	Y*** Z*****	C***** C*****	A	17	19	85%	95%	10%
7*****4	C*** L*****	C***** I*****	A	07	NP	35%	NP	NP
7*****9	K*** L*****	D***** S*****	A	11	20	55%	100%	45%
7*****8	Y*** S*****	F***** P*****	A	16	19	80%	95%	15%
7*****6	C*** A*****	G***** V*****	A	05	12	25%	60%	35%
7*****6	M*** S*****	G***** S*****	A	08	11.5	40%	58%	18%
7*****4	S*** K*****	H***** A*****	A	NP	17	NP	85%	NP
7*****8	I*** U*****	H***** U*****	A	05	11.5	25%	58%	33%
7*****3	G*** A*****	L***** S*****	A	17	20	85%	100%	15%
7*****4	B*** D*****	M***** J*****	A	14	16	70%	80%	10%
7*****6	T*** L*****	M***** H*****	A	11	18	55%	90%	35%
7*****7	X*** D*****	M***** P*****	A	19	NP	95%	NP	NP
8*****9	A*** A*****	M***** A*****	A	13	15	65%	75%	10%
2*****2	A*** S*****	P***** P*****	A	13	19.5	65%	98%	33%
7*****3	D*** E*****	Q***** F*****	A	06	10	30%	50%	20%
7*****0	P*** G*****	S***** S*****	A	NP	12	NP	60%	NP
7*****4	B*** D*****	T***** L*****	A	10	NP	50%	NP	NP
7*****0	V*** A*****	U***** S*****	A	16	20	80%	100%	20%
7*****2	A*** V*****	U***** R*****	A	19	19	95%	95%	0%
7*****9	F*** V*****	V***** C*****	A	05	19	25%	95%	70%
7*****4	Y*** M*****	V***** H*****	A	NP	17	NP	85%	NP
7*****2	E*** M*****	V***** G*****	A	14	17	70%	85%	15%
8*****0	S*** R*****	V***** G*****	A	08	19	40%	95%	55%
7*****7	M*** V*****	V***** Q*****	A	12	17.5	60%	88%	28%
7*****3	A*** A*****	Y***** J*****	A	NP	NP	NP	NP	NP
3*****3	D*** E*****	B***** L*****	D	08	14	40%	70%	30%
7*****0	T*** K*****	B***** Y*****	D	11	15	55%	75%	20%
7*****5	B*** F*****	C***** L*****	D	14	18	70%	90%	20%
7*****9	S*** L*****	C***** L*****	D	13	20	65%	100%	35%
7*****0	L*** N*****	C***** N*****	D	11	16	55%	78%	23%
7*****3	A*** C*****	C***** A*****	D	16	19	80%	95%	15%
7*****5	A*** J*****	C***** M*****	D	04	12	20%	58%	38%
7*****8	M*** B*****	C***** B*****	D	04	18	20%	90%	70%
7*****2	J*** B*****	C***** R*****	D	16	19	80%	95%	15%
7*****4	S*** F*****	E***** H*****	D	13	18	65%	90%	25%
7*****0	D*** O*****	F***** R*****	D	11	14	55%	70%	15%
8*****6	Z*** G*****	G***** C*****	D	13	NP	65%	NP	NP
7*****5	V*** A*****	G***** C*****	D	NP	NP	NP	NP	NP
7*****3	E*** E*****	H***** M*****	D	04	14	20%	68%	48%
7*****8	R*** L*****	H***** A*****	D	12	18	60%	90%	30%
7*****7	A*** P*****	L***** R*****	D	13	17	65%	85%	20%
7*****7	D*** D*****	M***** C*****	D	10	NP	50%	NP	NP
7*****3	D*** D*****	M***** J*****	D	03	18	15%	90%	75%
7*****7	V*** E*****	M***** F*****	D	11	20	55%	100%	45%
7*****9	A*** A*****	M***** D*****	D	06	09	30%	45%	15%
7*****3	N*** R*****	M***** V*****	D	NP	15	NP	75%	NP
7*****4	J*** A*****	P***** L*****	D	11	20	55%	100%	45%
7*****7	A*** A*****	P***** B*****	D	04	14	20%	70%	50%
7*****4	K*** J*****	Q***** B*****	D	07	19	35%	95%	60%
7*****9	C*** N*****	R***** T*****	D	04	17	20%	85%	65%
7*****6	T*** A*****	S***** P*****	D	NP	16	NP	80%	NP
7*****1	G*** A*****	S***** M*****	D	12	12	60%	58%	-3%
7*****5	A*** A*****	S***** Q*****	D	16	20	80%	100%	20%
7*****4	A*** E*****	V***** E*****	D	07	12	35%	60%	25%
7*****7	S*** A*****	V***** T*****	D	07	19	35%	95%	60%
7*****7	J*** S*****	Y***** T*****	D	08	13	40%	63%	23%

Anexo O: Propuesta de solicitud a instituciones privadas para apoyo a la escuela en la implementación de su plataforma Moodle

Estimado [Representante de la Institución Privada]

Me dirijo a usted en calidad de director de la Institución Educativa *****, una entidad comprometida con el avance de la educación y el desarrollo de las habilidades digitales en entornos educativos de sus estudiantes. Nos dirigimos a su distinguida institución con el propósito de solicitar su valioso apoyo mediante patrocinio o subvención de recursos financieros y/o alojamiento virtual en su plataforma Moodle para respaldar la implementación y sostenibilidad de nuestra plataforma Moodle "Aula Virtual".

La implementación de la plataforma Moodle en nuestra institución representa una oportunidad significativa para transformar el proceso educativo, proporcionando a los estudiantes y docentes un entorno digital interactivo y eficiente. Sin embargo, para llevar a cabo esta iniciativa de manera integral y sostenible, requerimos de recursos adicionales que nos permitan superar las limitaciones presupuestarias existentes.

Nuestra propuesta busca:

1. Desarrollo de Propuestas de Financiamiento:

Investigar y crear propuestas sólidas para obtener recursos adicionales a través de diversas fuentes, como subvenciones, patrocinios corporativos o fondos gubernamentales.

2. Colaboración con Patrocinadores y Socios:

Establecer asociaciones con empresas locales, organizaciones sin fines de lucro o entidades gubernamentales que puedan contribuir con recursos financieros o materiales.

3. Establecimiento de Alianzas Estratégicas:

Formar alianzas estratégicas con instituciones educativas, empresas tecnológicas u otras organizaciones que puedan ofrecer apoyo financiero y material a largo plazo.

4. Planificación Financiera a Largo Plazo:

Desarrollar un plan financiero a largo plazo que contemple presupuestos anuales para el mantenimiento, actualizaciones y formación continua del personal.

La participación de su prestigiosa institución en este proyecto sería de gran relevancia, no solo para nuestra institución sino también para el desarrollo educativo de la comunidad en su conjunto. Estamos dispuestos a discutir más a fondo los detalles de esta colaboración potencial y a proporcionar información adicional sobre nuestro proyecto.

Agradecemos sinceramente su consideración y esperamos con interés la posibilidad de trabajar juntos para fortalecer el acceso a la educación de calidad mediante la implementación de la plataforma Moodle.

Atentamente,

Directora

Anexo P: Imágenes de la realización de aplicación de la propuesta

