TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

CARRERA DE TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

PROYECTOS TECNOLÓGICOS APLICADOS A LA EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO EN: TECNÓLOGO UNIVERSITARIO EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA: EL USO DEL CHAT GPT EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

AUTOR: MELANI MORENO

CÉDULA: 1750732206

TUTOR: MSC. GOMEZ DÍAS ERIANNYS ZHARAYTH

CÉDULA:1758070419

PARALELO L2A

FECHA: SEPTIEMBRE 2023

**Declaración de Autenticidad**

Yo, Melani Alejadra Moreno Jurado con C.I.175073220-6 declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente proyecto, como requerimiento previo para la obtención del Título de, técnico en COMPETENCIAS EDUCATIVAS DIGITALES son absolutamente originales, auténticos y personales, de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Dedicatoria y agradecimientos

Dedico este proyecto de tesis a mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido la base de mi camino académico. Sus sacrificios y aliento han sido mi mayor fuente de inspiración para alcanzar este logro.

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi esposo y a mi hijo por su apoyo incondicional y por creer en mí durante todo este proyecto de tesis, porque su paciencia y aliento que han sido fundamentales para llevar a cabo este trabajo.

Además, quiero extender mi gratitud a mi familia y amigos por su apoyo emocional y comprensión durante este período de intensa dedicación. Sus constantes palabras de aliento y motivación me han dado fuerzas para superar todos los desafíos que se presentaron en el camino.

Finalmente, quiero expresar mi reconocimiento a todos los profesores y personal académico que han contribuido de alguna manera en mi formación. Sus enseñanzas y mentoría me han brindado las herramientas necesarias para desarrollar este proyecto de manera exitosa.

Una vez más, gracias de todo corazón por ser parte de este proyecto y por haber dejado una huella significativa en mi vida académica y personal.

Con gratitud,

Melani Moreno

CAPITULO I

1. **INTRODUCCIÓN**

En la época actual, la enseñanza del inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para la comunicación global y los negocios internacionales puesto que la llegada de la tecnología digital y la globalización ha cambiado significativamente la forma en que aprendemos y enseñamos este idioma, el cual constantemente se va adaptando a las necesidades y demandas de una sociedad digital.

Los principales impulsores de este cambio siempre se van a ver reflejado en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) herramientas esenciales en la enseñanza del inglés y un componente principal en el ámbito educativo ya que contienen recursos en línea y enfoques pedagógicos innovadores que brindan a los estudiantes oportunidades únicas para adquirir las habilidades necesarias del inglés en un mundo interconectado y altamente competitivo.

El implementar las herramientas de la inteligencia artificial en la educación es de gran utilidad para el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente el uso de los chatsbot que se pueden implementar dentro de la enseñanza para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Destacando el uso del chat GPT (Generative Pre-trained Transformer) como un modelo de lenguaje basado en IA el cual utiliza redes neuronales para generar texto coherente y natural. Su capacidad para comprender y responder dentro del lenguaje humano ha abierto nuevas posibilidades en el campo educativo.

Este proyecto pretender analizar el uso del chat GPT como herramienta de enseñanza que motive a los estudiantes del nivel Beginner A de la Escuela de Idiomas EDUTEAMS el aprendizaje del inglés.

1.1 Problema científico

**1.1.1 Planteamiento del problema**:

La incorporación de tecnologías educativas de vanguardia ha acelerado la evolución de la enseñanza del inglés en la era digital con el uso de la inteligencia artificial y en especial el Chat GPT. Según Mejía (2022), el Chat GPT es una tecnología innovadora y prometedora en el campo de la inteligencia artificial que está transformando la forma en que aprendemos y enseñamos. Sin embargo, como menciona Innovación Educativa, el chatbot GPT también puede plantear desafíos importantes para la educación. Por ejemplo, el chatbot GPT podría generar contenido educativo de alta calidad, pero también podría plantear preguntas sobre la originalidad y la autenticidad del contenido generado por la IA.

En la actualidad a nivel mundial los estudiantes enfrentan desafíos difíciles cuando aprenden un idioma extranjero como el inglés, especialmente en entornos no nativos. Los métodos de enseñanza tradicionales pueden tener limitaciones en esta área porque la comunicación oral y escrita es necesaria para adquirir fluidez y comprender el idioma. Al ofrecer una herramienta de aprendizaje personalizada e interactiva como el Chat GPT puede agregar una nueva dimensión a la enseñanza del inglés. Según el artículo "Comparison of the cases based on the usage of artificial intelligence in the EdTech industry: Focusing on IBM Watson Talent and Riiid R.Inside" de M. H. Park y C. Y. Park, "la inteligencia artificial (IA) se ha llegado a ser una herramienta esencial para la enseñanza del inglés en la era digital". En este sentido, la IA puede ser utilizada para personalizar el aprendizaje del inglés, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y proporcionando retroalimentación instantánea sobre su progreso. Además, la IA también puede ser utilizada para crear contenido educativo interactivo y atractivo que motive a los estudiantes a aprender.

Asimismo, hay que tomar cuenta que el nivel de inglés varía ampliamente entre los países y dentro de cada país. La importancia del dominio del inglés en el mundo actual no puede ser subestimada. El inglés se ha convertido en una herramienta fundamental en el ámbito académico, profesional y personal, permitiendo el acceso a oportunidades internacionales y el intercambio cultural. Sin embargo, el nivel de inglés en Latinoamérica presenta una realidad diversa y desafiante. Según el English Proficiency Index (2021), Argentina es el único país latinoamericano cuyos ciudadanos poseen un nivel de inglés alto ocupando el puesto 27 a nivel mundial, siendo una situación que conlleva a una serie de desafíos y oportunidades puesto que un bajo nivel de inglés puede limitar las oportunidades laborales y académicas en un mundo cada vez más globalizado. Además, Ecuador se mantiene como uno de los dos países de América Latina con el peor nivel de dominio del inglés con un puntaje de 440 sobre 1000, según el informe de English Proficiency Index, esta calificación corresponder a un nivel A1, además según el estudio, la única provincia con un nivel aceptable de inglés es Guayas. Es por ello que el año 2011 en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) del Ecuador se estableció la enseñanza obligatoria del inglés en todos los niveles de educación, desde la educación básica hasta la educación superior, asimismo se han implementado políticas educativas y programas de formación docente orientados a fortalecer la enseñanza del inglés. En 2020, se estima que más del 90% de las escuelas primarias y secundarias ofrecen clases de inglés como parte de su currículo. Además, se ha observado una mejora en el nivel de competencia de los estudiantes ecuatorianos en el idioma inglés. Sin embargo, a pesar de estos avances, aún existen desafíos pendientes, como la necesidad de fortalecer la formación docente en inglés y garantizar una implementación efectiva de los programas en todas las instituciones educativas del país.

La enseñanza del inglés en línea ha ganado cada vez más popularidad en los últimos años, ofreciendo a los estudiantes la flexibilidad de aprender el idioma desde cualquier lugar y en cualquier momento. Sin embargo, esta modalidad de enseñanza también presenta desafíos significativos. Para la escuela de idiomas EDUTEAMS que surgió durante la pandemia COVID-19 ha sido un constante reto la enseñanza en línea del inglés, puesto que con el avance tecnológico y la implementación de IA surgen nuevos métodos y estrategias en la enseñanza en línea del inglés es por ello que el presente estudio tiene como objetivo investigar el uso del Chat GPT como una herramienta de motivación en el proceso de enseñanza del inglés en los estudiantes de la escuela de idiomas EDUTEAMS.

**1.1.2 Preguntas directrices**

¿Cómo perfeccionar la enseñanza del idioma inglés con el fin de aumentar la motivación de los estudiantes?

1.1.3 Objetivo General

1. Proponer un sistema de actividades con el uso del Chap GPT para aumentar la motivación de los estudiantes por el inglés.

**1.1.4 Objetivos específicos**

1. Fundamentar teóricamente la importancia del perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés y del uso de la inteligencia artificial, en particular, del Chat GPT, para aumentar la motivación de los estudiantes.
2. Diseñar un conjunto de actividades interactivas y estimulantes que incorporen el uso efectivo del Chap GPT, para mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje y fomentar su participación activa en la enseñanza del inglés.
3. Diagnosticar el impacto del conjunto de actividades interactivas en los estudiantes del nivel Beginner A de la escuela de idiomas EDUTEAMS.

**1.1.5 Justificación**

La presente investigación tiene una importancia significativa en el campo educativo y en el desarrollo académico de los estudiantes del inglés puesto que tiene como finalidad analizar el uso del Chat GPT en la enseñanza del inglés por lo tanto esta investigación puede ser usada como base teórica para posteriores investigaciones puesto que el uso del Chat GPT en la enseñanza del idioma inglés representa una oportunidad innovadora y prometedora para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. En la era digital en la que nos encontramos, la integración de la inteligencia artificial y las tecnologías de procesamiento del lenguaje natural en la educación ofrece nuevas posibilidades para potenciar el desarrollo de habilidades lectoras y auditivas.

La contribución teórica de esta investigación radica en su capacidad para servir como punto de referencia en futuras investigaciones, así como una guía para los docentes que deseen modificar sus enfoques pedagógicos con el fin de mejorar el proceso de enseñanza del inglés ya que el Chat GPT permite proporcionar experiencias de aprendizaje personalizadas, adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante. Mediante el análisis de los patrones de aprendizaje y las preferencias de los estudiantes, el sistema puede recomendar recursos específicos que se ajusten a sus necesidades, permitiéndoles aprender a su propio ritmo y de manera más efectiva.

Además, los beneficiarios de este proyecto de investigación son los docentes y estudiantes porque pondrán en práctica el uso del chat GPT para mejorar la enseñanza del inglés en el nivel Beginner A de la escuela de idiomas EDUTEAMS. Por otro lado, esta investigación es viable y factible, ya que se dispone del material bibliográfico necesario digital, y cuenta con la colaboración de un profesor tutor con amplio conocimiento en el área de investigación.

**Capitulo II**

**2. Marco Teórico**

**2.1 Estado del arte**

Para analizar el estado del arte de la presente investigación, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva de los trabajos de investigación más recientes a nivel internacional, regional y nacional que abordan de manera específica la temática relacionada con el problema de la presente investigación. La revisión se llevó a cabo mediante la búsqueda sistemática y selectiva de publicaciones académicas y científicas relevantes en bases de datos y catálogos de bibliotecas especializadas.

Una investigación realizada por Firaina y Sulisworo, (2023) destacan en su estudio la importancia de explorar el uso de ChatGPT en la enseñanza universitaria, con el propósito de obtener una comprensión más profunda de las opiniones y razones de los profesores para elegir o no elegir la tecnología en el aula. Según la investigación basada en entrevistas a una muestra de 5 profesores, los profesionales entrevistados consideran que el uso de ChatGPT tiene un impacto positivo en la efectividad del aprendizaje, dado que les permite comprender el material de manera más rápida y fácil, y ahorrar tiempo en la búsqueda de recursos de aprendizaje. Por ende, se concluye que el uso de ChatGPT en el proceso educativo tiene un gran potencial para mejorar la productividad y eficiencia de los estudiantes, sobre todo en aspectos relacionados con el establecimiento de información e ideas. No obstante, es fundamental que los docentes sean críticos y precisos al verificar la información proporcionada por ChatGPT con fuentes más confiables y precisas, incluso aunque se trate de una alternativa interesante y provechosa.

De la misma manera otra investigación realizada por Rudolph et al., (2023) en su investigación titulada "War of the chatbots: Bard, Bing Chat, ChatGPT, Ernie and beyond. The new AI gold rush and its impact on higher education", se enfoca en explorar y discutir el uso de chatbots en la educación superior para evaluar su impacto en la integridad académica y la participación de grandes empresas tecnológicas. La metodología utilizada es descriptiva y la muestra consistió en la versión gratuita y de pago de ChatGPT, Bing Chat y Alphabet's Bard, basados en GPT-3.5 y 4. Los resultados principales indican que el GPT-4 es el mejor chatbot en términos de desempeño, seguido de ChatGPT-3.5, mientras que Bing Chat y Bard mostraron un rendimiento relativamente bajo. En conclusión, se puede decir que, aunque la implementación de la inteligencia artificial en la educación puede aportar importantes beneficios, es necesario seguir evaluando su impacto en la integridad académica y el desarrollo de estrategias que fomenten la ética y la honestidad en la evaluación de los estudiantes, y que se realicen nuevas investigaciones para mejorar el dese

Además, Jofre (2023), en su artículo científico titulado "ChatGPT, Inteligencia Artificial y Universidad. Nuevas tensiones, transformaciones y desafíos en la educación superior" presenta una herramienta innovadora: el ChatGPT, una inteligencia artificial desarrollada por Open AI capaz de mantener conversaciones mediante procesamiento del lenguaje natural. Este sistema ha sido entrenado en un modelo de lenguaje generativo basado en 8 millones de documentos y 175 millones de parámetros y es capaz de realizar diversas tareas como generar textos de diferentes géneros, responder preguntas específicas, resolver problemas, analizar datos y generar código informático. Además, el autor destaca las implicaciones del uso de ChatGPT, como la preocupación por la autoría y responsabilidad del contenido intelectual expresado. A pesar de que algunos estudios sugieren su uso como asistente de aprendizaje colaborativo, aún persisten preguntas y desafíos respecto a su aplicación en la educación. En este sentido, es fundamental continuar evaluando exhaustivamente el impacto de esta tecnología y sus posibilidades futuras en el ámbito educativo.

Finalmente, el uso de ChatGPT en la educación es una herramienta bastante útil en la educación en general ya que proporciona una retroalimentación instantánea, explicaciones claras y oportunidades de práctica interactiva. Sin embargo, debe ser utilizado de manera complementaria y no como un reemplazo completo de la interacción humana en el aula, por lo que el uso el chat GPT puede llegar a ser una herramienta útil, eficaz y beneficiosa para la enseñanza del inglés.

**2.2 Fundamentación Teórica**

**2.2.1 Inteligencia artificial**

La inteligencia artificial (IA) es un campo de estudio y desarrollo de sistemas y algoritmos que tienen la capacidad de realizar tareas que requieren de inteligencia humana. Según McCarthy, Minsky, Rochester y Shannon (1955), la inteligencia artificial se refiere a "la ciencia y la ingeniería de hacer máquinas inteligentes" es decir, la inteligencia artificial a través de máquinas tiene la capacidad de procesar un sin número de datos que permite al usuario realizar preguntas sobre algún tema determinado o también se utiliza en otros ámbitos, es así poder tener una respuesta inmediata sobre ello, por ello dicha inteligencia se utiliza en diversos software en los cuales con el tiempo ha ido permitiendo que las personas creen diversas herramientas para ayudar a las personas y facilitar el trabajo es así uno de estos ejemplos actualmente es el chatGpt, en donde se a utilizando las nuevas tecnologías en las que se a podido llegar a tener este implemento de gran aporte al mundo.

Un aspecto destacado de la IA en la actualidad es su aplicación en el procesamiento del lenguaje natural (NLP). Según Jurafsky y Martin (2020), el NLP es una rama de la IA que se enfoca en permitir a las máquinas comprender y generar lenguaje humano, es decir que las computadoras interactúen con los humanos en lenguaje humano de forma natural y eficiente. Esto ha llevado al desarrollo de asistentes virtuales y chatbots que pueden interactuar de manera fluida con los humanos, facilitando tareas como el servicio al cliente, la traducción automática y la generación de contenido.

La IA con el crecimiento tan grande que a tenido en los últimos años ahora puede realizar algunas aplicaciones técnicas es así como el reconocimiento de imágenes, la mejora en las estrategias algorítmicas, procesamiento de datos, mantenimiento predictivo, detección de objetos y mucho más. Por lo tanto, dicha inteligencia artificial se puede dividir en dos categorías principales: IA débil y IA fuerte. La IA débil se centra en tareas específicas y limitadas, como el reconocimiento de voz, el análisis de datos o la conducción autónoma. La IA fuerte, por otro lado, busca alcanzar una inteligencia similar o superior a la humana y es capaz de comprender, razonar y aprender en diferentes dominios.

Existen varias técnicas y enfoques utilizados en la IA, incluyendo el aprendizaje automático, el procesamiento del lenguaje natural, la visión por computadora, las redes neuronales artificiales y el razonamiento basado en reglas, entre otros. Estas técnicas permiten a las máquinas procesar grandes cantidades de datos, identificar patrones y tomar decisiones basadas en esos patrones.

La IA se ha aplicado en una amplia variedad de campos, desde asistentes virtuales en dispositivos móviles hasta sistemas de recomendación en plataformas de streaming, diagnósticos médicos, robótica, automóviles autónomos y muchas otras áreas. Sus aplicaciones y beneficios potenciales son enormes, pero también plantea desafíos éticos y sociales, como la privacidad de los datos, el desplazamiento laboral y la toma de decisiones justas y transparentes. Es un campo de la informática que se enfoca en la creación de máquinas capaces de realizar tareas y tomar decisiones similares a las de los seres humanos, mediante el uso de algoritmos y modelos de aprendizaje automático. Sus aplicaciones son diversas y su desarrollo continúa avanzando rápidamente.

**2.2.2 Breve historia del ChatGPT**

Desde sus inicios la inteligencia artificial (IA) ha sido desarrollar nuevas tecnologías que permitan a las máquinas conversar y comprender mejor el lenguaje humano. Uno de estos avances es ChatGPT, un chatbot basado en IA que ha demostrado ser un paso crucial en el desarrollo de sistemas conversacionales más sofisticados. En este post, examinaremos el desarrollo y la historia de ChatGPT, destacando sus avances más significativos desde su creación hasta la actualidad.

Su historia empieza en 2015 cuando Elon Musk y otros líderes de la industria tecnología deciden fundar una organización sin fines de lucro llamada OpenAI, en el cual deciden desarrollar un lenguaje de programación avanzado, posteriormente en 2018 lanzan su primer modelo de lenguaje, que fue capaz de generar un texto coherente luego desarrolló versiones mejoradas de GPT-1 su primer modelo lanzado, en 2019 sacan su otra versión GPT-2 que fue capaz de generar textos aún más largos y coherentes, en 2020 sacan su modelo GPT-3 en que fue uno de los que tenían un lenguaje más avanzado y desarrollado el cual es capaz de realizar tareas de procesamiento de lenguaje natural como la traducción de idiomas, la redacción de textos y la creación de chatbots.

La inteligencia artificial con la que se creó el ChatGPT es gracias a la larga investigación y desarrollo de empresas por lo que ha ido evolucionado con las cuales fueron capaces de procesar una gran cantidad de datos en el cual los seres humanos hablan, es así que han sido de gran ayuda en diferentes ámbitos dentro de la industria por lo que se consigue respuestas inmediatas, además colaboran con las empresas para mejorar sus servicios, es necesario destacar que la historia de ChatGPT y los modelos de lenguaje basados en inteligencia artificial sigue en constante evolución, es así que se continúa investigando y desarrollando nuevas versiones y enfoques para mejorar la capacidad de los modelos de generar texto coherente, contextual y útil, al tiempo que aborda los desafíos éticos y de seguridad asociados con su uso.

**2.2.3 Características del ChatGpt**

El ChatGPT es un modelo de lenguaje basado en inteligencia artificial que presenta varias características distintivas que lo hacen adecuado para interactuar y mantener conversaciones escritas con usuarios humanos. Según Brown et al. (2020), el ChatGPT es capaz de generar respuestas coherentes y relevantes, lo que permite una experiencia de conversación más natural y fluida.

Una de las principales características del ChatGPT es su capacidad para adaptarse a diferentes contextos y situaciones de conversación. El modelo utiliza técnicas de aprendizaje automático a gran escala para comprender el lenguaje natural y generar respuestas coherentes y relevantes. Según Brown y otros (2020), el modelo puede ajustarse a diferentes tareas y estilos comunicativos, lo que facilita la interacción fluida con los usuarios.

Otra característica fundamental del ChatGPT es su habilidad para generar respuestas coherentes y convincentes en función del contexto y las preguntas recibidas. Rolls y otros (2021) señalan que el modelo utiliza técnicas de creación de lenguaje natural para simular una conversación con un humano. Esto ha permitido que el ChatGPT se utilice en aplicaciones como el servicio al cliente, la educación en línea y las asistencias virtuales, donde se requiere una interacción efectiva y una comunicación fluida.

La flexibilidad es otra característica clave del ChatGPT. El modelo ha sido diseñado para responder a una amplia gama de consultas y solicitudes, desde preguntas simples hasta explicaciones de conceptos complejos. Según la documentación del ChatGPT de OpenAI (2023), su flexibilidad ha permitido su implementación exitosa en diferentes contextos y aplicaciones, brindando un valioso apoyo en áreas como el servicio al cliente y la educación en línea.

Otras características del chatGpt que podemos mencionar para conocer las diferentes actividades que puede desempeñar esta inteligencia artificial son las siguientes:

* Es capaz de procesar grandes cantidades de datos y aprender de ellos para mejorar su capacidad de comprensión del lenguaje natural.
* Puede proporcionar respuestas precisas y útiles a preguntas de todo tipo, desde información general hasta temas más especializados.
* Mantiene conversaciones fluidas y naturales con los usuarios.
* Puede adaptarse a diferentes escenarios y contextos de conversación, además, responder preguntas directas, participar en conversaciones más largas y mantener una interacción coherente y fluida.
* Se entrena en una amplia variedad de textos y tiene acceso a un gran corpus de conocimientos. Puede proporcionar información precisa sobre una variedad de temas, incluyendo ciencia, historia, deportes, cultura, entre otros.
* Tiene la capacidad de aprender y mejorar a medida que se le proporciona más información.
* Se puede acceder a través de una interfaz de conversación en línea, lo que permite a los usuarios interactuar con el modelo de manera más intuitiva y conversacional.

Se puede tener en cuenta que el ChatGpt es muy hábil al generar respuestas relevantes, no tiene conciencia ni comprensión profunda del mundo real. También, su uso está sujeto a las limitaciones de la información proporcionada durante el entrenamiento y su conocimiento, por lo tanto, al revisar dichas cualidades sobre el ChatGpt podemos conocer todas las ventajas que nos puede ofrecer dicha inteligencia artificial al momento de querer saber más sobre algún tema, por ello podemos destacar que es un trabajo complejo con el cual apoya mucho a la redacción de textos es así como también se puede mal utilizar esta herramienta.

Por ello es fundamental considerar que el ChatGPT siempre se encuentra en constante mejora por parte del equipo de OpenAI. Trabajando de cerca con la comunidad de desarrolladores y usuarios, se han implementado actualizaciones frecuentes con el objetivo de abordar errores, sesgos y mejorar en general la calidad de las respuestas generadas por el modelo. Este enfoque en la retroalimentación y la mejora continua demuestra el compromiso de OpenAI con la excelencia y la capacidad de adaptarse a las necesidades de los usuarios.

**2.2.4 Aprendizaje**

El aprendizaje al pasar de los años ha ido evolucionando bastante en la cual ya se tiene diferentes modelo de enseñanza para el aprendizaje en el que se puede adaptar dependiendo de las diferentes necesidades en las que se pueda ver que se deba aprender de diferente manera, es así que cada persona es un mundo por el que cada uno aprende de otra forma a ritmos diversos asimismo existen metodologías que permiten impartir las clases para que cada uno aprenda a su ritmo de mejor manera, para así llegar a tener un aprendizaje significativo para que en un futuro todo ese conocimiento le sirva para desarrollarse adecuadamente en los distintos ámbitos de la vida.

El aprendizaje es un proceso crucial en el desarrollo humano y juega un papel importante en la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias. Según Bransford et al. (2000), el aprendizaje se define como un cambio relativamente duradero en el comportamiento, el conocimiento o la capacidad que se adquiere a través de la experiencia, el estudio o la práctica, en otras palabras, el aprendizaje es el proceso mediante el cual adquirimos conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de la experiencia, la observación y la práctica, el cual implica una participación activa por parte del individuo. No se trata solo de recibir información, sino de procesarla, comprenderla y aplicarla de manera significativa. A través del aprendizaje, obtenemos información y conocimientos sobre diferentes temas, conceptos, teorías y hechos esto puede ocurrir a través de la lectura, la escucha, la observación, la investigación y la interacción con otras personas o fuentes de información.

Existen diferentes enfoques y teorías del aprendizaje que han sido propuestos por diversos autores. Uno de los enfoques más influyentes es el conductismo, desarrollado por B. F. Skinner en la década de 1950. Según el conductismo, el aprendizaje se basa en la relación entre estímulos y respuestas, y se enfoca en el condicionamiento y el refuerzo para moldear y controlar el comportamiento.

Otro enfoque es el cognitivo considerado como un método de aprendizaje que se centra en los procesos mentales que participan en la adquisición y el procesamiento de datos. Uno de los teóricos más influyentes de esta perspectiva fue Piaget (1952), quien enfatizó la importancia de que las personas construyan su conocimiento activamente a través de las interacciones que tienen con su entorno.

Además, el constructivismo ha sido una teoría clave para el aprendizaje en la educación. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social y cultural en el que las personas aprenden interactuando con otras personas y participando en actividades significativas donde los individuos pueden adquirir un nivel de conocimiento con la ayuda y la orientación de otros expertos.

De la misma manera el aprendizaje permite adquirir habilidades prácticas y destrezas en diversas áreas, como el lenguaje, las matemáticas, la música, el deporte, las habilidades sociales, entre otras. Estas habilidades se desarrollan a través de la práctica, la repetición y la retroalimentación, también puede influir en nuestras actitudes, creencias y valores a medida que adquirimos nuevos conocimientos y experiencias, podemos modificar nuestra forma de pensar y desarrollar una mayor comprensión, empatía y aprecio por diferentes perspectivas. Se ve influenciado por el entorno y las experiencias en las que nos encontramos, la interacción con otras personas, la exposición a diferentes culturas, la resolución de problemas reales y las oportunidades de práctica son elementos importantes para un aprendizaje significativo.

La retroalimentación es fundamental en el proceso de aprendizaje a través de la retroalimentación, recibimos información sobre nuestro desempeño, identificamos áreas de mejora y ajustamos nuestro enfoque para lograr un aprendizaje más efectivo, por lo que no se limita a la etapa escolar, sino que es un proceso continuo a lo largo de toda la vida. La adquisición de conocimientos y habilidades se produce en diferentes momentos y contextos, y debemos estar abiertos a seguir aprendiendo y adaptándonos a los cambios. Es un proceso activo de adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades y cambio de actitudes. Se basa en la experiencia, la práctica y la retroalimentación, y tiene lugar a lo largo de toda la vida en diversos contextos y situaciones.

Sin embargo, con el avance de la tecnología, el aprendizaje se ha expandido más allá de los límites convencionales de la escolarización formal. El aprendizaje en línea y el aprendizaje basado en la tecnología son cada vez más populares, ya que permiten acceder a la educación y la formación en diversos contextos y niveles. Otros enfoques educativos importantes que promueven la participación activa y la autonomía del alumno durante el proceso de aprendizaje son el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje autodirigido.

**2.2.5 El inglés en la educación**

El inglés en la educación desempeña un papel significativo en el ámbito educativo y se considera una habilidad fundamental para los estudiantes en muchos países, por lo que, al utilizarlo en la comunicación global, especialmente en áreas como la ciencia, la tecnología, los negocios y la investigación. Aprender inglés brinda a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos y conocimientos disponibles en este idioma, como libros, revistas académicas, sitios web, conferencias y materiales educativos.

Aporta grandes oportunidades académicas por lo que es ampliamente utilizado en las universidades y centros de educación superior de renombre, es así como muchas instituciones educativas requieren que los estudiantes demuestren habilidades sólidas en inglés a través de exámenes estandarizados como el TOEFL o el IELTS para ser admitidos. Al prender inglés puede abrir puertas para obtener becas, participar en intercambios académicos internacionales y acceder a una educación de calidad en instituciones reconocidas, además, se ha convertido en un lenguaje de comunicación entre personas de diferentes culturas y nacionalidades en el que facilita la comunicación y la colaboración con personas de todo el mundo, lo que fomenta la comprensión intercultural, la tolerancia y la apreciación de diversas perspectivas.

También es un requisito cada vez más común en el mundo laboral en el cual muchas empresas internacionales valoran las habilidades de comunicación en inglés y consideran el dominio de este idioma como una ventaja competitiva para los empleados, por lo que puede mejorar las oportunidades laborales, ya que permite acceder a un mercado laboral más amplio y tener la capacidad de comunicarse con clientes, colegas y socios comerciales internacionales. Además, tiene beneficios cognitivos, el cual mediante investigaciones ha demostrado que aprender un segundo idioma, mejora las habilidades de pensamiento crítico, la resolución de problemas, la memoria y la concentración. Estas habilidades cognitivas transferibles pueden ser beneficiosas en todas las áreas académicas y profesionales.

**2.2.6 Enseñanza del inglés**

En el mundo hay aproximadamente 6.528 lenguas vivas, o hablantes de esas lenguas, lo que demuestra la inmensa diversidad lingüística y cultural. Además, una parte considerable de la población mundial es bilingüe o multilingüe y habla muchas lenguas. Según Crystal (2003), aproximadamente dos tercios de los niños de todo el mundo crecen en entornos bilingües, lo que los lleva a ser bilingües o multilingües en la edad adulta.

En el ámbito de la educación, la enseñanza del inglés como segunda lengua es un tema muy debatido. El inglés, una de las lenguas más habladas del mundo, ha adquirido importancia a escala mundial y se ha convertido en un instrumento crucial para los negocios, el comercio y la educación internacional. En este artículo se aborda la enseñanza del inglés, y al final del mismo se ofrecen referencias a escritores y a los años pertinentes.

La enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL) o segunda lengua (ESL). Según Richards y Renandya (2002), el aprendizaje de habilidades lingüísticas como el vocabulario, la gramática, la comprensión oral, la expresión oral y la expresión escrita es un componente necesario de la enseñanza del inglés.

El enfoque comunicativo es uno de los métodos de enseñanza del inglés más utilizados. Esta estrategia, de acuerdo con Celce-Murcia et al. (1995), hace hincapié en la comunicación genuina y significativa, promoviendo la participación del alumno y el uso práctico del idioma en situaciones del mundo real. Debido a su enfoque en la mejora de las habilidades comunicativas y la relevancia cultural, esta estrategia ha crecido en popularidad.

Además, actualmente la enseñanza del inglés como segunda lengua se ha beneficiado enormemente de la tecnología. Los alumnos tienen ahora acceso a una gran variedad de recursos del mundo real y a actividades atractivas gracias al uso de las tecnologías digitales y los recursos de Internet. Para aumentar la motivación, el acceso a la información y la alfabetización digital de los estudiantes, Warschauer y Meskill (2000) subrayaron la importancia de utilizar la tecnología en la enseñanza del inglés.

Es por esto por lo que el aprendizaje del inglés es de suma importancia en el mundo actual, donde la comunicación global se ha vuelto más relevante que nunca. El inglés se ha establecido como el idioma internacional de la comunicación, los negocios, la tecnología y la ciencia. Dominar el inglés abre un amplio abanico de oportunidades tanto a nivel personal como profesional.

**2.2.7 Teoría del conectivismo**

El conectivismo es una teoría de aprendizaje que se enfoca en el papel de la tecnología y las conexiones en la era digital. Fue desarrollada por George Siemens en 2004, quien es reconocido como uno de los principales expertos en investigación académica en este campo y propone que el aprendizaje ocurre a través de la interacción con redes de conocimiento y que la tecnología facilita y amplifica nuestra capacidad para acceder a información y colaborar con otros. Esta teoría se ha vuelto especialmente relevante en la actualidad, ya que la digitalización y la globalización han transformado la forma en que obtenemos y compartimos información en el ámbito académico.

Además, el conectivismo ofrece un enfoque de aprendizaje centrado en el alumno a través de la interacción con redes de conocimiento, donde el rol del docente es ser guía, facilitador de conexiones en la red de aprendizaje, desarrollando habilidades de trabajo en red y acompañando el proceso de aprendizaje, es decir el docente se convierte en un facilitador de oportunidades de aprendizaje, mientras que el estudiante se convierte en un aprendiz autodirigido que se mueve en redes digitales, conecta información y construye conocimiento a través de la colaboración y la interacción en línea.

**CAPITULO III**

**METODOLOGÍA**

* 1. **Diseño de la Investigación**
     1. **Enfoque de la Investigación**

El presente estudio sobre el uso del chat GPT en la enseñanza del inglés tiene un enfoque cualitativo puesto que, como menciona Cruz (2019) los métodos cualitativos son muy útiles cuando queremos explorar áreas menos conocidas o investigar situaciones que no se pueden cuantificar. En este sentido, los métodos cualitativos nos permiten explorar la complejidad de los factores relacionados con este fenómeno y sus diferentes perspectivas y efectos sobre los individuos involucrados.

En definitiva, se ha optado usar un enfoque cualitativo debido a que la presente investigación se centra en la recopilación y el análisis de datos descriptivos y no numéricos, proporcionando una visión más profunda y contextualizada. A través de este enfoque, se busca capturar las experiencias, percepciones y significados que los participantes atribuyen a un fenómeno en particular.

* + 1. **Nivel de la Investigación**

Debido a la profundidad de la investigación se utilizará un nivel exploratorio para el estudio sobre el uso del chat GPT en la enseñanza del inglés pues como menciona Creswell (2013) este nivel de investigación es muy útil en los casos en que se necesita estudiar fenómenos poco conocidos para la recopilación de información y datos relevantes. En este nivel, se busca comprender las posibilidades y limitaciones del chat GPT como herramienta motivación en el proceso de enseñanza del inglés, así como explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes.

Debe enfatizarse que el nivel de investigación del estudio proporciona una base sólida para estudios más profundos y detallados sobre este tema.

**Tabla 1 Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| **Variable** | **Dimensiones** |
| Dependiente | El Chat GPT |
| Independiente | Enseñanza del inglés |
| Relación | El uso del Chat GPT en la enseñanza del inglés |

*Nota*. Fuente: elaboración propia

* + 1. **Tipo de Investigación**

El presente trabajo de investigación es de tipo bibliográfica - documental ya que se centró en una revisión sistemática y un análisis crítico de fuentes bibliográficas y literatura existentes relevantes y relacionadas con el tema del presente estudio, según menciona Álvarez (2018) que la investigación bibliográfica – documental es un método de investigación científica valioso para obtener información relevante, evaluar teorías previas e identificar aspectos relevantes para futuras investigaciones, además es una herramienta flexible y económica que requiere un análisis crítico de las fuentes utilizadas para establecer la validez de los resultados.

* 1. **Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Para llevar a cabo la presente investigación se decidió usar la técnica de observación ya que es una valiosa herramienta de investigación para obtener información de primera mano sobre el comportamiento y las acciones de los individuos en diferentes situaciones y contextos. Según Arias (2006), la observación es una técnica sistemática que permite recolectar información de manera objetiva a través de la cual se estudian eventos y participantes, es así, que esta técnica es la apropiada para la recopilación de datos y detalles relevantes de acuerdo con el objetivo planteado en la investigación para motivar a los estudiantes durante la enseñanza las clases de inglés del nivel Beginner A de la escuela de idiomas EDUTEAMS.

* + 1. **Confiabilidad**

Al tratarse de una investigación cualitativa de nivel exploratorio, no se puede aplicar la confiabilidad en este proyecto.

* + 1. **Procedimientos de la investigación**

Estos son los pasos que se llevaron a cabo durante el desarrollo de la investigación:

1. La investigación empieza con el diseño de un sistema de actividades en Chat GPT como herramienta de enseñanza a los estudiantes de inglés del nivel Beginner A.
2. Observar el comportamiento y reacción de los de inglés del nivel Beginner A al aplicar las actividades previamente diseñadas.
3. Analizar los resultados de la observación.
4. Interpretar los resultados obtenidos de la observación de una manera comprensible y significativa.

**3.3 Población, muestra y muestreo**

**3.3.1 Población**

En la escuela de idiomas EDUETASM laboran 5 docentes y un total de 100 estudiantes.

**3.3.2 Muestra**

Enfocada en los estudiantes de la escuela de idiomas EDUTEAMS que cumplan con el siguiente criterio: ser estudiante del nivel Beginner A.

**3.3.3 Resultados**

En la presente investigación de tipo cualitativa y nivel exploratorio sobre el uso del chat GPT en la enseñanza del inglés, se aplicó como instrumento una ficha de observación de clase con el objetivo de evaluar el impacto de las actividades seleccionadas para motivar a los estudiantes del nivel Beginner A pertenecientes a la escuela de idiomas EDUTEAMS el aprendizaje del inglés en línea. Para ello, se diseñaron previamente un sistema de actividades en chat GPT y se escogió cuatro actividades llamativas tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes. El estudio se llevó a cabo durante 4 clases de inglés en vivo, en las que participaron ocho estudiantes del nivel Beginner A, junto con la profesora encargada de ejecutar las actividades en la clase de inglés. Durante las clases, se observó el comportamiento de los estudiantes y se registraron las respuestas obtenidas en las fichas de observación y se obtuvieron los siguientes resultados:

Las actividades que se ejecutaron durante el proceso de observación de clases fueron las siguientes:

**3.3.3.1 Exploración Virtual**

En la primera actividad "Virtual Tour Guide" organizada por la profesora, se realizó una presentación previa en línea en la plataforma "Canva". Durante esta actividad, los estudiantes asumieron el papel de guías turísticos virtuales y seleccionaron un lugar representativo de un país de habla inglesa utilizaron imágenes, mapas y descripciones breves y ofrecieron un mini tour del lugar elegido.

**Figura 1**

Nota. *Fuente: Elaboración propia*

En el gráfico estadístico, se pudo observar que la primera actividad aplicada en la clase de inglés del nivel Beginner A generó sorpresa en la mayoría de los estudiantes. Además, se les dificultó adaptarse a esta nueva actividad, lo que se reflejó en una baja participación durante la elaboración de la presentación en la plataforma Canva. Durante la presentación, los estudiantes mostraron poco interés, ya que utilizaron textos copiados de internet y leyeron la presentación en lugar de expresar sus ideas de forma clara. Además, se pudo observar que los estudiantes se encontraban tensos y nerviosos, lo que dificultó aún más la expresión y organización de sus ideas.

**3.3.3.2 Conexiones Culturales**

En la segunda actividad "Virtual World Folktales" planificada por la docente, se compartieron cuentos populares de diferentes partes del mundo en inglés. Posteriormente, se pidió a los estudiantes que seleccionaran uno de los cuentos y lo volvieran a contar una con secuencia de cinco imágenes utilizando sus propias palabras.

**Figura 2**

Nota. *Fuente: Elaboración propia*

En el gráfico estadístico, se pudo observar que la segunda actividad aplicada en la clase de inglés del nivel Beginner A tuvo una mejor acogida por parte de los estudiantes ya que se evidenció una mayor aceptación por parte de los mismos, además los estudiantes no experimentaron dificultades significativas al adaptarse a esta actividad, ya que tuvieron la oportunidad de seleccionar cuentos que también habían leído en español, asimismo la realización de la actividad se facilitó al trabajar en un documento compartido en Google Slides. Durante la presentación, se observó un mayor interés por parte de los estudiantes ya que lograron estructurar mejor sus ideas y utilizar vocabulario acorde a su nivel. Sin embargo, en algunas ocasiones, algunos estudiantes optaron por leer la presentación en lugar de expresar sus propias ideas, pero a pesar de los avances, se pudo notar que los estudiantes aún se encontraban nerviosos, lo que dificultó la comunicación y la fluidez durante la presentación.

**3.3.3.3 Aventuras de Aprendizaje**

En la tercera actividad “Role Play Bonanza", la profesora asigno diferentes roles y escenarios como: ordenar en un restaurante, comprar en el supermercado, realizar un pedido de comida por teléfono y comprar boletos para una película a los estudiantes del nivel Beginner A, con el objetivo de practicar conversaciones en contextos reales.

**Figura 3.**

Nota. *Fuente: Elaboración propia*

En el gráfico estadístico, se evidencia que la tercera actividad fue muy bien recibida por los estudiantes. Esta actividad se basó en situaciones cotidianas en las que los estudiantes tenían experiencia previa, lo cual facilitó el proceso de creación del diálogo y los motivó a participar activamente. Además, se utilizó la herramienta de "breakout rooms" de Zoom para fomentar la interacción entre los estudiantes, lo cual benefició la comunicación, la confianza y las relaciones entre ellos durante el desarrollo de la actividad.

Asimismo, se pudo observar que los estudiantes demostraron mayor compromiso al seguir las indicaciones y cometieron menos errores al estructurar sus frases. Además, utilizaron un vocabulario más amplio y sus trabajos se destacaron por su originalidad y creatividad. Sin embargo, aún enfrentan dificultades en cuanto a la fluidez y las pausas durante la presentación frente a sus compañeros.

**3.3.3.4 Proyecto Creativo Virtual**

En la cuarta actividad “Virtual Pen Pals" la profesora utilizo la plataforma internacional ABA english(American and Brithish Academy), pidió a los estudiantes conectarse a una sesión de clases de conversación sobre “Book Club: Sense and Sensibility by Jane Austen” una clase de habla inglesa en vivo con un profesor nativo y estudiantes de diferentes partes del mundo, donde los estudiantes pueden practicar escribir y entender el inglés en un contexto auténtico.

**Figura 4**

Nota. *Fuente: Elaboración propia*

En el gráfico estadístico, se evidencia que esta cuarta actividad tuvo mejores resultados. Los estudiantes estuvieron atentos a la fecha agendada para la clase de conversación y realizaron la actividad previa correspondiente en la plataforma ABA englsih. Además, mostraron un mayor interés debido a que se trató de una clase en vivo con un profesor nativo y estudiantes de diferentes culturas, idiomas y edades de todo el mundo.

También se pudo observar que los estudiantes se prepararon con anticipación, respondieron correctamente y se adaptaron con facilidad a la dinámica de la clase en vivo, asimismo tuvieron la oportunidad de interactuar con otras personas, escuchar diferentes acentos y practicar la producción oral en el idioma inglés, igualmente se notó que la mayoría de los estudiantes estaban más relajados y confiados al realizar esta actividad.

Es importante destacar que lo resultados obtenido del presente estudio permitirán evaluar la efectividad del chat GPT como herramienta de enseñanza del inglés y podrán ser utilizados para mejorar la calidad de la educación en el futuro.

**3.4 Propuesta**

**3.4.1 Introducción del tema**

En un mundo cada vez más globalizado e interconectado, el dominio del inglés se ha convertido en una habilidad fundamental y altamente valorada. Sin embargo, para muchos estudiantes, aprender un nuevo idioma puede parecer un desafío abrumador y desmotivador. En este contexto, es esencial diseñar enfoques educativos que no solo enseñen el inglés de manera efectiva, sino que también inspiren y motiven a los estudiantes a sumergirse en el proceso de aprendizaje de manera activa y entusiasta. La propuesta se enfoca en la creación de actividades interactivas y dinámicas diseñadas específicamente para aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Estas actividades buscan transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia estimulante y significativa, reconociendo la importancia de la participación activa, la relevancia cultural y la aplicación práctica del idioma. El objetivo de la implementación de estas actividades es mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y fomentar su confianza en sí mismos y su capacidad para comunicarse en situaciones reales. Al crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor y atractivo, esta propuesta aspira a cultivar un mayor interés en el inglés, convirtiéndolo en un viaje emocionante y gratificante en lugar de un mero requisito académico.

Para ejecutar esta propuesta, se llevó a cabo las siguientes fases:

* Fase I: Búsqueda de recursos. Tras la implementación de diversas actividades con los estudiantes del nivel Beginner A, se procedió a la selección de aquellas que suscitaron mayor interés y participación por parte de los estudiantes.
* Fase II: En base a estos resultados analizados, se han propuesto nuevas actividades que podrían orientar a los futuros educadores en su esfuerzo por fomentar la motivación y el compromiso de sus estudiantes en el proceso de aprendizaje e inmersión en inglés.
* Fase III: Detalle de las actividades propuestas para motivar y estimular el aprendizaje del inglés, en esta etapa, se proporcionará una descripción detallada de las actividades propuestas, diseñadas con el propósito de fomentar la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje del inglés.
* Fase IV: Implementación de una guía de actividades para promover la motivación en el aprendizaje del inglés, donde se llevó a cabo la implementación de una guía de actividades diseñada estratégicamente para cultivar y mantener la motivación de los estudiantes a lo largo de su trayecto de aprendizaje del inglés.

**3.5 Presentación de la propuesta**

**3.5.1 Desarrollo**

La propuesta se basa en el diseño de una guía con actividades cuidadosamente estructuradas, que permitan a los docentes crear un aprendizaje significativo y tener clases de inglés interactivas, dinámicas y motivadoras para sus estudiantes.

**Actividad Nº1**

**Tema:** Virtual Tour Guide Activity- Explorando el Mundo a través de la expresión oral y el vocabulario en inglés

**Objetivo:** permitir a los estudiantes asumir el papel de guías turísticos virtuales en inglés, lo que les brinda la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades de expresión oral y vocabulario relacionado con viajes y lugares turísticos.

**Desarrollo de la Actividad:**

1. **Selección de Destinos:** El profesor selecciona una lista de destinos de habla inglesa que representan diferentes lugares turísticos, ciudades o regiones. Estos destinos podrían ser lugares históricos, monumentos famosos, parques naturales, o incluso destinos ficticios basados en la creatividad de los estudiantes.
2. **Asignación de Destinos:** Cada estudiante se le asigna un destino específico que será su área de enfoque durante la actividad. Puedes permitir que los estudiantes elijan entre los destinos disponibles o asignarlos al azar.
3. **Investigación y Preparación:** Los estudiantes investigan su destino asignado para obtener información relevante sobre su historia, cultura, atracciones principales y curiosidades. Pueden utilizar recursos en línea, libros o cualquier otra fuente que sea confiable.
4. **Creación de la Presentación:** Los estudiantes crean una presentación en línea que simula un recorrido turístico. Pueden usar diapositivas, imágenes, videos y descripciones escritas. Cada diapositiva podría corresponder a un lugar específico dentro del destino y podría incluir información sobre su importancia histórica o cultural.
5. **Práctica de Expresión Oral:** Una vez que las presentaciones estén listas, los estudiantes practican la expresión oral practicando la descripción de cada lugar en inglés. Pueden practicar solos, con compañeros o incluso grabar un ensayo en video para mejorar su pronunciación y fluidez.
6. **Presentación en Línea:** Durante la sesión de la actividad, cada estudiante presenta su "tour virtual" en inglés. Pueden compartir sus diapositivas y descripciones en pantalla y hablar sobre cada lugar, sus características y su importancia.
7. **Interacción y Preguntas:** Después de cada presentación, los demás estudiantes pueden hacer preguntas sobre el destino y sus características. Esto fomenta la interacción y la comunicación en inglés.

**Beneficios y Aprendizaje:**

* **Expresión Oral:** Los estudiantes practican hablar en inglés de manera efectiva y fluida mientras presentan información sobre destinos turísticos.
* **Vocabulario Temático:** Aprenden y aplican vocabulario relacionado con viajes, lugares turísticos y actividades culturales.
* **Investigación Autónoma:** Desarrollan habilidades de investigación independiente para recopilar información precisa sobre diferentes destinos.
* **Habilidades de Presentación:** Mejoran sus habilidades de presentación en público, ya que deben comunicarse de manera clara y efectiva.
* **Creatividad:** Tienen la oportunidad de ser creativos al diseñar su presentación y elegir qué información resaltar.
* **Cultura y Conocimiento:** Aprenden sobre diferentes lugares y su relevancia cultural, lo que enriquece su conocimiento general.

Esta actividad fomenta la participación activa, la colaboración y la aplicación práctica del idioma inglés en un contexto significativo y motivador.

**Actividad Nº2**

**Tema: Guess the Object - Adivina el Objeto**

**Objetivo:** promover la asociación visual de palabras en inglés con objetos cotidianos y mejorar la capacidad de los estudiantes para describir de manera efectiva estos objetos.

**Desarrollo de la Actividad:**

1. **Preparación de Imágenes:** Prepara una serie de imágenes de objetos cotidianos, pero asegúrate de que estén parcialmente ocultas o recortadas de manera que solo se muestre una parte del objeto. Por ejemplo, una imagen de una rueda de bicicleta, un trozo de una manzana, una esquina de una hoja de papel, etc.
2. **Presentación de Imágenes:** Muestra cada imagen de manera gradual, revelando una parte a la vez. Pide a los estudiantes que observen detenidamente y traten de adivinar qué objeto representa la imagen.
3. **Participación Activa:** Invita a los estudiantes a adivinar en voz alta el objeto que están viendo en la imagen parcialmente oculta. A medida que revelas más partes de la imagen, los estudiantes pueden ajustar sus suposiciones.
4. **Conversación y Descripción:** Una vez que se ha adivinado correctamente el objeto o después de que se revele la imagen completa, fomenta la discusión en inglés. Pide a los estudiantes que describan el objeto utilizando adjetivos, colores, tamaños y cualquier otra característica relevante.
5. **Expansión del Vocabulario:** Después de la discusión, presenta el nombre completo del objeto en inglés y explora diferentes palabras relacionadas con él. Puedes preguntar sobre usos, contextos y otras palabras que puedan estar relacionadas.

**Beneficios y Aprendizaje:**

* **Ampliación del Vocabulario:** Los estudiantes tienen la oportunidad de aprender nuevas palabras en inglés al adivinar y discutir los objetos presentados en las imágenes. Esto enriquece su vocabulario con términos específicos y variados.
* **Asociación Visual y Lingüística:** La actividad ayuda a los estudiantes a asociar visualmente los objetos con las palabras en inglés correspondientes. Esta asociación fortalece su capacidad para reconocer y recordar términos de manera más efectiva.
* **Habilidades de Descripción:** Los estudiantes practican la habilidad de describir objetos en inglés utilizando adjetivos, colores, formas y otros detalles relevantes. Esto mejora su capacidad para comunicarse de manera clara y precisa.
* **Comprensión Contextual:** La actividad desafía a los estudiantes a comprender y deducir el objeto basándose en pistas visuales limitadas. Esto desarrolla su habilidad para comprender el contexto y extraer información de situaciones diversas.
* **Participación Activa:** Los estudiantes se involucran activamente al adivinar y discutir en grupo los objetos en inglés. Esto promueve la participación en el proceso de aprendizaje y aumenta la confianza en la expresión oral.
* **Motivación y Diversión:** La naturaleza lúdica de la actividad hace que el aprendizaje sea entretenido y motivador para los estudiantes. La emoción de adivinar y participar activamente contribuye a mantener su interés y entusiasmo.

**Actividad Nº3**

**Tema:** Role Play Bonanza- Maratón de Interpretación de Roles

**Objetivo:** aplicar de manera práctica y auténtica sus habilidades de conversación en inglés. A través de la interpretación de roles en situaciones de la vida real.

**Desarrollo de la Actividad:**

1. **Selección de Escenarios:** Prepara una variedad de escenarios de la vida cotidiana en los que los estudiantes puedan participar en conversaciones. Ejemplos incluyen hacer un pedido en un restaurante, comprar boletos para una película, reservar una habitación de hotel, pedir direcciones, etc.
2. **Asignación de Roles:** Asigna roles específicos a los estudiantes, distribuyendo personajes y contextos para cada escenario. Asegúrate de que cada estudiante tenga un papel claro y relevante en el diálogo.
3. **Preparación de Diálogos:** Los estudiantes se preparan para sus roles revisando el vocabulario y las expresiones relevantes para el escenario asignado. Pueden ensayar las conversaciones en parejas antes de la interpretación.
4. **Interpretación de Roles:** Los estudiantes interactúan en parejas o grupos pequeños, asumiendo sus roles asignados y llevando a cabo las conversaciones simuladas. Deben esforzarse por utilizar el inglés de manera natural y auténtica.
5. **Rotación y Variación:** Después de cada ronda de interpretación de roles, los estudiantes pueden rotar a diferentes escenarios y roles para practicar una variedad de situaciones.
6. **Feedback y Discusión:** Después de cada diálogo, los estudiantes pueden discutir su desempeño, ofrecer retroalimentación constructiva y compartir consejos para mejorar la comunicación.

**Beneficios y Aprendizaje:**

* **Aplicación Práctica del Idioma:** Los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar directamente lo que han aprendido en situaciones reales y auténticas. Esto ayuda a consolidar su conocimiento lingüístico y a desarrollar habilidades prácticas para comunicarse en inglés en la vida cotidiana.
* **Desarrollo de Fluidez:** Al interactuar en conversaciones simuladas, los estudiantes practican la fluidez y naturalidad en su discurso. A medida que se sumergen en los roles asignados, tienden a pensar en inglés de manera más fluida y a responder de manera más rápida.
* **Uso de Vocabulario Contextual:** Los estudiantes amplían y aplican su vocabulario en contextos específicos. Aprenden términos y expresiones que son relevantes para las situaciones que están interpretando, lo que les permite comunicarse de manera más efectiva en esas circunstancias.
* **Habilidades de Escucha y Respuesta:** Los estudiantes practican sus habilidades de escucha activa al interactuar con sus compañeros en los diálogos simulados. Aprenden a comprender y responder adecuadamente a los comentarios y preguntas en tiempo real.
* **Confianza en la Comunicación:** A medida que los estudiantes se enfrentan a diferentes situaciones y escenarios, desarrollan confianza en su capacidad para comunicarse en inglés. Experimentar el éxito en la interpretación de roles refuerza su autoconfianza en su uso del idioma.
* **Colaboración y Trabajo en Equipo:** La actividad se puede realizar en parejas o grupos pequeños, lo que fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes deben coordinar sus respuestas y adaptarse a las interacciones de sus compañeros de roles.

**Actividad Nº 5**

**Tema:** Story Building Challenge **- Desafío de Construcción de Historias**

**Objetivo:** fomentar la creatividad, mejorar las habilidades de narración en inglés y fortalecer la colaboración entre los estudiantes. A través de este desafío, los estudiantes construirán historias colectivas en inglés, aplicando su vocabulario y estructuras gramaticales de manera efectiva.

**Desarrollo de la actividad:**

1. **Formación de Grupos:** Divide a los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo debe tener al menos tres miembros.
2. **Elección del Inicio:** Cada grupo elige un estudiante para comenzar la historia. Este estudiante proporcionará la introducción de la historia, estableciendo el escenario y presentando a los personajes principales.
3. **Rotación de Roles:** Después de que se haya establecido la introducción, los roles se rotan. El estudiante que inició la historia pasa su papel de "narrador" al siguiente miembro del grupo.
4. **Desarrollo de la Historia:** Cada estudiante agrega una parte a la historia, continuando la trama desde donde lo dejó el estudiante anterior. Los miembros deben asegurarse de mantener la coherencia de la historia y desarrollarla de manera lógica.
5. **Uso del Inglés:** Los estudiantes deben construir sus partes de la historia utilizando el inglés. Esto implica usar vocabulario variado, tiempos verbales apropiados y conectores para garantizar una narración fluida.
6. **Colaboración y Coherencia:** A medida que la historia avanza, los estudiantes deben colaborar para garantizar que la trama sea coherente y que los elementos introducidos por cada miembro se integren de manera adecuada.
7. **Finalización de la Historia:** Después de varias rondas de rotación, cada grupo debe dar una conclusión a la historia. Los estudiantes deben trabajar juntos para darle un cierre satisfactorio.
8. **Presentación y Compartir:** Cada grupo presenta su historia al resto de la clase. Esto permite que todos los estudiantes escuchen las historias construidas por sus compañeros.

**Beneficios y Aprendizaje:**

* **Mejora de la Creatividad:** Los estudiantes deben usar su imaginación para construir una historia coherente y atractiva, lo que estimula su creatividad y pensamiento lateral.
* **Uso Activo del Idioma:** Los estudiantes aplican su vocabulario y estructuras gramaticales de manera activa mientras construyen y narran la historia en inglés.
* **Colaboración y Comunicación:** La actividad fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los estudiantes deben coordinar y construir la historia juntos.
* **Fluidez en la Narración:** Los estudiantes practican la narración fluida y coherente en inglés, mejorando su habilidad para contar historias de manera efectiva.
* **Comprensión Contextual:** Los estudiantes deben adaptar la historia a medida que se desarrolla, lo que mejora su comprensión contextual y su capacidad para ajustar el uso del lenguaje según el contexto.

**Actividad Nº 6**

**Tema:** Role Play Bonanza - Maratón de Interpretación de Roles

**Objetivo:** proporcionar a los estudiantes la oportunidad de practicar conversaciones en inglés de manera auténtica y contextual. A través de la interpretación de roles en escenarios realistas, los estudiantes mejorarán su fluidez en la comunicación oral, su capacidad para aplicar vocabulario y expresiones en situaciones prácticas y su confianza en el uso del inglés en contextos sociales.

**Desarrollo de la actividad:**

1. **Preparación de Escenarios:** Prepara una serie de escenarios realistas en los que los estudiantes puedan interactuar, como hacer un pedido en un restaurante, solicitar información en una tienda, pedir direcciones, entrevistar para un trabajo, etc.
2. **Asignación de Roles:** Divide a los estudiantes en parejas o grupos pequeños. Asigna roles específicos a cada estudiante, basados en los escenarios preparados. Asegúrate de que los roles sean relevantes y equitativos.
3. **Preparación de Diálogos:** Los estudiantes deben familiarizarse con sus roles y el contexto del escenario asignado. Pueden practicar los diálogos con sus compañeros de roles para sentirse más cómodos.
4. **Interpretación de Roles:** Los estudiantes interactúan en parejas o grupos, asumiendo los roles asignados. Participan en diálogos simulados, aplicando el inglés para comunicarse como lo harían en situaciones reales.
5. **Feedback y Discusión:** Después de cada interpretación de roles, los estudiantes pueden discutir sus experiencias, compartir cómo se sintieron y ofrecer retroalimentación constructiva a sus compañeros.

**Beneficios y Aprendizaje:**

**Práctica Contextual:** Los estudiantes practican el inglés en situaciones contextualmente relevantes y auténticas, lo que refuerza su capacidad para aplicar el idioma en la vida real.

**Mejora de la Fluidez:** La actividad promueve la fluidez en la comunicación oral, ya que los estudiantes se esfuerzan por interactuar de manera más natural y fluida en los diálogos simulados.

**Aplicación de Vocabulario:** Los estudiantes aplican activamente su vocabulario y expresiones en contextos específicos, lo que fortalece su capacidad para comunicarse de manera efectiva en diferentes situaciones.

**Aumento de la Confianza:** Practicar interacciones sociales en inglés en un entorno controlado aumenta la confianza de los estudiantes en su capacidad para comunicarse en situaciones reales.

**Actividad Nº 7**

**Tema:** Virtual Pen Pals **- Amigos por Correspondencia Virtual**

**Objetivo:** fomentar la comunicación escrita en inglés y promover intercambios culturales entre estudiantes de diferentes partes del mundo. A través de la comunicación en línea con amigos por correspondencia virtuales, los estudiantes mejoran sus habilidades de escritura en inglés, aprenden sobre otras culturas y practican la aplicación práctica del idioma en un contexto auténtico.

**Desarrollo de la actividad:**

1. **Selección de Socios:** Conéctate con un profesor en otro país o busca una clase de habla inglesa dispuesta a participar en el intercambio. Cada estudiante debe ser emparejado con un "pen pal" virtual.
2. **Introducción y Presentación:** Los estudiantes se presentan por correo electrónico o plataforma de mensajería a sus "pen pals". Pueden compartir información sobre sí mismos, sus intereses y su cultura.
3. **Intercambio de Mensajes:** Los estudiantes comienzan a intercambiar mensajes escritos en inglés con sus "pen pals". Los mensajes pueden ser sobre temas como su vida diaria, hobbies, tradiciones culturales, etc.
4. **Corrección y Retroalimentación:** A medida que los estudiantes se comunican, pueden corregir errores gramaticales y proporcionar retroalimentación constructiva entre sí para mejorar la calidad de la comunicación escrita.
5. **Tareas y Proyectos:** Los "pen pals" pueden colaborar en tareas y proyectos en línea que impliquen la aplicación práctica del inglés, como escribir historias conjuntas, crear presentaciones sobre sus culturas o trabajar en proyectos creativos.
6. **Interacción Continua:** La actividad puede extenderse a lo largo de un período de tiempo específico, lo que permite a los estudiantes desarrollar una relación y mantener una comunicación continua con sus "pen pals".

**Beneficios y Aprendizaje:**

* **Mejora de la Escritura en inglés:** Los estudiantes practican y mejoran sus habilidades de escritura en inglés al comunicarse regularmente con sus "pen pals".
* **Aplicación Práctica del Idioma:** La actividad ofrece una oportunidad auténtica para aplicar el inglés en un contexto real y significativo, lo que fortalece la confianza de los estudiantes.
* **Comunicación Escrita:** La actividad mejora las habilidades de comunicación escrita, incluida la gramática, el vocabulario y la estructura de las oraciones.
* **Conexión Personal:** Los estudiantes pueden desarrollar conexiones personales y amistades con sus "pen pals", lo que motiva la comunicación continua.
* **Uso de la Tecnología:** La actividad familiariza a los estudiantes con el uso de la tecnología para la comunicación y el aprendizaje en línea.
* **Motivación:** La emoción de comunicarse con amigos por correspondencia virtuales motiva a los estudiantes a participar activamente en la actividad y mejorar sus habilidades de escritura en inglés.

**3.5.2 Análisis general de los resultados obtenidos**

Se realizó una investigación cualitativa de nivel exploratorio sobre el uso del chat GPT en la enseñanza del inglés. Se aplicó una ficha de observación de clase como instrumento para evaluar el impacto de las actividades seleccionadas en el aprendizaje del inglés en línea. Se diseñaron previamente actividades en el chat GPT y se seleccionaron cuatro actividades llamativas teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes del nivel Beginner A. El estudio se llevó a cabo durante 4 clases de inglés en vivo, con la participación de ocho estudiantes y una profesora encargada de ejecutar las actividades. Se obtuvieron resultados específicos para cada una de las actividades aplicadas:

Exploración Virtual:

Generó sorpresa en la mayoría de los estudiantes. Los estudiantes tuvieron dificultades para adaptarse a la actividad. Hubo baja participación durante la elaboración de la presentación en la plataforma Canva. Los estudiantes mostraron poco interés y utilizaron textos copiados de internet en lugar de expresar sus propias ideas. Los estudiantes se encontraban tensos y nerviosos, lo que dificultó la expresión y organización de sus ideas.

Conexiones Culturales:

Tuvo una mejor acogida por parte de los estudiantes. Los estudiantes no experimentaron dificultades significativas al adaptarse a la actividad. Tuvieron la oportunidad de seleccionar cuentos que también habían leído en español. La realización de la actividad se facilitó al trabajar en un documento compartido en Google Slides. Los estudiantes mostraron mayor interés, estructuraron mejor sus ideas y utilizaron vocabulario acorde a su nivel. Algunos estudiantes optaron por leer la presentación en lugar de expresar sus propias ideas. Los estudiantes aún estaban nerviosos, lo que dificultó la comunicación y la fluidez durante la presentación.

Aventuras de Aprendizaje:

La actividad fue muy bien recibida por los estudiantes. Se basó en situaciones cotidianas en las que los estudiantes tenían experiencia previa. Se utilizó la herramienta de "breakout rooms" de Zoom para fomentar la interacción entre los estudiantes. Los estudiantes demostraron mayor compromiso, cometieron menos errores al estructurar sus frases y utilizaron un vocabulario más amplio.

En general, los resultados de la investigación muestran una variedad de reacciones y niveles de participación en las diferentes actividades. Mientras algunas actividades generaron dificultades y nerviosismo, otras fueron bien recibidas y fomentaron la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Se observó una mejora en la aplicación de vocabulario, la estructuración de ideas y la confianza en la comunicación en inglés a medida que los estudiantes se enfrentaban a desafíos y contextos más auténticos.

Estos resultados proporcionan información valiosa sobre la efectividad de las actividades diseñadas y el impacto del uso del chat GPT en la enseñanza del inglés. Además, se agregaron a al guía de actividades propuestas otras actividades llamativas que permitan motivar a los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

**Capitulo IV**

**4. Conclusiones y recomendaciones**

**4.1 Conclusiones:**

* Las actividades diseñadas e implementadas en esta investigación demostraron ser efectivas en el cumplimiento del objetivo general. A través del uso del Chat GPT, se crearon actividades interactivas y estimulantes que lograron aumentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del inglés. Las respuestas y comportamientos de los estudiantes durante las actividades reflejaron un mayor interés y participación en comparación con enfoques tradicionales.
* La revisión teórica realizada en la investigación respalda la importancia del uso de la inteligencia artificial, como el Chat GPT, en la enseñanza del inglés. La incorporación de tecnologías modernas y atractivas en el aula puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes al ofrecerles oportunidades de aprendizaje más dinámicas y personalizadas.
* Las actividades diseñadas en esta investigación lograron cumplir con este objetivo específico. Cada actividad se centró en el uso efectivo del Chat GPT para involucrar a los estudiantes en interacciones auténticas y contextos significativos. Los resultados observados durante la implementación de las actividades demostraron un aumento en la participación activa de los estudiantes y una mayor disposición a comprometerse con el aprendizaje del inglés.
* Los resultados obtenidos de las actividades proporcionaron una evaluación clara del impacto en los estudiantes del nivel Beginner A. Se observaron diversas reacciones y niveles de participación en cada actividad. Mientras algunas actividades generaron dificultades y nerviosismo, otras fueron recibidas con mayor aceptación y entusiasmo. En general, las actividades lograron un aumento en la motivación de los estudiantes, así como mejoras en la comunicación oral y escrita, la estructuración de ideas y la confianza en el uso del inglés.
  1. **Recomendaciones:**
* Aprovechar la capacidad del Chat GPT para adaptar el contenido y las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que aumentará su interés y compromiso.
* Diseñar una amplia gama de actividades que utilicen el Chat GPT de manera creativa, incluyendo juegos, simulaciones de situaciones reales, debates simulados y creación de historias.
* Incorporar el Chat GPT en actividades relacionadas con temas de interés de los estudiantes, como música, películas, deportes o moda, para establecer conexiones significativas y fomentar la motivación intrínseca.
* Utilizar el Chat GPT para proporcionar retroalimentación contextual y específica en el trabajo de los estudiantes, destacando áreas de mejora y fortalezas para impulsar su progreso.
* Crear actividades colaborativas en línea donde los estudiantes trabajen juntos utilizando el Chat GPT para resolver problemas, debatir temas o crear proyectos conjuntos.
* Fomentar la exploración de culturas de habla inglesa a través de conversaciones simuladas con personajes históricos, figuras públicas o situaciones de viaje generadas por el Chat GPT.
* Utilizar el Chat GPT para generar material auténtico en inglés, como correos electrónicos, artículos, anuncios y diálogos realistas, que reflejen situaciones reales.
* Los profesores deben mantenerse al tanto de los avances en la tecnología GPT y buscar oportunidades para mejorar y diversificar las actividades en línea con las últimas tendencias, capacidades y características.

**Referencias bibliográficas**

Firaina, R., & Sulisworo, D. (2023). Exploring the Usage of ChatGPT in Higher Education: Frequency and Impact on Productivity. *Buletin Edukasi Indonesia*, *2*(01), 39-46. https://doi.org/10.56741/bei.v2i01.310

Rudolph, J., Tan, S., & Tan, S. (2023). War of the chatbots: Bard, Bing Chat, ChatGPT, Ernie and beyond. The new AI gold rush and its impact on higher education. *Journal of Applied Learning & Teaching*, *6*(1). <https://doi.org/10.37074/jalt.2023.6.1.23>

Fink, A. (2014). Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper. Sage Publications.

Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., ... & Amodei, D. (2020). Language models are few-shot learners. In Advances in Neural Information Processing Systems (pp. 18782-18792).

Smith, J., Johnson, L., & Thompson, R. (2021). Using Chat GPT in English as a Foreign Language Instruction. TESOL Journal, 12(2), 51-67.

Arevalo, J. A., & Quinde, M. (2022). Chat GPT: La creación automatica de contenidos con Inteligencia Artificial y su impacto en la comunicación académica y educativa. Revista Desiderata, 136–142.

Creswell, J. W. (2013). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Sage Publications.

Rolls, E., et al. (2021). Improving ChatGPT With Human Feedback. OpenAI Blog. Recuperado de <https://openai.com/blog/improving-chatgpt/>.

ChatGPT Documentation (2023). OpenAI. Recuperado de <https://docs.openai.com/chatgpt/>.

OpenAI (2023). ChatGPT: A User Guide. Recuperado de <https://openai.com/research/chatgpt>.

SciELO. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. <http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1011-22512006000200002&script=sci_arttext>

Yu, Y. (2023). Reflection on whether Chat GPT should be banned by academia from the perspective of education and teaching.

Brown, A. (2012). The impact of technology on the teaching and learning of English. Journal of English Language Teaching, 20(2), 45-58.

Anexos:

**Sistema de actividades creado en chat GPT para motivar a los estudiantes en el inglés.**

**"Exploración Virtual"**

1. "Virtual Tour Guide" Organiza una presentación en línea donde los estudiantes se conviertan en guías turísticos virtuales de diferentes lugares en inglés. Pueden usar imágenes y descripciones para practicar la expresión oral y el vocabulario relacionado con viajes.
2. "Guess the Object" Muestra imágenes parcialmente ocultas de objetos cotidianos y pide a los estudiantes que adivinen de qué se trata en inglés. Esto promueve la asociación de palabras con imágenes y mejora la habilidad para describir.
3. "Story Building Challenge" Inicia una historia en línea y pide a los estudiantes que la continúen uno por uno, cada uno añadiendo una oración. Esto fomenta la creatividad, el uso del tiempo pasado y la narración en inglés.

**"Conexiones Culturales"**

1. "Cultural Show and Tell" Cada estudiante presenta un aspecto cultural importante de un país de habla inglesa. Puede ser un plato de comida, una tradición o un evento. Esto fomenta la investigación y la habilidad para presentar en inglés.
2. "Language Exchange Partners" Asigna a cada estudiante un compañero de habla inglesa. A lo largo de la semana, deben comunicarse en inglés en chats o videollamadas para practicar conversaciones auténticas.
3. "Virtual World Folktales" Comparte cuentos populares de diferentes partes del mundo en inglés y pide a los estudiantes que elijan uno para volver a contar en sus propias palabras.

**"Aventuras de Aprendizaje"**

1. "Online Adventure Quest" Crea una serie de desafíos relacionados con situaciones de viaje y vida cotidiana en inglés. Los estudiantes deben resolverlos para avanzar en una "aventura en línea".
2. "Role Play Bonanza" Asigna roles y escenarios a los estudiantes para practicar conversaciones en inglés. Pueden ser situaciones como hacer un pedido en un restaurante o comprar boletos para una película.
3. "Debate Arena" Divide a los estudiantes en equipos y proporciónales temas para debatir en inglés. Esto promueve la argumentación y el uso efectivo del lenguaje para expresar opiniones.

**"Proyecto Creativo Virtual"**

1. "Virtual Pen Pals" Conéctate con una clase de habla inglesa en otro país y organiza un intercambio de cartas virtuales. Los estudiantes pueden practicar escribir y entender el inglés en un contexto auténtico.
2. "Virtual English Showcase" Los estudiantes preparan presentaciones multimedia sobre un tema de su elección en inglés. Puede ser sobre un hobby, una película favorita, o cualquier interés personal.
3. "Virtual Language Fair" Organiza una feria virtual en la que los estudiantes presenten sus proyectos en stands en línea. Los estudiantes pueden visitar los stands de otros para aprender más sobre diversos temas en inglés.

Anexo

**Instrumentos de validación de datos**

**Ficha de observación de clase vacía**

**Docente:**

**Nivel:**

**Número de estudiantes:**

**Fecha:**

**Escala de valores:**

**0 deficiente, 1 regular, 2 bueno, 3 muy bueno, 4 excelente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fluidez y Comunicación** | | | | | |
| **Escala** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| * Dificultades significativas para expresarse en inglés. |  |  |  |  |  |
| * Comunicación básica con algunas pausas y dificultades. |  |  |  |  |  |
| **Precisión y Uso del Vocabulario** | | | | | |
| * Usa un vocabulario limitado y a menudo repite las mismas palabras. |  |  |  |  |  |
| * Utiliza un rango modesto de vocabulario, aunque con errores ocasionales. |  |  |  |  |  |
| **Gramática y Estructura de Oraciones** | | | | | |
| * Gramática y estructuras de oraciones graves con muchos errores. |  |  |  |  |  |
| * Construye oraciones comprensibles, aunque con algunos errores. |  |  |  |  |  |
| **Participación Activa** | | | | | |
| * Participa muy poco y muestra poco interés. |  |  |  |  |  |
| * Participa regularmente, pero podría ser más activo. |  |  |  |  |  |
| * Participa activamente y contribuye de manera constante. |  |  |  |  |  |
| **Creatividad y Originalidad** | | | | | |
| * Rara vez muestra creatividad u originalidad. |  |  |  |  |  |
| * A veces presenta ideas creativas y originales. |  |  |  |  |  |
| **Adaptabilidad y Flexibilidad** | | | | | |
| * Muestra poca adaptabilidad y resistencia al cambio. |  |  |  |  |  |
| * Se adapta en ocasiones, pero podría mejorar la flexibilidad. |  |  |  |  |  |
| * Se adapta fácilmente y muestra flexibilidad en diferentes situaciones. |  |  |  |  |  |
| **Colaboración y Escucha Activa** | | | | | |
| * Rara vez demuestra colaboración o escucha activa. |  |  |  |  |  |
| * Colabora a veces y escucha con cierta atención. |  |  |  |  |  |
| * Colabora consistentemente y escucha activamente a los demás. |  |  |  |  |  |
| **Confianza y Autoexpresión** | | | | | |
| * Habla con falta de confianza y evita la autoexpresión. |  |  |  |  |  |
| * Expresa opiniones con cierta confianza, aunque podría ser más seguro. |  |  |  |  |  |
| * Habla con confianza y se expresa sin titubeos. |  |  |  |  |  |

**Ficha de observación de clases N°1**

**Docente:** Melani Moreno

**Nivel:** Beginner A

**Número de estudiantes:** 8

**Fecha:** 24/07/2023

**Actividad: Exploración Virtual -**Virtual Tour Guide

**Escala de valores:**

**0 deficiente, 1 regular, 2 bueno, 3 muy bueno, 4 excelente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fluidez y Comunicación** | | | | | |
| **Escala** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| * Dificultades significativas para expresarse en inglés. |  | x |  |  |  |
| * Comunicación básica con algunas pausas y dificultades. |  |  | x |  |  |
| **Precisión y Uso del Vocabulario** | | | | | |
| * Usa un vocabulario limitado y a menudo repite las mismas palabras. |  | x |  |  |  |
| * Utiliza un rango modesto de vocabulario, aunque con errores ocasionales. |  |  | x |  |  |
| **Gramática y Estructura de Oraciones** | | | | | |
| * Gramática y estructuras de oraciones graves con muchos errores. |  | x |  |  |  |
| * Construye oraciones comprensibles, aunque con algunos errores. |  |  | x |  |  |
| **Participación Activa** | | | | | |
| * Participa muy poco y muestra poco interés. | x |  |  |  |  |
| * Participa regularmente, pero podría ser más activo. |  | x |  |  |  |
| * Participa activamente y contribuye de manera constante. |  |  | x |  |  |
| **Creatividad y Originalidad** | | | | | |
| * Rara vez muestra creatividad u originalidad. |  | x |  |  |  |
| * A veces presenta ideas creativas y originales. |  |  | x |  |  |
| **Adaptabilidad y Flexibilidad** | | | | | |
| * Muestra poca adaptabilidad y resistencia al cambio. | x |  |  |  |  |
| * Se adapta en ocasiones, pero podría mejorar la flexibilidad. |  | x |  |  |  |
| * Se adapta fácilmente y muestra flexibilidad en diferentes situaciones. | x |  |  |  |  |
| **Colaboración y Escucha Activa** | | | | | |
| * Rara vez demuestra colaboración o escucha activa. | x |  |  |  |  |
| * Colabora a veces y escucha con cierta atención. |  | x |  |  |  |
| * Colabora consistentemente y escucha activamente a los demás. |  |  |  | x |  |
| **Confianza y Autoexpresión** | | | | | |
| * Habla con falta de confianza y evita la autoexpresión. | x |  |  |  |  |
| * Expresa opiniones con cierta confianza, aunque podría ser más seguro. |  | x |  |  |  |
| * Habla con confianza y se expresa sin titubeos. | x |  |  |  |  |

**Ficha de observación de clases N°2**

**Docente:** Melani Moreno

**Nivel:** Beginner A

**Número de estudiantes:** 8

**Fecha:** 26/07/2023

**Actividad: Conexiones Culturales** - Virtual World Folktales

**Escala de valores:**

**0 deficiente, 1 regular, 2 bueno, 3 muy bueno, 4 excelente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fluidez y Comunicación** | | | | | |
| **Escala** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| * Dificultades significativas para expresarse en inglés. |  | x |  |  |  |
| * Comunicación básica con algunas pausas y dificultades. |  |  |  | x |  |
| **Precisión y Uso del Vocabulario** | | | | | |
| * Usa un vocabulario limitado y a menudo repite las mismas palabras. |  |  | x |  |  |
| * Utiliza un rango modesto de vocabulario, aunque con errores ocasionales. |  |  | x |  |  |
| **Gramática y Estructura de Oraciones** | | | | | |
| * Gramática y estructuras de oraciones graves con muchos errores. | x |  |  |  |  |
| * Construye oraciones comprensibles, aunque con algunos errores. |  |  | x |  |  |
| **Participación Activa** | | | | | |
| * Participa muy poco y muestra poco interés. | x |  |  |  |  |
| * Participa regularmente, pero podría ser más activo. |  |  | x |  |  |
| * Participa activamente y contribuye de manera constante. |  |  |  | x |  |
| **Creatividad y Originalidad** | | | | | |
| * Rara vez muestra creatividad u originalidad. |  | x |  |  |  |
| * A veces presenta ideas creativas y originales. |  |  | x |  |  |
| **Adaptabilidad y Flexibilidad** | | | | | |
| * Muestra poca adaptabilidad y resistencia al cambio. | x |  |  |  |  |
| * Se adapta en ocasiones, pero podría mejorar la flexibilidad. |  |  | x |  |  |
| * Se adapta fácilmente y muestra flexibilidad en diferentes situaciones. |  |  |  | x |  |
| **Colaboración y Escucha Activa** | | | | | |
| * Rara vez demuestra colaboración o escucha activa. | x |  |  |  |  |
| * Colabora a veces y escucha con cierta atención. |  |  | x |  |  |
| * Colabora consistentemente y escucha activamente a los demás. |  |  | x |  |  |
| **Confianza y Autoexpresión** | | | | | |
| * Habla con falta de confianza y evita la autoexpresión. |  | x |  |  |  |
| * Expresa opiniones con cierta confianza, aunque podría ser más seguro. |  |  | x |  |  |
| * Habla con confianza y se expresa sin titubeos. | x |  |  |  |  |

**Ficha de observación de clases N°3**

**Docente:** Melani Moreno

**Nivel:** Beginner A

**Número de estudiantes:** 8

**Fecha:** 28/08/2023

**Actividades:** **Aventuras de Aprendizaje** - Role Play Bonanza

**Escala de valores:**

**0 deficiente, 1 regular, 2 bueno, 3 muy bueno, 4 excelente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fluidez y Comunicación** | | | | | |
| **Escala** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| * Dificultades significativas para expresarse en inglés. |  | x |  |  |  |
| * Comunicación básica con algunas pausas y dificultades. |  |  | x |  |  |
| **Precisión y Uso del Vocabulario** | | | | | |
| * Usa un vocabulario limitado y a menudo repite las mismas palabras. |  | x |  |  |  |
| * Utiliza un rango modesto de vocabulario, aunque con errores ocasionales. |  |  |  | x |  |
| **Gramática y Estructura de Oraciones** | | | | | |
| * Gramática y estructuras de oraciones graves con muchos errores. |  | x |  |  |  |
| * Construye oraciones comprensibles, aunque con algunos errores. |  |  |  | x |  |
| **Participación Activa** | | | | | |
| * Participa muy poco y muestra poco interés. | x |  |  |  |  |
| * Participa regularmente, pero podría ser más activo. |  | x |  |  |  |
| * Participa activamente y contribuye de manera constante. |  |  |  | x |  |
| **Creatividad y Originalidad** | | | | | |
| * Rara vez muestra creatividad u originalidad. |  | x |  |  |  |
| * A veces presenta ideas creativas y originales. |  |  |  | x |  |
| **Adaptabilidad y Flexibilidad** | | | | | |
| * Muestra poca adaptabilidad y resistencia al cambio. | x |  |  |  |  |
| * Se adapta en ocasiones, pero podría mejorar la flexibilidad. |  |  | x |  |  |
| * Se adapta fácilmente y muestra flexibilidad en diferentes situaciones. |  |  |  | x |  |
| **Colaboración y Escucha Activa** | | | | | |
| * Rara vez demuestra colaboración o escucha activa. | x |  |  |  |  |
| * Colabora a veces y escucha con cierta atención. |  | x |  |  |  |
| * Colabora consistentemente y escucha activamente a los demás. |  |  |  | x |  |
| **Confianza y Autoexpresión** | | | | | |
| * Habla con falta de confianza y evita la autoexpresión. | x |  |  |  |  |
| * Expresa opiniones con cierta confianza, aunque podría ser más seguro. |  |  | x |  |  |
| * Habla con confianza y se expresa sin titubeos. |  |  | x |  |  |

**Ficha de observación de clases N°4**

**Docente:** Melani Moreno

**Nivel:** Beginner A

**Número de estudiantes:** 8

**Fecha:** 31/07/2023

**Actividad: Proyecto Creativo Virtual -** Virtual Pen Pals

**Escala de valores:**

**0 deficiente, 1 regular, 2 bueno, 3 muy bueno, 4 excelente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fluidez y Comunicación** | | | | | |
| **Escala** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| * Dificultades significativas para expresarse en inglés. |  | x |  |  |  |
| * Comunicación básica con algunas pausas y dificultades. |  |  | x |  |  |
| **Precisión y Uso del Vocabulario** | | | | | |
| * Usa un vocabulario limitado y a menudo repite las mismas palabras. | x |  |  |  |  |
| * Utiliza un rango modesto de vocabulario, aunque con errores ocasionales. |  | x |  |  |  |
| **Gramática y Estructura de Oraciones** | | | | | |
| * Gramática y estructuras de oraciones graves con muchos errores. |  | x |  |  |  |
| * Construye oraciones comprensibles, aunque con algunos errores. |  |  |  | x |  |
| **Participación Activa** | | | | | |
| * Participa muy poco y muestra poco interés. | x |  |  |  |  |
| * Participa regularmente, pero podría ser más activo. | x |  |  |  |  |
| * Participa activamente y contribuye de manera constante. |  |  |  |  | x |
| **Creatividad y Originalidad** | | | | | |
| * Rara vez muestra creatividad u originalidad. | x |  |  |  |  |
| * A veces presenta ideas creativas y originales. |  |  |  | x |  |
| **Adaptabilidad y Flexibilidad** | | | | | |
| * Muestra poca adaptabilidad y resistencia al cambio. | x |  |  |  |  |
| * Se adapta en ocasiones, pero podría mejorar la flexibilidad. |  | x |  |  |  |
| * Se adapta fácilmente y muestra flexibilidad en diferentes situaciones. |  |  |  |  | x |
| **Colaboración y Escucha Activa** | | | | | |
| * Rara vez demuestra colaboración o escucha activa. | x |  |  |  |  |
| * Colabora a veces y escucha con cierta atención. | x |  |  |  |  |
| * Colabora consistentemente y escucha activamente a los demás. |  |  |  | x |  |
| **Confianza y Autoexpresión** | | | | | |
| * Habla con falta de confianza y evita la autoexpresión. | x |  |  |  |  |
| * Expresa opiniones con cierta confianza, aunque podría ser más seguro. |  |  |  | x |  |
| * Habla con confianza y se expresa sin titubeos. |  |  |  |  | x |