



Edpuzzle una herramienta tecnológica interactiva y cooperativa para mejorar las habilidades auditivas de los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Edpuzzle an interactive and cooperative technological tool to improve the listening skills of students of English as a Foreign Language

Edpuzzle uma ferramenta tecnológica interativa e cooperativa para melhorar as habilidades auditivas de alunos de inglês como língua estrangeira

Silvia Narcisa Cazar-Costales ^I
silvia.cazar@epoch.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8297-1294>

Daniela Fernanda Guano-Merino ^{II}
daniela.guano@epoch.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2425-2205>

Viviana Vanessa Yáñez-Valle ^{III}
viviana.yanez@epoch.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8953-4583>

Romel Francisco Calles-Jiménez ^{IV}
rcalleshigh15@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7836-9738>

Correspondencia: silvia.cazar@epoch.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Recibido:** 02 de enero de 2022 ***Aceptado:** 22 de enero de 2022 * **Publicado:** 16 de febrero de 2022

- I. Magíster en Lingüística y Didáctica en la Enseñanza de Idiomas Extranjeras, Docente de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, ESPOCH, Riobamba, Ecuador.
- II. Magíster en Lingüística Aplicada a la Enseñanza Bilingüe Español-Inglés, Docente de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, ESPOCH, Riobamba, Ecuador.
- III. Magíster en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera, Docente de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, ESPOCH, Riobamba, Ecuador.
- IV. Maestría en formación de Profesores de Inglés como Lengua Extranjera, Docente del Instituto Internacional High Challenge, Riobamba, Ecuador

Resumen

El objetivo de esta investigación fue analizar las características de la herramienta tecnológica Edpuzzle y sus beneficios en el desarrollo de la habilidad auditiva. Además, este estudio descriptivo enuncia los obstáculos que los estudiantes enfrentan al momento de llevar a cabo actividades de la habilidad auditiva. En lo que respecta a la metodología, se consideró el paradigma interpretativo, ya que los investigadores buscan comprender y explicar el fenómeno estudiado. En lo que respecta a la selección de la muestra, se aplicó el muestreo no probabilístico, los investigadores seleccionaron el grupo de estudiantes en relación con su proximidad con los mismos; es así que, la muestra estuvo constituida por 60 estudiantes del nivel A2 de inglés. Ésta es también una investigación básica ya que se dirige un proceso de reflexión y el enfoque principal está en examinar la relación entre la herramienta Edpuzzle y la habilidad auditiva. Adicionalmente, el estudio emplea la técnica de la observación, los investigadores enfatizan la reacción y respuesta de los estudiantes al momento de utilizar la herramienta. Con la finalidad de recolectar datos, las notas obtenidas por los estudiantes en la actividad ejecutada fueron registradas; los estudiantes también completan una encuesta de satisfacción. Los resultados demuestran que debido a que la herramienta Edpuzzle es amigable, fácil de usar y accesible, los estudiantes no solo obtienen buenas notas, pero también expresan sentirse motivados y satisfechos con el uso de la mencionada herramienta tecnológica. Se recomienda que los docentes implementen la herramienta Edpuzzle en sus lecciones, pues ha sido demostrado que los estudiantes se sienten motivados al utilizarla en actividades relacionadas con la habilidad auditiva en el aula de inglés como Lengua Extranjera.

Palabras clave: herramientas tecnológicas; habilidad auditiva; investigación cualitativa; encuesta de satisfacción.

Abstract

The objective of this research was to analyze the characteristics of the Edpuzzle technological tool and its benefits in the development of the listening skills. In addition, this descriptive study states the obstacles students face when enhancing in listening activities. Regarding the methodology, the interpretative paradigm is considered since the researchers seek to comprehend and explain the studied phenomena. Besides, the non-probabilistic sampling was employed, the researchers selected the students because of their proximity, such is the case that the sample were

60 students from the A2 level of English. This is also basic research since a reflection process is conducted and the aim is to examine the relationship between Edpuzzle and the listening skill. Moreover, the study presents an observational technique; the researchers gave emphasis to the students' reaction and response to the tool. In order to collect data, the grades of the listening activity were recorded; furthermore, a satisfaction survey was completed by the participants. The results demonstrated that since the Edpuzzle tool is friendly, easy to use and accessible, students not only obtained good grades in the activity, but also, they expressed their satisfaction and motivation when working with the above-mentioned technological tool. It is recommended that teachers implement Edpuzzle in their lessons since it has been demonstrated that students feel motivated when implementing it in listening activities in the English as a Foreign Language classroom.

Keywords: technological tools; listening skill; qualitative research; satisfaction survey.

Resumo

O objetivo desta pesquisa foi analisar as características da ferramenta tecnológica Edpuzzle e seus benefícios no desenvolvimento das habilidades auditivas. Além disso, este estudo descritivo afirma os obstáculos que os alunos enfrentam ao realizar atividades de habilidades auditivas. Quanto à metodologia, considerou-se o paradigma interpretativo, uma vez que os pesquisadores buscam compreender e explicar o fenômeno estudado. Em relação à seleção da amostra, foi aplicada a amostragem não probabilística, os pesquisadores selecionaram o grupo de alunos em relação à sua proximidade com eles; assim, a amostra foi composta por 60 alunos do nível A2 de inglês. Esta também é uma pesquisa básica à medida que um processo de reflexão é realizado e o foco principal é examinar a relação entre a ferramenta Edpuzzle e a capacidade de escuta. Além disso, o estudo utiliza a técnica de observação, os pesquisadores enfatizam a reação e resposta dos alunos ao utilizar a ferramenta. Para a coleta de dados, foram registradas as notas obtidas pelos alunos na atividade executada; os alunos também respondem a uma pesquisa de satisfação. Os resultados mostram que, por ser a ferramenta Edpuzzle amigável, fácil de usar e acessível, os alunos não apenas obtêm boas notas, mas também expressam sentimentos motivados e satisfeitos com o uso da referida ferramenta tecnológica. Recomenda-se que os professores implementem a ferramenta Edpuzzle em suas aulas, pois foi demonstrado que os alunos se sentem motivados ao

usá-la em atividades relacionadas às habilidades de escuta na sala de aula de Inglês como Língua Estrangeira.

Palavras-chave: ferramentas tecnológicas; capacidade de escuta; pesquisa qualitativa; pesquisa de satisfação.

Introducción

Hoy en día, la disponibilidad gratuita de algunas plataformas educativas permite explotar el aprendizaje en las aulas ya que ofrecen la posibilidad de compartir conocimientos mediante espacios con contenidos virtuales. Velásquez (2021) también indica que debido a las exigencias y necesidades en esta era digital los docentes y estudiantes cada vez están más involucrados en la educación actualizada y muy lejos del modelo tradicional dictado por muchos años como mencionan (Jasell Velásquez, 2021).

En concordancia con lo expuesto anteriormente, se decidió llevar a cabo este estudio sobre la herramienta Edpuzzle; estudio que ayudará a resolver algunas inquietudes que se planteó a través de los objetivos generales y específicos.

Objetivo General:

- Analizar las características de la herramienta tecnológica Edpuzzle a través de datos recolectados de fuentes primarias y secundarias con un enfoque en el desarrollo de la habilidad auditiva de los estudiantes de inglés como lengua extranjera.

Objetivos específicos

- Describir las bondades de la herramienta Edpuzzle y su aplicación en actividades de listening dentro del aula de inglés como lengua extranjera.
- Establecer la efectividad y aceptación de la herramienta Edpuzzle en estudiantes de inglés a través de una encuesta de satisfacción.
- Determinar la relación que existe entre la implementación de la herramienta Edpuzzle y el desarrollo de la habilidad auditiva en base a las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las actividades realizadas en clase.

Hasta el momento han existido diversas herramientas para el desarrollo de la habilidad auditiva en las clases de inglés; sin embargo, la facilidad y el esquema que presenta Edpuzzle en las aulas de inglés ha permitido constituirlo como una herramienta que permite explotar el aprendizaje de la habilidad auditiva en los estudiantes de nivel A2 de inglés (Roig-Vila, 2017).

Pueo (2017) indica que Edpuzzle es una de las herramientas más utilizadas en la metodología de clase invertida ya que esta herramienta facilita el aprendizaje de los estudiantes (Pueo, 2017). Por ende, también es necesario que los docentes conozcan los diferentes modelos pedagógicos y además algunas plataformas educativas que conlleven al aprendizaje óptimo del idioma inglés para ser más competentes. Así mismo, conocer la actitud de los estudiantes respecto al aprendizaje a través de la herramienta Edpuzzle en las clases de inglés.

Además, es pertinente considerar el estudio de Bazurto y García (2021) quienes puntualizan que Edpuzzle permite llevar un seguimiento del estudiante y su rendimiento académico en las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje; siendo esto un referente para utilizar esta herramienta como apoyo para implementar en las aulas del idioma inglés (Nancy Bazurto, 2021).

Hay que especificar que debido a las exigencias que se presenta en el aprendizaje de un nuevo idioma es importante abordar este tema que permitirá buscar otras maneras de aprendizaje y adaptar al modelo educativo tradicional, herramientas tecnológicas innovativas de diversos tópicos de manera más práctica y motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del L2.

También, cabe mencionar que por la naturaleza de los datos cualitativos recolectados de fuentes primarias y secundarias se pudo obtener resultados de la observación directa y de la encuesta de satisfacción aplicada a los 60 estudiantes de nivel A2 de inglés; quienes constituyeron la muestra de este estudio, con estos datos se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones pertinentes que fueron objeto de estudio de esta investigación.

En lo que respecta a la recolección de datos secundarios, se ha considerado el análisis de estudios anteriores que tienen relación ya sea con el desarrollo de la habilidad auditiva o con la implementación de la herramienta tecnológica Edpuzzle, a continuación, se detallan los estudios más relevantes.

Coa y Esther (2018) en su investigación manifiestan que Edpuzzle favorece a la resolución de problemas ya que aplicaron a un sistema de ecuaciones de la asignatura de matemática básica, pero considerando que cuya dimensión de aprendizaje fue que los estudiantes se identificaron con la herramienta Edpuzzle en las aulas de clase sintiéndose cómodos al momento de aprender (Coa Mamani, 2018).

Por otra parte, Artal y Herrero (2017) en su estudio investigativo puntualizan que las herramientas tecnológicas no son de uso obligatorio pero que a la hora de aplicarlas en las aulas resultan útiles y permiten un aprendizaje abierto y compartido con una experiencia de innovación

docente; la misma que es efectiva, sostenible y transferible a diferentes asignaturas y disciplinas del conocimiento para el uso en las comunidades educativas.

Por esta razón es óptimo motivar al uso de Edpuzzle como una aplicación online gratuita que permite crear y editar un video, insertar notas de audio y añadir preguntas o comentarios en cualquier punto del video con objeto de evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes en las aulas de inglés (Jesús Sergio Artal Sevil, 2016).

Finalmente, en un estudio llevado a cabo por Aguada y Macías (2021) en el ámbito de la educación superior en la modalidad presencial en la universidad URJC donde el principal objetivo fue motivar a los estudiantes con nuevas metodologías docentes, se incorporó Edpuzzle y se llegó a la conclusión de haber obtenido nuevos conocimientos con contenido formativo y aportando de forma significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos (Juan Carlos Aguado Franco, 2018).

Revisión Literaria

La era Tecnológica: En los últimos 20 años ha venido cambiando la tecnología, en los computadores, teléfonos, tabletas y demás dispositivos electrónicos que los estudiantes vienen utilizando. Es así, como se ha venido incluyendo en el currículum el tratamiento de la información junto a la competencia digital como un aprendizaje inminente en las aulas de clases (María del Carmen Molinero, 2019).

Herramientas Tecnológicas: Simanca y Abuchar (2017) en su trabajo de investigación puntualizan que el uso de las TIC es muy frecuente en la educación ya que al combinar con recursos de multimedia son una herramienta que despierta la creatividad de los estudiantes y a los docentes les hace más creativos (Fredys Simanca, 2017).

Edpuzzle: Es una herramienta que permite hacer los videos interactivos, enfocado a las necesidades de los estudiantes, donde los alumnos deberán responder con mayor interés con la finalidad de comprobar si están entendiendo el contenido del video (Espeso, 2021).

Habilidad Auditiva: La habilidad de escuchar es reconocida como un componente esencial de la comunicación efectiva en cualquier idioma, El escuchar es un componente muy crucial dentro de las habilidades de un idioma. El escuchar también está identificado por ciertas características como la empatía, silencio y la completa atención a la comunicación verbal (Shiple, 2010).

Metodología

Siendo pues, la investigación un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema con el objetivo de ampliar el conocimiento de este; es fundamental establecer rutas y esquemas de investigación que conlleven a descubrir y ampliar el conocimiento; así como proponer posibles soluciones a los problemas identificados (Hernández-Sampieri, 2018).

Es así que, la presente investigación se enfoca en el desarrollo de la destreza del escucha; puesto que, como se muestra en los resultados del English Proficiency Index, Ecuador se encuentra en el grupo de países con un dominio muy bajo en lo que se refiere a las destrezas del idioma (Rivera, 2020).

El esquema que se considera para este estudio es: (1) Planteamiento del problema a investigar, (2) Paradigma en base al contexto, y (3) Enfoque o método. El iniciar con el planteamiento del problema permite afinar y estructurar formalmente la idea de investigación y al ser esta una parte fundamental del proceso de investigación determina y encausa todas las acciones a seguir (Hernández, 2020).

Como se detalla en la introducción y en los datos secundarios recolectados, una de las habilidades en las que los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera presentan mayor dificultad es la escucha. Esto se debe principalmente a que los docentes no priorizan la práctica de la misma dentro de la clase de inglés; ya que, a pesar de que el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés ha evolucionado, aún se sigue dando prioridad a la enseñanza de vocabulario y gramática; adicionalmente, al no tener una exposición permanente con el idioma, es complejo para los estudiantes estar familiarizados con los sonidos, acentos, fonemas y dialectos que los hablantes de inglés utilizan para comunicarse en un L2.

En este contexto, se considera el paradigma interpretativo; toda vez que este modelo se basa en la comprensión y descripción de lo investigado, así como en el estudio de la conducta humana desde el entorno en el que se produce (Ayala, 2020).

En tal sentido, en este trabajo se aplicó un procedimiento de muestreo no probabilístico, ya que la muestra se seleccionó de acuerdo con el criterio de los investigadores y mediante procedimientos no aleatorios. Se utilizó un muestreo por conveniencia, pues los individuos que forman parte de la muestra se seleccionaron debido a la proximidad con los investigadores (Canal, 2016). Por ello, 60 estudiantes de nivel A2 de inglés componen la muestra.

De lo expuesto anteriormente se desprende el enfoque o método de investigación aplicado en este estudio. El ser humano tiene una tendencia natural a averiguar el sentido de las cosas o fenómenos, de esto se deduce que existen diversos tipos de investigaciones, en este trabajo se han clasificado según los criterios que se detallan a continuación.

Según la finalidad, el presente trabajo se define como una investigación básica, pues se desarrolla un proceso de reflexión en cuando a la destreza de la escucha en el idioma inglés; a la vez que se analizan los hallazgos de estudios anteriores con la finalidad de comprender el comportamiento de los estudiantes frente a las actividades y recursos presentados por los docentes en el desarrollo de esta habilidad (Rodríguez, 2019).

En lo que respecta a la manipulación de variables se trata de una investigación no experimental, pues se fundamenta en la observación en un contexto natural, los datos se recolectan sin intervención directa del investigador y estos son analizados posteriormente (Dzul, 2017).

Por la naturaleza de los datos, este estudio tiene un enfoque cualitativo, se estudian los fenómenos de manera sistemática; es decir, en vez de empezar con una teoría, y luego voltear al mundo empírico para confirmar si esta es apoyada por los datos y resultados, el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisando los estudios previos, ambas acciones de manera simultánea a fin de generar que sea consistente con lo observado (Hernández-Sampieri, 2018).

En lo que respecta al comportamiento humano, el nivel de este estudio es exploratorio descriptivo. Si bien es cierto, existe diversos estudios, como se menciona en la introducción de este artículo, el objetivo del presente trabajo de investigación es aumentar la familiaridad con las causas que influyen directamente en el desarrollo de la habilidad de la escucha en estudiantes de nivel A2 de inglés; de igual manera, se busca describir las variables de estudio; habilidad de escucha y herramienta tecnológica Edpuzzle, con la finalidad de brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde relativo al problema de investigación, sin darle prioridad a responder el por qué ocurre dicho problema; ya que, al ser un estudio descriptivo no se busca explicar los fenómenos sino únicamente describirlos (Mejía, 2021).

Finalmente, según la intervención del investigador, se trata de una investigación observacional, se ha analizado el nivel de satisfacción de los estudiantes al utilizar la herramienta Edpuzzle como estrategia para motivar el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés, a fin de extraer conclusiones sobre los participantes en esta investigación (Santillán, 2016).

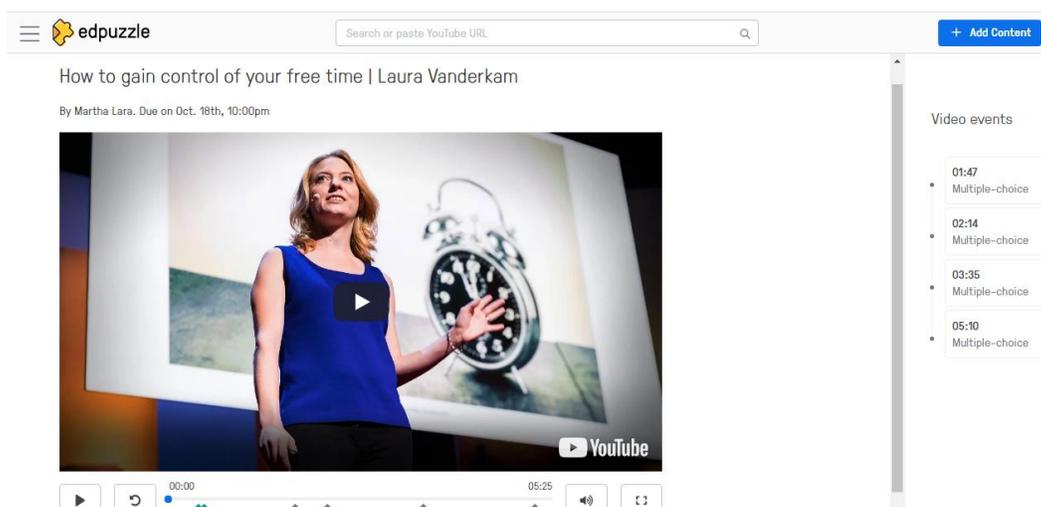
En lo que respecta a los instrumentos se aplicó observación directa, para lo cual se realizó una actividad de listening con la finalidad de recolectar información sobre la reacción de los estudiantes que forman parte de la muestra; adicionalmente, se presentó una encuesta de satisfacción para conocer el criterio de los estudiantes sobre la herramienta Edpuzzle para fomentar el desarrollo de la habilidad de la escucha.

Resultados

Los resultados se presentan en base a los datos obtenidos de la observación directa y la encuesta de satisfacción aplicada a los 60 estudiantes de nivel A2 de inglés que constituyen la muestra de este estudio. Cabe recalcar que la actividad de escucha fue evaluada de manera sumativa; sin embargo, no se dará mayor énfasis a las notas registradas puesto que no se trata de una investigación cuantitativa o explicativa.

A fin de introducir la herramienta Edpuzzle en la clase de inglés, se elaboró una actividad de listening de acuerdo al tema y contenido planteado para el grupo de estudiantes que conforman la muestra. En lo que respecta a gramática el enfoque estuvo en la enseñanza de presente simple, el objetivo fue que los estudiantes puedan utilizar este tiempo verbal para expresar hábitos y rutinas diarias; de igual manera, se enfatiza la importancia de invertir nuestro tiempo de manera productiva, por lo que se eligió el video titulado “How to gain control of your free time,” tomado de TED Talks.

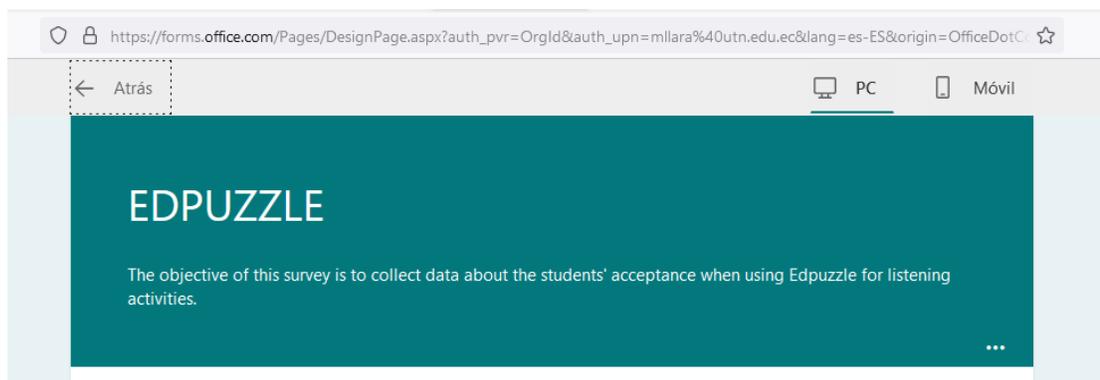
Figura 1: Actividad de listening aplicada en el estudio



The screenshot displays the Edpuzzle interface. At the top, there is a search bar with the text "Search or paste YouTube URL" and a search icon. To the right of the search bar is a blue button labeled "+ Add Content". Below the search bar, the video title "How to gain control of your free time | Laura Vanderkam" is visible, along with the author information "By Martha Lara. Due on Oct. 18th, 10:00pm". The video player shows a woman in a blue top standing next to a large alarm clock. Below the video player is a progress bar with a play button, a refresh icon, a volume icon, and a full screen icon. The progress bar shows the video is at 00:00 out of 05:25. To the right of the video player is a sidebar titled "Video events" which lists four multiple-choice questions at timestamps 01:47, 02:14, 03:35, and 05:10. Below the video player, the text "Autor: Investigadores" and "Fuente: Herramienta Edpuzzle" is displayed.

Como se observa en la imagen el docente elaboró seis preguntas de comprensión auditiva, para lo cual previamente creó una clase en Edpuzzle y envió el enlace para que los estudiantes pudieran unirse y acceder al video. Los estudiantes manifestaron no haber tenido ninguna dificultad en desarrollar la actividad asignada, misma que se completó dentro de la hora asignada para la asignatura de inglés. El número de aciertos que obtuvieron los estudiantes se presenta en un promedio del 85% lo cual indica que no hubo mayores dificultades al momento de contestar las preguntas planteadas. En base a la experiencia, se puede manifestar que la herramienta Edpuzzle es un recurso sumamente amigable; lo que hace que el docente no necesariamente requiera de una capacitación previa, sino más bien de su curiosidad, deseo de investigar y auto educarse. Para la actividad que se muestra, el docente tomó 20 minutos, esta información es relevante; ya que muchos docentes muestran cierta negatividad frente a la implementación de herramientas tecnológicas en el aula pues consideran que el factor tiempo es una desventaja. En este contexto, es necesario comentar que si bien es cierto los docentes motivamos a nuestros estudiantes a auto aprender, nosotros mismos no podemos considerarnos auto didactas; sin embargo, debemos recordar que es necesario apoyarnos en la tecnología para lograr los objetivos planteados; especialmente porque hoy en día los estudiantes se sienten más atraídos por aplicaciones, juegos y actividades que incentivan la interacción y aprendizaje significativo. Asimismo, los estudiantes llenaron una encuesta de satisfacción, misma que fue elaborada en la plataforma Forms.

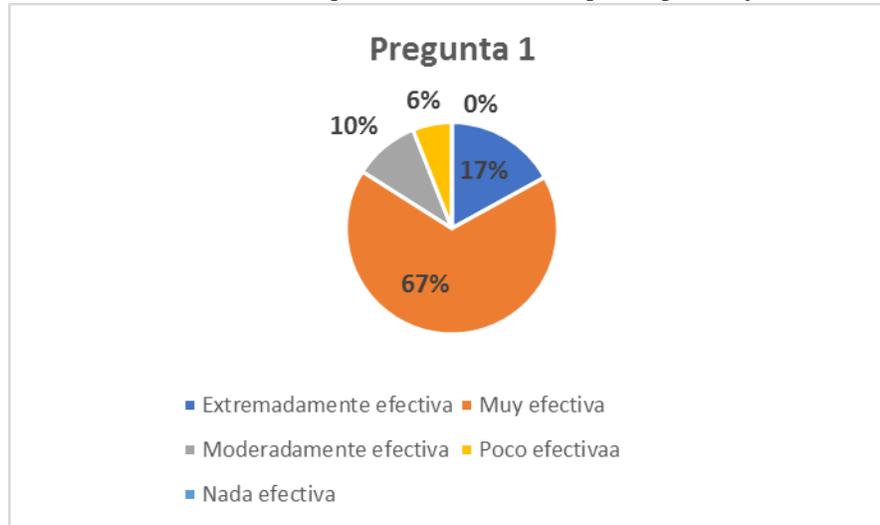
Figura 2: Encuesta de satisfacción



Autor: Investigadores
Fuente: Plataforma Forms

En la figura 2 se muestra el encabezado y el objetivo de la encuesta de satisfacción aplicada a la muestra, 60 estudiantes de nivel A2 de inglés. De la mencionada encuesta se resaltan los resultados de dos preguntas: (1) ¿Qué tan efectiva considera Usted que es la herramienta Edpuzzle para mejorar la habilidad de listening?, (2) ¿Qué tan motivado se siente Usted al utilizar la herramienta Edpuzzle en actividades de listening? A continuación, se detallan los resultados.

Gráfico 1: ¿Qué tan efectiva considera Usted que es la herramienta Edpuzzle para mejorar la habilidad de listening?

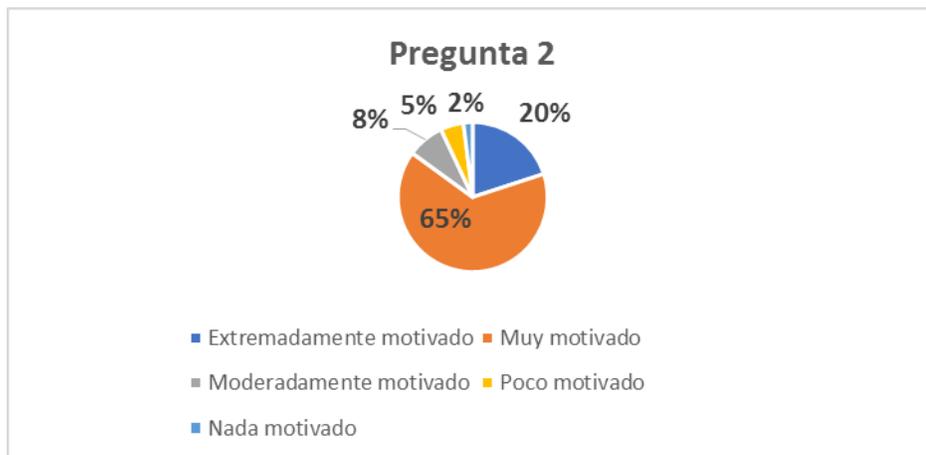


Autor: Investigadores

Fuente: Encuesta de satisfacción

Para medir el nivel de efectividad de la herramienta Edpuzzle se utiliza la escala de 1 equivalente a nada efectiva, a 5 equivalente a extremadamente efectiva. Como se observa en el gráfico 1, el mayor porcentaje se encuentra en la escala 4, correspondiente a muy efectiva, lo que indica que los estudiantes consideran a esta herramienta como una estrategia apropiada para el desarrollo de la habilidad de listening. Además, si consideramos el cálculo de probabilidades al ser el 67% un porcentaje mayor al 50% se comprueba que la herramienta utilizada es muy efectiva.

Gráfico 2: Qué tan motivado se siente Usted al utilizar la herramienta Edpuzzle en actividades de listening?



Autor: Investigadores
Fuente: Encuesta de satisfacción

Para la pregunta relacionada al nivel de motivación que experimentaron los estudiantes al utilizar la herramienta Edpuzzle, de igual forma se utilizó la escala del 1 al 5. De lo expuesto en el gráfico 2, 39 estudiantes indican que se sienten muy motivados al momento de utilizar la herramienta, mientras que un estudiante señala que no se siente motivado con la implementación de Edpuzzle en actividades de listening, se destaca también la respuesta de 12 estudiantes quienes muestran sentirse extremadamente motivados con la aplicación de estas actividades. Al ser el 65% de la muestra quienes afirman que se sienten muy motivados al momento de utilizar la herramienta, la probabilidad es positiva.

Conclusiones

En base a los datos recolectados de fuentes primarias se establece que Edpuzzle es una herramienta que permite convertir cualquier video en una clase interactiva, añadir una pista de audio para explicarlo e incluir una prueba o preguntas abiertas. Dentro de los beneficios más sobresalientes de esta herramienta está el poder evaluar la retención de los contenidos en tiempo real, que los estudiantes puedan recibir retroalimentación inmediata y que se puede adaptar a cualquier contenido; por tal motivo, se ha implementado en la clase de inglés como Lengua Extranjera con la finalidad de contribuir al desarrollo de la habilidad auditiva.

En cuanto a la efectividad de la herramienta tecnológica estudiada, en base al análisis de probabilidades y al ser el promedio de calificaciones de los estudiantes el 85% se concluye que Edpuzzle contribuye positiva y significativamente al desarrollo de la habilidad auditiva de los estudiantes del nivel A2 de inglés. De igual manera de los resultados de la encuesta de satisfacción se demuestra que los estudiantes se sienten muy satisfechos y motivados con la implementación de la herramienta Edpuzzle en las lecciones de listening.

En suma, se evidencia las bondades de la herramienta estudiada, se comprueba su efectividad en el desarrollo de la habilidad de escucha, así como la aceptación de la misma por parte de los estudiantes de nivel A2 de inglés, lo que ratifica la relación que existe entre las variables.

Para concluir, es fundamental mencionar que para que una herramienta tecnológica, método, técnica, estrategia o actividad sea efectiva se debe contar con la predisposición positiva del docente hacia el cambio, evolución y mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje con un enfoque real en las necesidades de los estudiantes, quienes por cierto hoy en día se sienten más atraídos por la tecnología; por lo que, la transformación y avance de la misma debe ir de la mano con la preparación del docente.

Referencias

1. Ayala, M. (Marzo de 2020). *lifeder*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/paradigma-interpretativo-investigacion/>
2. Canal, N. (2016). Técnicas de muestro. Sesgos más frecuentes. . Revista Eden.
3. Coa Mamani, R. E. (2018). *Aprendizaje experiencial y el edpuzzle en la solución de problemas contextualizados de sistemas de ecuaciones*. Lima: Repositorio Institucional de la UTP Universida Tecnológica del Perú.
4. Dzul, M. (Abril de 2017). *Universidad autónoma del estado de Hidalgo*. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion
5. Espeso, P. (25 de Noviembre de 2021). *EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación*. Obtenido de EDUCACIÓN 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edpuzzle/>

6. Fredys Simanca, A. A. (2017). Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los triángulos. *Revista de Investigaciones*, , 71-79.
7. Hernández, S. (2020). Planteamiento del problema.
8. Hernández-Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
9. Jasell Velásquez, C. S. (2021). Aprendizaje invisible: nueva ventana para el aprendizaje de idiomas. *Ciencia Latina*, 17.
10. Jesús Sergio Artal Sevil, J. A. (2016). EDPuzzle & PLAYPOSIT: APLICACIONES PARA DESARROLLAR VIDEOS INTERACTIVOS. RECURSOS EDUCATIVOS DESTINADOS AL FLIPPED CLASSROOM. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC*, 10.
11. Juan Carlos Aguado Franco, A. M. (2018). Utilización de la aplicación Edpuzzle, como instrumento para aportar feedback, y su contribución al Flipped Classroom para la docencia en economía de la empresa. *Compartiendo inquietudes educativas: Motivar, crear, aprender* , 6.
12. María del Carmen Molinero, U. C. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
13. Mejía, T. (5 de Febrero de 2021). *lifeder*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
14. Nancy Bazurto, C. G. (2021). Flipped Classroom con Edpuzzle para el fortalecimiento de la comprensión. *Polo del Conocimiento*, 18.
15. Pueo, B. J.-O. (2017). Aplicación de la herramienta EDpuzzle en entornos de aprendizaje individuales dentro del aula.
16. Rivera, C. (26 de Noviembre de 2020). Ecuador, el peor país en la región en dominio del idioma. *El Universo*.
17. Rodríguez, D. (Octubre de 2019). Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-basica/>
18. Roig-Vila, R. (2017). *Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
19. Santillán, E. (2016). Metodología de investigación. Riobamba: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

20. Shipley, S. D. (6 de Mayo de 2010). *Listening: A Concept Analysis*. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1744-6198.2010.00174.x>

© 2021 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).