ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"LA INMACULADA" - CAMANÁ
D.S. N° 004-92-ED de Creación **R.M. N° 561-2026-MINEDU – Renovación de Licenciamiento Institucional**
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en Convenio con el Gobierno Regional de Arequipa N°05-2026-GRA/GGR

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

ESTADO DEL ARTE: SOFTWARES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN PERÚ Y ECUADOR DURANTE LOS AÑOS 2015-2024

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de bachiller en Educación

AUTOR:

Coa Ninataype Nery

Colque Condori Elmer Alberto

ASESOR:

Mg. Sierra Chavez Jelly Jhan

https://orcid.org/0000-0001-5696-0316

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

CAMANÁ – PERÚ

2026

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En Camaná, siendo las 04:00 pm. del 04/09/2026, se reunieron los integrantes del jurado evaluador:

Mag. Fiorela Alana Cervantes Cruz	Presidente
Mag. Luz Nan Revilla Salazar	Secretario
Mag. Shirley Goya Arias Chacondori	Vocal

Acreditados, mediante Resolución Jefatural **N° 229-2026-JUFC-EESP"LI",** procedieron a evaluar la sustentación y respuestas sobre el Trabajo de Investigación denominado, **ESTADO DEL ARTE**: SOFTWARES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN PERÚ Y ECUADOR. para optar el grado académico de Bachiller en Educación.

Concluido el acto de sustentación y de respuestas a las preguntas formuladas, el jurado procedió a la deliberación y dictaminó:

N°	EGRESADAS	DICTAMEN
1	COA NINATAYPE, NERY	APROBADA
2	COLQUE CONDORI, ELMER ALBERTO	APROBADO

MAG. FIORELA ALANA CERVANTES CRUZ **D.N.I: 42903336** **PRESIDENTE**	**MAG. LUZ NAN REVILLA SALAZAR** **D.N.I: 30410229** **SECRETARIO**

MAG. SHIRLEY GOYA ARIAS CHACONDORI
D.N.I:43862219
VOCAL

ESCALA DE CALIFICACIÓN

CALIFICATIVO	NIVELES	CRITERIO
De 18 a 20	APROBADO SOBRESALIENTE	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 18 a 20
De 14 a 17	APROBADO	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 14 a 17
De 0 a 13	DESAPROBADO	Cuando es desaprobado por dos o tres de los miembros del jurado.

NOMBRE DEL TRABAJO

ESTADO DEL ARTE: SOFTWARES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN PERÚ Y ECUADOR DURANTE LOS AÑOS 2015-2024

AUTOR

Coa Ninataype Nery
Colque Condori Elmer Alberto

RECUENTO DE PALABRAS

11440 Words

RECUENTO DE CARACTERES

65985 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

38 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.2MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 27, 2026 12:08 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 27, 2026 12:09 PM GMT-5

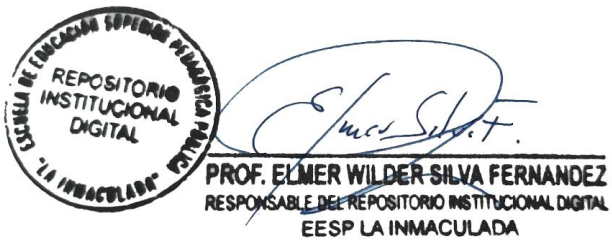
23% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 23% Base de datos de Internet
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

Excluir del Reporte de Similitud

- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)



Coa Ninataype Nery Colque Condori Elmer Alberto

ESTADO DEL ARTE: SOFTWARES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LAS HABILIDADES COMUNICA...

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::16794:645468835

Fecha de entrega
27 oct 2026, 12:08 GMT-5

Fecha de descarga
27 oct 2026, 12:11 GMT-5

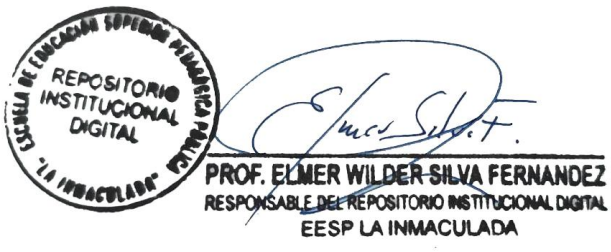
Nombre del archivo
1_TI_EDA_SOFTWARES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS.pdf

Tamaño del archivo
1.2 MB

38 páginas

11.440 palabras

65.985 caracteres



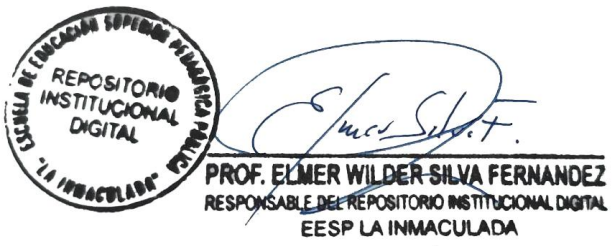
*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal
Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.



RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito analizar el uso del software educativo en la enseñanza-aprendizaje del inglés, en los niveles primario, secundario y superior de Perú y Ecuador entre los años 2015 y 2024. Se empleó una metodología de análisis documental orientada a la búsqueda de elegir y examinar 15 investigaciones académicas, incluyendo tesis y artículos científicos. Para la recopilación de información se recurrió a bases de datos, como DIALNET, Repositorio Nacional ALICIA CONCYTEC, el motor de búsqueda GOOGLE ACADÉMICO y distintos repositorios institucionales, sistematizando los datos en una bitácora de análisis. De las 15 investigaciones analizadas, el 80% empleó un enfoque cuantitativo mientras el mixto alcanzó un 13,3% y el 6,7% un enfoque cualitativo. En relación con los aspectos metodológicos, según el tipo de investigación, el 73,3 % correspondió a investigación aplicada, el 20% a básica y el 6,7% a exploratoria-descriptiva. En cuanto al diseño de investigación, el 46,7% fue cuasiexperimental, el 26,7% preexperimental y el 26,7% descriptivo-propositivo. Los estudios desarrollados bajo diseños preexperimentales cuasi - experimentales y descriptivos evidenciaron un impacto positivo en el aprendizaje del idioma, de la misma manera, las investigaciones propositivas analizadas fundamentan la relevancia de diseñar e implementar herramientas tecnológicas adaptadas a la realidad educativa de Perú y Ecuador. Se concluye que el impacto de estos softwares depende estrictamente de la formación docente y su articulación pedagógica en el aula, ya que fortalecer el inglés exige integrar programas capaces de ajustarse al ritmo, nivel y estilo propio del aprendizaje de cada estudiante.

Palabras Clave: Programa, aprendizaje, estrategia, propuesta, inglés.

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the use of educational software in the teaching and learning of English at the elementary, secondary, and higher education levels in Peru and Ecuador between 2015 and 2024. A literature review methodology was used to identify, select, and examine 15 academic studies, including theses and scientific articles. To collect the information, databases such as DIALNET, the ALICIA CONCYTEC National Repository, the Google Scholar search engine, and various institutional repositories were used, and the data were organized into an analysis sheet. Of the 15 studies analyzed, 80% employed a quantitative approach, while 13.3% used a mixed-methods approach and 6.7% used a qualitative approach. Regarding methodological aspects, by type of research, 73.3% were applied research studies, 20% were basic research studies, and 6.7% were exploratory-descriptive studies. In terms of research design, 46.7% were quasi-experimental, 26.7% were pre-experimental, and 26.7% were descriptive-propositional. Studies conducted using pre-experimental, quasi-experimental, and descriptive designs demonstrated a positive impact on language learning; similarly, the propositional studies analyzed underscore the importance of designing and implementing technological tools adapted to the educational realities of Peru and Ecuador. It is concluded that the impact of this software depends strictly on teacher training and its pedagogical integration into the classroom, since strengthening English proficiency requires the integration of programs capable of adapting to each student's individual pace, level, and learning style.

***Keywords*:** Program, learning, strategy, proposal, English.

ÍNDICE

RESUMEN.....ii

ÍNDICE iv

ÍNDICE DE TABLAS v

I. INTRODUCCIÓN..... 6

II. METODOLOGÍA..... 10

III. RESULTADOS 12

3.1 Estudios identificados y revisados 12

3.2 Objetivos generales 20

3.3 Teorías y Teóricos 29

3.4 Aspectos metodológicos 40

3.5 Estrategias Aplicadas 46

3.6 Conclusiones de las investigaciones..... 59

IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN..... 68

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 73

VI. ANEXOS..... 77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre los Softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador publicadas durante los años 2015-2024. 12

Tabla 2 Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de estudios, título, país y autores. 20

Tabla 3 Teorías, enfoques, modelos y autores significativos que sustentan las investigaciones sobre los Softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador durante los años 2015-2024. 29

Tabla 4 Aspectos metodológicos de las investigaciones 40

Tabla 5 Estrategias y características de su aplicación 46

Tabla 6 Conclusiones Generales 59

I. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas se logra observar que el desarrollo tecnológico ha impulsado transformaciones dentro del sistema educativo mundial con lo cual se detalla que los procesos de enseñanza-aprendizaje avanzan hacia modelos más interactivos, flexibles y globalizados; de tal manera que las aulas enfrentan el reto de responder a una sociedad marcada por la innovación digital donde el dominio del idioma inglés adquiere un valor relevante e indispensable como lengua de interacción universal.

En el contexto latinoamericano se logra observar que la incorporación de las herramientas TIC como el uso de software educativo se ha convertido en un recurso fundamental para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del inglés por lo cual los alumnos pueden alcanzar un aprendizaje más participativo y dinámico. Durante los últimos años, tanto Perú como Ecuador han promovido cambios en sus políticas educativas para integrar entornos virtuales como pilares relevantes para el desarrollo de las habilidades de los discentes.

En nuestro país, el currículo nacional de la educación básica fomenta el uso de herramientas pedagógicas y competencias digitales en los colegios actuales, el aprendizaje autónomo y la innovación pedagógica en los procesos educativos (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016). De igual manera el currículo plantea el desarrollo de las habilidades comunicativas orientados a que los discentes interpreten y generen diversos textos en contextos reales (MINEDU, 2016).

Del mismo modo, en Ecuador, el currículo cede mayor énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, sin embargo, impulsa la tecnología para fortalecer las habilidades lingüísticas asociados con la comprensión lectora, producción de textos, en inglés para consolidar el dominio del idioma en los procesos educativos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

El núcleo del problema radica en la ausencia de una síntesis documental que integre, organice y analice las investigaciones publicadas entre 2015 y 2024 sobre el uso de softwares para la enseñanza-aprendizaje del inglés y las

habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador. A pesar que existen diversos estudios, estos permanecen dispersos, lo que dificulta identificar tendencias, enfoques metodológicos, principales hallazgos, vacíos de investigación que puedan orientar futuros trabajos académicos y decisiones educativas. Asimismo, cabe resaltar que, desde un enfoque analítico ambos países han impulsado la incorporación de software educativo como apoyo al proceso formativo del inglés. Sin embargo, persiste una escasez de estados del arte que integren y sinteticen la evidencia disponible sobre su aplicación y sus resultados en el fortalecimiento de las habilidades de comprensión y producción de textos en inglés.

Por lo expuesto, se considera pertinente revisar y analizar las investigaciones publicadas entre 2015 y 2024 entorno a la utilización de softwares en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Perú y Ecuador con el propósito de identificar las orientaciones predominantes, enfoques y aportes por lo que relacionados al fortalecimiento de las destrezas de comprensión como producción de textos. Asimismo, esta revisión permitirá identificar los principales avances y desafíos del tema contribuyendo a nuevas investigaciones para el fortalecimiento de las practicas educativas.

Pregunta General

¿Cuál es el estado del arte de las investigaciones publicadas entre 2015 y 2024 sobre el uso de softwares para la enseñanza-aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador?

Preguntas Específicas

1. ¿Cuáles son los objetivos generales propuestos en los estudios sobre el uso de softwares para la enseñanza- aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador entre los años 2015-2024?
2. ¿Cuáles son las teorías y teóricos que sustentan las investigaciones publicadas entre los años 2015-2024 sobre el uso de softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador?

3. ¿Cuáles son los enfoques metodológicos más resaltantes de las investigaciones publicadas durante el periodo 2015 al 2024 sobre el uso de softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador?
4. ¿Cuáles son las estrategias, propuestas y características basadas en los estudios publicados entre el periodo 2015 - 2024 respecto al uso de softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador?
5. ¿Cuáles fueron las conclusiones a las que llegaron los estudios publicados entre los años 2015-2024 respecto a los softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador?
6. ¿Qué descubrimientos relevantes se han identificado en los estudios publicados durante el periodo 2015-2024 respecto a los softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador?

Objetivo General

- Analizar el estado del arte de las investigaciones publicadas entre 2015 y 2024 sobre el uso de softwares en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el desarrollo de las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador.

Objetivos específicos

1. Determinar los objetivos generales propuestos en los estudios sobre el uso de softwares para la enseñanza- aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador entre los años 2015-2024.
2. Identificar las principales teorías y teóricos que sustentan las investigaciones publicadas entre los años 2015-2024 sobre el uso de softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y

producción de textos en Perú y Ecuador.

3. Examinar los enfoques metodológicos más resaltantes de las investigaciones publicadas durante el periodo 2015 al 2024 sobre el uso de softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador.
4. Describir las estrategias, propuestas y características basadas en los estudios publicados entre el periodo 2015 - 2024 respecto al uso de softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador.
5. Evaluar las conclusiones a las que llegaron los estudios publicados entre los años 2015-2024 respecto a los softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador.
6. Identificar los descubrimientos relevantes reportados en los estudios publicados durante el periodo 2015-2024 respecto a los softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador.

II. METODOLOGÍA

Para la concreción del presente estudio, se realizó una exhaustiva búsqueda de información orientada al tema de investigación “Software para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador durante los años 2015 y 2024”. El procedimiento de indagación se puso en marcha por conducto de la exploración de fuentes de reconocida confiabilidad disponibles en las bases de datos: DIALNET, repositorio nacional ALICIA CONCYTEC, así como el motor de búsqueda, GOOGLE ACADÉMICO Y EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN. Con el propósito de garantizar la pertinencia y actualidad de la información recopilada, se estableció como criterio temporal la selección de investigaciones de maestría, licenciatura y artículos científicos publicados dentro del periodo comprendido entre los años 2015 y 2024. De este modo, se procuró conformar una base documental pertinente, confiable y relacionada directamente con el objeto de estudio.

Esta etapa de la investigación se desarrolló mediante el análisis de publicaciones redactadas en español. Para orientar y precisar la búsqueda, se emplearon descriptores específicos, entre ellos Software educativo, enseñanza del inglés, aprendizaje del inglés, comprensión de textos y producción de textos. Asimismo, el proceso de búsqueda y selección se desarrolló considerando criterios de inclusión previamente establecidos. Entre los criterios de inclusión se consideraron investigaciones realizadas en Perú y Ecuador, publicadas entre 2015 y 2024, y correspondientes a los niveles de educación primaria, secundaria y superior. En cuanto a los criterios de exclusión, se descartaron aquellas investigaciones desarrolladas en otros países o que no guardaban relación directa con el objeto de estudio. Como resultado de este proceso de búsqueda, revisión y selección documental, se identificaron 15 fuentes académicas pertinentes relacionadas con el uso de software en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés y con el desarrollo de las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos.

Con el propósito de organizar y sistematizar la información recopilada, se empleó una bitácora de investigación como instrumento técnico para registrar y analizar las fuentes que conformaron el estado del arte. Esta herramienta permitió sistematizar información relevante de cada investigación, considerando aspectos como los nombres de los investigadores, la base de datos o el motor de búsqueda utilizado, el enlace electrónico (URL), el título de la investigación, los autores, el año de investigación y el diseño metodológico. La utilización de esta matriz facilitó la organización, comparación y análisis de las características y principales hallazgos de las investigaciones seleccionadas.

La información consignada en las tablas se organizó respetando los datos originales proporcionados por los autores de las investigaciones seleccionadas. Posteriormente se realizó un análisis detallado de cada estudio con la finalidad de identificar los principales hallazgos, las características metodológicas y los aportes relacionados con el eje del estudio. Este procedimiento permitió establecer coincidencias, diferencias y tendencias entre las investigaciones revisadas. Finalmente, a partir del análisis e interpretación de la información recopilada, se formularon conclusiones coherentes con los objetivos planteados en el estudio. En este sentido, las investigaciones analizadas proporcionaron una perspectiva amplia y crítica sobre el empleo de software en la enseñanza aprendizaje del inglés y su relación con el desarrollo de las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en los contextos educativos de Perú y Ecuador.

III. RESULTADOS

3.1 Estudios identificados y revisados

Tabla 1

Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre los Softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador publicadas durante los años 2015-2024.

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DE ESTUDIO	TÍTULO	AUTORES	PAÍS REGIÓN LOCALIDAD	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO/ LICENCIATURA	ENTIDAD UNIVERSITARIA REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
1	2024	2023	Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés	Carrera Garofalo Victor Hugo Bonilla Armijo Leydi Geomayra Cabezas Vargas Fanny Gissela Lata Herreral Silvia Fabiola Ruiz Barragán Laura Margarita	Ecuador Bolívar San Miguel	Artículo		Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades	GOOGLE ACADÉMICO

2	2024	2023	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior	Salcedo Chiquito Mélida Monserrate	Ecuador Manabí Cantón: Puerto López	Tesis	Maestría	Universidad Estatal del Sur de Manabi	GOOGLE ACADÉMICO
3	2023	2018	El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelente –Huancayo; 2018	Aquino Gaspar Karina Elizabeth	Perú Junín Huancayo	Tesis	Maestría	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNDAC
4	2023	2018	Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018	Segura Calle Rosa Esther	Perú Jaén Cajamarca	Tesis	Maestría	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	GOOGLE ACADÉMICO
5	2024	2014	Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés	Sanchez Perez Jackeline Elizabeth Vásquez Guevara Lucila Elizabeth	Perú Chiclayo Chiclayo	Tesis	Maestría	Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo	GOOGLE ACADÉMICO

6	2019	2019	La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular rosa de Santa María de Arequipa - 2019	Alvaro Alvaro Nora Evelyn Cusihuaman Huanca - Guadalupe	Perú Arequipa Arequipa	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de San Agustín	ALICIA CONCYTEC
7	2019	2019	Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.	Mackencie Álvarez Cleopatra Johanna Triana Palma Melba Lilian Alcazar Cedeño Maria Isabel Navarrete Ortega Relfa Magdalena Navarrete Ortega Rosa Isabel	Ecuador Babahoyo Quevedo	Artículo		Universidad Técnica de Babahoyo	GOOGLE ACADÉMICO

8	2018	2017	Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017	Castillo Vásquez Sara Abigail Lozano Isuiza Carmen Rosa	Perú Ucayali Pucallpa	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de Ucayali	ALICIA CONCYTEC
9	2018	2017	Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria	Grimaldos Vega Vladimir Andres	Perú Lima San Juan de Lurigancho	Tesis	Maestría	Universidad de San Martin de Porres	GOOGLE ACADÉMICO
10	2018	2017	Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana Tacna, 2017	Laura De La Cruz Kevin Mario	Perú Tacna Tacna	Tesis	Maestría	Universidad Privada de Tacna	ALICIA CONCYTEC
11	2017	2017	Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias	Sánchez-Chero Luis Alberto Sánchez-Chero Jose Antonio	Perú Lambayeque Saltur	Artículo		Universidad Señor de Sipán	DIALNET

				Sánchez-Chero Manuel Jesús					
12	2017	2016	Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, Quito, periodo 2016	Romero Lucero Roberto Gerardo	Ecuador Quito Pichincha	Tesis	Licenciatura	Universidad Central de Ecuador	GOOGLE ACADÉMICO
13	2016	2014	El software educativo BYK I EXPRESS en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa – 2014	Perez Shapiama Roberto Carlos Quevedo Ramírez Iday	Perú Ucayali Pucallpa	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de Ucayali	ALICIA CONCYTEC
14	2015	2014	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, “ISM International Academy”,	Ponce Jimenez Mariana Alejandra Barsovia Magdalena Grados Pazmiño	Ecuador Pichincha Quito	Tesis	Licenciatura	Universidad Central Del Ecuador	GOOGLE ACADÉMICO

			Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015						
15	2015	2014	Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. “Luis Augusto Mendoza Moreira”, Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014.	Santana García Holger Enrique	Ecuador Santa Elena La Libertad	Tesis	Licenciatura	Universidad Estatal Península de Santa Elena	GOOGLE ACADÉMICO

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 1

La Tabla 1 presenta la relación de investigaciones identificadas sobre el uso de software en el proceso de enseñanza y adquisición del inglés como segunda lengua y la influencia en el fortalecimiento de las aptitudes receptivas y productivas de textos en inglés en Perú y Ecuador. Las investigaciones fueron publicadas entre 2015 y 2024, sumando un total de 15 investigaciones, de las cuales 9 corresponden a Perú y 6 a Ecuador. En cuanto a la distribución, en el año 2024 se registraron tres estudios, en 2023 dos, en 2019 dos, en 2018 tres, en 2017 dos, en 2016 uno y en 2015 dos investigaciones.

Respecto a la localización de las fuentes bibliográficas digitales, el 60% de las investigaciones proviene de Google Académico, un 26,7 % de ALICIA–CONCYTEC, mientras que DIALNET y el repositorio institucional de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC) aportaron un 6,7 % cada uno. Lo mencionado nos da a conocer que las plataformas académicas más reconocidas brindan información confiable y actualizada.

En cuanto al grado académico de las investigaciones revisadas, se identificó que en Perú predominan las tesis de maestría, con cinco trabajos, seguidas de tres tesis de licenciatura y un artículo científico. En el caso de Ecuador, se encontraron tres trabajos de investigación de licenciatura, y un trabajo de grado de maestría y dos artículos científicos. Esta clasificación evidencia un mayor trabajo de investigación en Perú, sobre todo en el nivel de posgrado, En tanto que en Ecuador sobresale las investigaciones de pregrado y maestría.

En relación con la procedencia geográfica de las investigaciones analizadas, se estandarizó el análisis considerando los departamentos para el caso de Perú y las provincias para Ecuador. En el contexto peruano, los estudios se distribuyen en siete departamentos: Ucayali registra 2 investigaciones con un 25%, mientras que Lima, Arequipa, Lambayeque, Junín, Cajamarca y Tacna cuentan con 1 investigación cada uno 12.5% respectivamente. Por su parte, en Ecuador, las investigaciones proceden de cinco provincias: Pichincha concentra 3 estudios equivalente a un 50%, correspondientes a la provincia y su capital,

Quito, por otro lado, Manabí, Santa Elena, Los Ríos y Bolívar registraron 1 investigación cada una expresadas en un 16.7%. Esta distribución demuestra un interés equilibrado y creciente en ambas naciones por aplicar recursos digitales educativos para el conocimiento, tanto en el nivel de educación básica como universitaria.

Las investigaciones analizadas muestran que varias universidades de Perú y Ecuador tienen un interés constante en el empleo de software en la fase de internalización del código lingüístico extranjero. En el entorno nacional peruano, la mayoría de instituciones cuentan con una investigación, excepto la Universidad Nacional de Ucayali, que presenta dos estudios, donde destacan la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pedro Ruiz Gallo, San Agustín, San Martín de Porres, Señor de Sipán, Privada de Tacna y la Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

En Ecuador, la situación es similar: la mayoría de universidades presentan una sola investigación, excepto la Universidad Central del Ecuador, que cuenta con dos trabajos. del mismo modo se hallaron aportes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, la Universidad Técnica de Babahoyo y la Universidad Estatal Península de Santa Elena. En general, esto muestra el esfuerzo de las universidades por mejorar la enseñanza del inglés usando la tecnología.

Del análisis general se observa la participación de 30 investigadores en total, distribuidos entre ambas jurisdicciones. Respecto a nuestra nación, se identifican 9 mujeres y 6 varones, mientras que en Ecuador participaron 12 mujeres y 3 varones, lo que muestra una mayor presencia femenina en el desarrollo de estudios relacionados al uso de software educativo. Asimismo, se evidenció que 8 investigaciones fueron realizadas en grupo, mientras que 7 corresponden a trabajos realizados de manera individual, esto muestra una inclinación por trabajar en equipo.

3.2 Objetivos generales

Tabla 2

Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de estudios, título, país y autores.

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	TÍTULO	OBJETIVO GENERAL	PAÍS AUTORES
1	2024	Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés	Analizar la eficacia de la enseñanza del idioma inglés a través de los medios tecnológicos en los niños del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Miguel”.	Ecuador Carrera Garofalo Victor Hugo Bonilla Armijo Leydi Geomayra Cabezas Vargas Fanny Gissela Lata Herreral Silvia Fabiola Ruiz Barragánl Laura Margarita
2	2024	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior	Contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje con software educativo de sistema de gestión de aprendizaje Moodle en Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal Provincia de Manabí.	Ecuador Salcedo Chiquito Mélida Monserrate
3	2023	El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018	Determinar la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.	Perú Aquino Gaspar Karina Elizabeth

4	2023	Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018	Determinar la influencia del software cuadernia para mejorar la producción de textos escritos en el área de inglés, en los estudiantes del Segundo Grado de educación secundaria. Institución Educativa N° 16067 del caserío San Ramón, distrito Huabal, Jaén. 2018.	Perú Segura Calle Rosa Esther
5	2024	Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés	Determinar la influencia del uso de software Touchstone, en exelearning para mejorar la producción de textos escritos en el idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 11584 - Escuela Concertada Solaris.	Perú Sanchez Perez Jackeline Elizabeth Vásquez Guevara Lucila Elizabeth
6	2019	La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular rosa de Santa María de Arequipa - 2019	Determinar cómo influye el uso del software educativo ROSETTA STONE en la mejora del aprendizaje del idioma inglés de las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E.P. “Rosa de Santa María” de Arequipa.	Perú Alvaro Alvaro Nora Evelyn Cusihuaman Huanca – Guadalupe
7	2019	Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés	Comprobar la influencia de la utilización de los Software educativos como herramienta didáctica, en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje direccionado al perfeccionamiento del idioma inglés en el contexto de la Educación Superior.	Ecuador Mackencie Álvarez Cleopatra Johanna Triana Palma Melba Lilian Alcazar Cedeño Maria Isabel Navarrete Ortega Relfa Magdalena Navarrete Ortega Rosa Isabel

8	2018	Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017	Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo english for little children en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau Nº 64012, Pucallpa – 2017.	Perú Castillo Vásquez Sara Abigail Lozano Isuiza Carmen Rosa
9	2018	Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria	Determinar si la aplicación del uso de un software educativo interactivo durante las sesiones de clase del Área de Inglés mejora las competencias de comprensión de textos y producción de textos en los alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa José María Arguedas de San Juan de Lurigancho en el año 2017.	Perú Grimaldos Vega Vladimir Andres
10	2018	Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P santa Ana Tacna, 2017	Determinar el nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple en el área de inglés con la aplicación del software JClic en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana en el año 2017.	Perú Laura De La Cruz Kevin Mario

				Perú
11	2017	Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias	El objetivo es el diseño y la aplicación de un software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner para mejorar el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje del Inglés para los alumnos del 5to y 6to año del Nivel Primario en la Institución Educativa Antonio Raymondi de la Provincia de Chiclayo en el año 2011 – 2012.	Sánchez-Chero Luis Alberto Sánchez-Chero Jose Antonio Sánchez-Chero Manuel Jesús
12	2017	Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, Quito, periodo 2016	Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés a través de infografías diseñadas en el software illustrator como recurso didáctico para el incremento del vocabulario de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, Quito, periodo 2016.	Ecuador Romero Lucero Roberto Gerardo
13	2016	El software educativo BYK I EXPRESS en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa – 2014	Demostrar la eficacia del software educativo Byki Express en el logro del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la institución educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa-2014.	Perú Perez Shapiama Roberto Carlos Quevedo Ramírez Iday
14	2015	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, “ISM International Academy”, Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015	Determinar de qué manera infiere el uso de un software educativo en el desarrollo de la lectura en el idioma inglés con niñas y niños del segundo año de educación general básica en el ISM International Academy.	Ecuador Ponce Jimenez Mariana Alejandra Barsovia Magdalena Grados Pazmiño

15	2015	Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. “Luis Augusto Mendoza Moreira”, Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014	El objetivo general del documento es "Analizar la importancia de la enseñanza de Lengua Extranjera a través del uso de un software educativo y mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje.	Ecuador Santana García Holger Enrique

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 2

En la Tabla 2 se presentan los objetivos de los 15 trabajos examinados, las cuales dan a conocer los propósitos de los autores, permitiendo identificar las finalidades de cada investigación, y se organizan en grupos que dan a conocer las distintas orientaciones de las investigaciones con respecto al uso del software educativo para la enseñanza y aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos.

Objetivos orientados a determinar la influencia y eficacia del software educativo

En este grupo se presentan siete investigaciones cuasi experimentales donde se evaluó la influencia del uso de software en el aprendizaje-enseñanza del idioma inglés. Los estudios se aplicaron en diferentes niveles educativos, desde primaria, secundaria y educación superior, utilizando diversos softwares educativos, que permiten desarrollar habilidades lingüísticas de manera interactiva y adaptada a cada nivel.

Aquino (2023) buscó determinar la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del inglés en estudiantes de educación primaria, analizando cómo esta herramienta impacta en la adquisición de vocabulario, pronunciación y habilidades comunicativas. Mackenzie et al. (2019) se centraron en comprobar la influencia de software educativos en la enseñanza del inglés en el nivel superior. Asimismo, Sánchez & Vásquez (2024) tuvo como propósito evaluar el uso del software Touchstone, implementado en la plataforma ExeLearning, para mejorar la producción de textos escritos en inglés; mientras que, Grimaldos (2018) analizó el efecto del software educativo interactivo en el fortalecimiento de habilidades de escritura, enfocándose en cómo las actividades interactivas y herramientas de retroalimentación influyen en la mejora de la expresión escrita.

En cuanto a otros estudios, Castillo & Lozano (2018) y Pérez & Quevedo (2016) comparten el objetivo de demostrar la eficacia de softwares educativos en el logro del aprendizaje del idioma inglés, diferenciándose solamente en el nivel educativo: primaria en el caso de English for Little Children y secundaria

con respecto a Byki Express. Finalmente, Carrera et al. (2024) analizaron la enseñanza del inglés mediante medios tecnológicos en estudiantes de cuarto año de primaria.

De forma conjunta, los estudios mencionados muestran resultados positivos, los cuales tienen similitud, considerando que el uso de herramientas digitales mejora la comprensión, producción y logro del aprendizaje del inglés, promueve la motivación y participación de los estudiantes y favorece la adaptación de la enseñanza a distintos niveles educativos, diferenciándose únicamente en el software empleado y el contexto de aplicación.

Objetivos orientados a evaluar el efecto y determinar la influencia del software educativo mediante intervenciones

En este ámbito se reúnen los objetivos de 4 investigaciones pre experimentales, enfocándose principalmente en el uso de software educativo para fortalecer competencias lingüísticas. Segura (2023) tuvo como propósito determinar la influencia del software Cuadernia para mejorar la producción de textos escritos en el área de inglés, Además, se analizó el impacto de Cuadernia en la organización de ideas y en la mejora de la cohesión y coherencia en los textos producidos por los estudiantes. De igual forma, Laura (2018) se enfocó en determinar el nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple en el área de inglés con la aplicación del software JClic en las estudiantes del nivel secundario. Ambas investigaciones coinciden en la incorporación de recursos tecnológicos en la enseñanza del inglés, pero se diferencian por la habilidad específica que intentan mejorar.

Ante todo, Alvaro & Cusihuaman (2019) buscaron determinar cómo influye el uso del software educativo ROSETTA STONE en la mejora del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de educación secundaria. Por otro lado, Sánchez et al. (2017) tuvieron como objetivo el diseño y la aplicación de un software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés con estudiantes de 5to y 6to de nivel primario.

Con respecto a lo mencionado, podemos entender que las investigaciones analizadas muestran softwares educativos como Cuadernia, JClic y Rosetta Stone que ayudan a mejorar las habilidades del inglés, como leer y escribir. También, hacen que las clases sean más dinámicas y motivadoras. El uso de software educativo mejora la enseñanza y el aprendizaje del inglés de una forma más divertida, motivadora y práctica, en los distintos niveles educativos.

Objetivos orientados al diseño, la propuesta y la descripción de alternativas de mejora mediante software educativo

En este segmento se presentan cuatro investigaciones de tipo descriptivo-propositivo, en las cuales se plantea el uso de software educativo y herramientas digitales como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Estas investigaciones se caracterizan por describir distintas realidades educativas y, a la vez, formular propuestas orientadas a la mejora de la práctica pedagógica mediante el uso de softwares.

Santana (2015) se centró en analizar la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera, a partir de una propuesta que plantea el uso de software educativo como herramienta innovadora, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, incorporando estrategias y métodos dinámicos que contribuyan al fortalecimiento significativo del estudiante. Por su parte, Salcedo (2024) tuvo como propósito aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una propuesta basada en el uso de software educativo Moodle, empleado como un sistema de gestión del aprendizaje. Ambas investigaciones destacan el papel relevante del software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al plantear estrategias dinámicas que favorecen un aprendizaje eficaz. Así como el uso de Moodle como plataforma que puede optimizar la organización, interacción y el seguimiento académico.

Romero (2017) tuvo como objetivo analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de infografías diseñadas en el software Illustrator, considerándose como un recurso didáctico para el incremento del vocabulario de los estudiantes. Asimismo, Ponce & Grados

(2015) se orientaron a analizar la influencia del software. educativo en el desarrollo de la lectura en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de educación general básica, planteando su potencial impacto en la comprensión lectora y en la motivación hacia el aprendizaje del idioma. Las investigaciones revisadas evidencian que este tipo de estudios descriptivos-propositivos se caracteriza por analizar la realidad educativa y, a partir de ello, plantear propuestas de mejora mediante el uso de software educativo y recursos tecnológicos sin implicar necesariamente su aplicación directa.

A pesar de que cada investigación plantea el uso de distintos programas y se orienta al desarrollo de diferentes habilidades, como la comprensión lectora y la adquisición de vocabulario, todas coinciden en su propósito de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el apoyo de la tecnología. Estas investigaciones evidencian, desde un enfoque propositivo, que la incorporación de software educativo se plantea como una alternativa que puede promover un aprendizaje más activo, dinámico y significativo.

3.3 Teorías y Teóricos

Tabla 3

Teorías, enfoques, modelos y autores significativos que sustentan las investigaciones sobre los Softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador durante los años 2015-2024.

TEORÍA/MODELO /ENFOQUE	AUTORES	AUTORES QUE REFIEREN LAS TEORÍAS/MODELOS/ENFOQUES
Teoría conectivismo	George Siemens	Sanchez & Vásquez (2024), Segura (2023), Mackencie et al. (2019), Castillo & Lozano (2018), Perez & Quevedo (2016)
Teoría del aprendizaje significativo	David Paul Ausbel	Sanchez & Vásquez (2024), Alvaro & cusihuaman (2019), Castillo & Lozano (2018), Laura (2018), Perez & Quevedo (2016),
Teoría del desarrollo cognitivo	Jean William Fritz Piaget	Salcedo (2024), Castillo & Lozano (2018), Romero (2017), Ponce & Grados (2015), Santana (2015)
Teoría de aprendizaje sociocultural	Lev Seminovich Vygotsky	Segura (2023), Laura (2018), Ponce & Grados (2015)
Teoría de condicionamiento operante	Burrhus Frederic Skinner	Sánchez et al. (2017), Pérez & Quevedo (2016), Ponce & Grados (2015)
Enfoque comunicativo	Dell Hathaway Hymes	Sánchez & Vásquez (2024), Aquino (2023)

Teoría de las inteligencias múltiples	Howard Gardner	Carrera et al (2024)
Método directo	Maximilian Berlitz	Carrera et al (2024)
Método de aprendizaje basado en problemas	Howard Sidney Barrows	Salcedo (2024)
Teoría de conductismo	John Broadus Watson	Salcedo (2024)
Método Flipped classroom	Jonathan Bergmann	Salcedo (2024)
Método de aprendizaje basado en proyectos	John Dewey	Salcedo (2024)
Método de aprendizaje cooperativo	Lev Semiónovich Vigotsky	Salcedo (2024)
Método Blended learning	Charles Randall Graham	Salcedo (2024)
Teoría de los sistemas	Ludwig von Bertalanffy	Segura (2023)

Teorías del procesamiento de la información	Robert Mills Gagné	Alvaro & cusihuaman (2019)
Teoría de la multimedia	Richard Mayer	Alvaro & cusihuaman (2019)
Teoría del aprendizaje por descubrimiento	Jerome Bruner	Laura (2018)
Teoría del aprendizaje Humanístico	Carl Ransom Rogers	Laura (2018)
Teoría de la Adquisición del Lenguaje	Avram Noam Chomsky	Ponce & Grados (2015)
Teoría de la solución de problemas	Jerome Seymour Bruner	Ponce & Grados (2015)

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 3

Los estudios analizados brindan una base firme para comprender cómo el uso de softwares impacta en el desarrollo de competencias comunicativas en distintos contextos.

George Siemens y la teoría del conectivismo

Esta teoría plantea que el conocimiento se basa en las redes y conexiones donde el aprendizaje se produce a través de ellas. Sánchez & Vásquez (2024) destaca que el conectivismo se incrementa a través de las conexiones de redes, donde evoluciona con rapidez el aprendizaje y procesa de manera eficiente nuevas informaciones significativas, lo cual es relevante. De la misma forma, Segura (2023) resalta que esta teoría está basada en adquirir continuamente nuevas informaciones en el ámbito digital de manera virtual. En la actualidad, cabe mencionar que vivimos en un mundo tecnológico en el que nos comunicamos y aprendemos. Asimismo, Mackencie et al. (2019) refuerza que la teoría sostiene como principio que el conocimiento no solo se encuentra dentro del ser humano, sino también en medios externos como máquinas y dispositivos electrónicos.

Castillo & Lozano (2018) señalan que la teoría de la enseñanza de la era digital permite que el aprendizaje sea más dinámico, facilitando la adquisición de conocimientos de forma continua. Por supuesto, Pérez & Quevedo (2016) resalta que, en esta teoría, el proceso de adquisición de conocimiento se desprende de su naturaleza interna, pues la transferencia de saberes es entendida como el resultado de una navegación entre fuentes y redes.

Teoría del aprendizaje significativo David Paul Ausbel

Sánchez & Vásquez (2024) mencionan que el aprendizaje significativo existe cuando genera nuevas informaciones del receptor. Cabe mencionar que un ser humano adquiere conocimiento para poder relacionarlo con lo que ya sabe. De igual forma, Alvaro & cusihuaman (2019) señalan que es la construcción de ideas y conceptos nuevos que posee un aprendizaje cognitivo, además de que el estudiante pueda conectar con los que ya posee. "El aprendizaje significativo, según Ausubel, se potencia cuando los estudiantes construyen conocimientos

de manera activa a través de situaciones de descubrimiento y simulaciones, apoyadas por medios tecnológicos como el software educativo. Sin embargo, este proceso requiere del acompañamiento del docente como guía, ya que la tecnología por sí sola no garantiza la interacción ni la comprensión profunda de los contenidos.

Para Castillo & Lozano (2018), el aprendizaje significativo se favorece cuando los estudiantes elaboran conocimientos de manera participativa mediante actividades de exploración y simulación, apoyadas por medios tecnológicos como la instrucción programada y la Enseñanza Asistida por Operador (EAO). Aunque estas herramientas permiten controlar múltiples variables y favorecer el aprendizaje por descubrimiento, no sustituyen la interacción entre estudiantes y docentes. Por ello, el rol del docente es primordial como guía del proceso instructivo. Cabe decir que, Laura (2018) señala que, al proponer un material bien estructurado, es posible vincularlo con los conocimientos previos de los estudiantes, facilitando la integración de nuevos aprendizajes con lo que ya conocen.

Según Pérez & Quevedo (2016), el aprendizaje mediante ordenadores debe estar cuidadosamente supervisado, con el fin de que el alumnado pueda desarrollar y fomentar el aprendizaje relevante por descubrimiento. Asimismo, destacan que el rol del docente como guía es fundamental durante todo el proceso de adquisición, dado que ninguna computadora puede responder a todas las preguntas que los estudiantes formulen.

Teoría del desarrollo cognitivo Jean William Fritz Piaget

Salcedo (2024) destaca que el estudiante es el protagonista de su propio conocimiento; igualmente, adquiere nueva información construyendo un aprendizaje más relevante. Asimismo, Romero (2017) menciona que es un proceso de manera interna, promoviendo una interacción de un conocimiento con un receptor; esta perspectiva evoluciona 4 estudios principales durante el desarrollo: sensoriomotor, pensamiento preoperacional, operaciones concretas y formales. Estos permiten codificar los significados de la recepción de conocimientos. Además, Ponce & Grados (2015) relatan que es considerado

relativo, visto que el estudiante construye conocimientos de manera activa, a su vez dos mecanismos constructores: (la organización y la acomodación).

Teoría de aprendizaje sociocultural Lev Seminovich Vygotsky

Segura (2023) expresa que la adquisición de conocimiento se da mediante la interacción social, mediante la zona de desarrollo próximo; los individuos aprenden en el ambiente social, cuando interactúan con los demás. Laura (2018) señala que los espacios de crecimiento próximo deben ser planificados para optimizar el proceso de aprendizaje del receptor. El docente o estudiantes más avanzados desempeñan un apoyo inicial y progresivamente permiten que el estudiante avance de manera autónoma.

Según Ponce & Grados (2015), la expresión se define como una construcción de carácter social. En este sentido, la facultad lingüística precede a los procesos cognitivos e influye en su esencia, sugiriendo que la complejidad del desarrollo intelectual está ligada a la capacidad de utilizar un lenguaje con mayor grado de abstracción. De igual modo, la comunicación y la acción son inseparables; en la práctica, la lengua se convierte en el factor determinante para organizar la acción.

Teoría de condicionamiento operante Burrhus Frederic Skinner

Sánchez et al. (2017) sostienen que, en este enfoque, el aprendizaje se presenta a partir de un estímulo mediante distintas actividades y se espera una respuesta, que puede ser válida o fallida, dando lugar a refuerzos positivos o negativos. Se considera una estrategia de moldeamiento mediante el cual los refuerzos generan cambios en el comportamiento, favoreciendo la adquisición de hábitos y conductas específicas en los estudiantes. De acuerdo con Pérez & Quevedo (2016), manifiestan que las conductas de un individuo que son sucedidas por un reforzamiento adecuado tienen propensión a ser replicadas si el reforzamiento es positivo o evitadas si es negativo. En ambas situaciones, el comportamiento depende de influencias desde el entorno; todo resultado del comportamiento que sea recompensante o reforzante incrementa la emisión de nuevas conductas.

Ponce & Grados (2015) Skinner plantea que el desarrollo del lenguaje es el resultado de mecanismos de condicionamiento. Tras una etapa inicial de imitación, los infantes asocian el lenguaje con objetos o sucesos reales. Este aprendizaje, que abarca la gramática y el vocabulario, se consolida gracias al refuerzo operante: el círculo social del niño incentiva y recompensa la producción de frases correctas y el aprendizaje de nuevas palabras.

Enfoque comunicativo Dell Hathaway Hymes

De acuerdo con Sánchez & Vásquez (2024), el modelo comunicativo es un pilar fundamental en la educación, ya que fortalece el aprendizaje escolar al priorizar la interacción verbal constante. Dicha metodología busca compensar la falta de espacios de conversación fuera de la escuela, maximizando así el uso del idioma extranjero en clase, priorizando el acto comunicativo mediante el fortalecimiento de cuatro habilidades: la escucha, el habla, la lectura y la escritura.

Aquino (2023). Indica que el enfoque comunicativo enfatiza la relevancia de la interacción verbal dentro del proceso de adquisición del inglés, permitiendo que los estudiantes empleen el lenguaje recién aprendido para comunicarse entre sí. ellos y hablar sobre experiencias personales, lo que refuerza su aprendizaje. Cada lección genera oportunidades para actividades individuales, en pareja y grupales, no obstante, el material del docente incorpora tareas comunicativas que permiten revisar, practicar y consolidar los contenidos aprendidos.

Teoría de las inteligencias múltiples Howard Gardner

Carrera et al (2024) sostienen que la inteligencia no debe entenderse como una capacidad única y general, sino como un conjunto de habilidades diferenciadas que inciden de forma inmediata en la formación académica en su totalidad, permitiendo al docente atender la diversidad cognitiva presente en el aula, ya que cada estudiante responde de acuerdo a su propio estilo de aprendizaje, preferencia o capacidad intelectual.

Método directo Maximilian Berlitz

Carrera et al (2024) expresan que el método directo se enfoca en el aprendizaje de vocabulario y reglas del idioma a través de la exposición directa a la lengua meta. Así mismo, el uso de diversas técnicas de interacción permite que el estudiante practique y mejore su desempeño mediante el feedback constante. No constante, este método puede verse como un pilar importante para la enseñanza de la lengua extranjera (inglés), puesto que pretende integrar adquisición.

Método de aprendizaje basado en problemas Howard Sidney Barrows

Salcedo (2024) sostiene que el aprendizaje basado en problemas (ABP) origina el proceso de aprendizaje basado en soluciones de situaciones reales. Los estudiantes identifican una situación problemática que estimula su pensamiento crítico, proponen posibles formas de solucionar una situación y con la aplicación, ayudan a evidenciar su idea. Las características del ABP se acoplan de manera efectiva al aprendizaje en estudiantes de estudios superiores, se enfrentan a un conjunto complejo de exigencias para las cuales no siempre están preparados, como la autonomía, la construcción del conocimiento y el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, Y el ABP contribuye a ello. Asimismo, este método fomenta la reflexión, la colaboración y la capacidad de aplicar los conocimientos teóricos a situaciones reales, fortaleciendo competencias integrales en los estudiantes.

Teoría de conductismo John Broadus Watson

Salcedo (2024) manifiesta que el conductismo reconoce el estudio experimental de la conducta, donde se excluyen las dimensiones de la mente y operaciones cognitivas de carácter interno, ya que los individuos construyen su aprendizaje a partir de la interacción con el entorno y la asociación de estímulos y respuestas. De otro modo, el conductismo es el comportamiento en el que se puede observar, registrar o medir cuando tuvo algún valor real de los seres humanos.

Método Flipped Classroom: Jonathan Bergman

Salcedo (2024) afirma que el método Flipped Classroom o aula invertida favorece en el desarrollo de actividades previas a la clase y promueve la comprensión por medio de un aprendizaje activo, fomentando la autonomía. Este enfoque permite el uso de recursos digitales como videos, para el entendimiento de ejercicios y trabajos en grupo. Utiliza recursos digitales para poder acceder a distintos materiales, permitiendo la colaboración en entornos externos al salón de clases.

Método de aprendizaje basado en proyectos: John Dewey

Salcedo (2024) refiere que es una metodología activa que sitúa al discente como el eje central de su formación académica, por ende, el docente asume el rol de facilitador. Esta metodología promueve la construcción del conocimiento a partir del desarrollo de proyectos creados en base a las necesidades y realidades del contexto del estudiante, así mismo, introduce espacios dinámicos para el aprendizaje, procurando un patrón como pauta a los estudiantes.

Método de aprendizaje cooperativo Lev Semiónovich Vygotsky

Salcedo (2024) resalta que el aprendizaje cooperativo favorece significativamente la formación integral del educando, logra en el estudiante la capacidad de planear, trabajar, decidir y producir en grupo. Cabe mencionar que se destaca en el aprendizaje colaborativo la actitud de solidaridad, generosidad, haciéndolo más productivo y creando un clima de apoyo mutuo que contribuye a mejorar la eficacia del aprendizaje.

Método Blended learning de Charles Randall Graham

Salcedo (2024) señala que esta metodología permite integrar los aprendizajes a través del uso de los recursos tecnológicos (virtual) o de manera remota, ofreciendo a los estudiantes, un aprendizaje flexible en el entorno digital y, al mismo tiempo, reforzando lo aprendido en clases remotas. Asimismo, esta estrategia imparte una motivación formativa, garantizando así la conexión efectiva entre el docente y el alumno, lo que aporta de manera eficaz a la calidad de la educación.

Teoría de los sistemas de Ludwig von Bertalanffy

De acuerdo con Segura (2023); esta teoría implementa esquemas computacionales para procesar un flujo de ingresos en resultados tangibles, puede ser un programa, dispositivo, una tarea o persona. Las organizaciones no son entidades estáticas; sus numerosas interrelaciones e interconexiones posibilitan que se retroalimenten y evolucionen dentro de un ciclo de formación y ajuste que define su existencia, en el flujo constante de adquisición de conocimiento y feedback.

Teorías del procesamiento de la información: Robert Mills Gagné

Alvaro y Cusihuaman (2019) señalan que el ser humano es un procesador de información, tanto a nivel mental como computacional; se ocupa del procesamiento de la información, enfocándose en cómo las personas se enfocan a los acontecimientos del entorno, codificando las evidencias que debe adquirir y vinculándola con los saberes que ya posee.

Teoría de la multimedia de Richard Mayer

Alvaro & Cusihuaman (2019) indican de qué manera la introducción de las herramientas digitales más recientes y la comunicación ayudan a los procesos de aprendizaje, lo que hace indispensable comprender cómo se interpreta la información en la mente humana y cómo se debe presentar la información al alumno para alcanzar su meta, utilizando varios sentidos, como el oído o los ojos, el cual es el nivel de formatos de presentación.

Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner

De acuerdo con Laura (2018), la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1969, 1966) considera al discente como protagonista activo en la construcción de nuevos conocimientos a partir de saberes previos, mediante un proceso de aprendizaje autónomo. Desde esta perspectiva la resolución de la enseñanza cumple un papel importante a partir de cuatro aspectos: El interés por aprender, la estructuración del material, la representación adecuada de información y proporcionar el proceso de refuerzo, el acompañamiento del aprendizaje. (Bruner, 1966, citado en Laura, 2018). En este sentido, exponer al estudiante situaciones requieren incorporar información para fomentar su

involucramiento facilitando a la construcción de nuevos saberes posibilitando un aprendizaje ante nuevas circunstancias.

Teoría del aprendizaje humanístico de Carl Ransom Rogers

Laura (2018) expresa que el docente debe promover la emancipación en la intervención pedagógica, partiendo de la contextualización y la valoración y vivencia de los estudiantes. Por, sobre todo, este estudio se apoyó en el enfoque de Skinner, debido a que el software desarrollado logra integrar de manera efectiva sus principios básicos: la participación activa del estudiante, el feedback al momento, el avance al propio ritmo y el aprendizaje constante.

Teoría de la Adquisición del Lenguaje de Avram Noam Chomsky

Ponce & Grados (2015) señalan que para la adquisición de la segunda lengua existe un dispositivo capaz; tras percibir el estímulo verbal, el receptor logra abstraer las leyes gramaticales y universales. Aunque esta información es deficiente, el niño desarrolla una gramática capaz de producir secuencias sintácticamente válidas que denominan el modo preciso de ejecución e interpretar el lenguaje de forma natural, transformando información en un sistema perfecto.

Teoría de la solución de problemas de Jerome Seymour Bruner

Ponce & Grados (2015) señalan que el cognitivismo, de acuerdo al contexto, de manera en que sea relevante, a su vez, se incluya el cognitivismo, y en esta forma se adquiera; en este sentido, el niño, por un lado, toma su lenguaje y resuelve los conflictos cognitivos. Al mismo tiempo, se debe tomar en cuenta que se permite el contexto; por otro lado, se adquirió este sistema eficaz por el lenguaje, y realizado por la cual los progenitores referentes al habla.

Teoría del constructivismo de Jean Piaget

Santana (2015) indica que el constructivismo no solo se construye en el aula, sino que los estudiantes perciben un saber estructurado por el profesor con base en el currículum, de esta manera se logra el aprendizaje. Según Piaget, cuando el estudiante enfrenta conocimientos nuevos, la incorporación de actividades conlleva un aprendizaje eficiente..

3.4 Aspectos metodológicos

Tabla 4

Aspectos metodológicos de las investigaciones

N°	TÍTULOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	MUESTRA
1	Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	20 estudiantes de cuarto año de educación general básica	20 estudiantes de cuarto año de educación general básica
2	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior	Cuantitativa	Básica	Descriptiva propositiva	80 estudiantes y 18 docentes de básica superior	36 estudiantes, correspondientes al curso de décimo y 18 docentes
3	El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	270 estudiantes del nivel primario	26 estudiantes del 2do grado “B” del nivel primaria
4	Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	123 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria	30 estudiantes del segundo grado de secundaria
5	Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	35 estudiantes del 1er año de secundaria 11584- Escuela	35 estudiantes: Grupo experimental: 17 de 1A
6	La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular Rosa de Santa María de Arequipa - 2019	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	70 estudiantes de educación secundaria	25 estudiantes del primer grado de educación secundaria

7	Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	20 estudiantes de 3ero de la universidad	20 estudiantes de 3ero de la universidad técnica de Babahoyo
8	Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	192 estudiantes del sexto grado de nivel primario	56 estudiantes: Grupo control: 28 del 6to D Grupo experimental: 28 del 6to E
9	Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	161 estudiantes del quinto grado sección A-B-C-D-Y E de nivel secundario	Grupo experimental: 32 Alumnos del Quinto “A” Grupo control 32 alumnos de Quinto “B”
10	Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P santa Ana Tacna, 2017	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	64 estudiantes del cuarto grado del nivel secundario	19 estudiantes del cuarto grado de nivel secundario ubicadas en el nivel básico del área curricular de inglés
11	Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	30 estudiantes del 5to y 6to grado del nivel primario	30 estudiantes del 5to y 6to grado del nivel primario
12	Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, Quito, periodo 2016	Cualitativa	Básica	Descriptiva Propositiva	03 docentes de la materia de inglés y 47 niños de Tercer Año de Educación General Básica de los paralelos A, B y C	03 docentes de la materia de inglés, y 47 niños de Tercer Año de Educación General Básica de los paralelos A, B y C
13	El software educativo BYK I EXPRESS en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de educación secundaria en la	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	249 estudiantes del segundo grado sección	Grupo control: 28 estudiantes del segundo grado "A"

	Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa – 2014				A, B, C, D, E, F, G, H, I, J de secundaria de la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo.	Grupo experimental: 28 estudiantes del segundo grado "F"
14	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, “ISM International Academy”, Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015	Cualitativa-cuantitativa	Básica	Descriptiva Propositiva	120 estudiantes entre 6 a 7 años del segundo año de educación general básica en la jornada matutina y 05 docentes de inglés	120 estudiantes de segundo año de educación general básica en la jornada matutina y 5 docentes
15	Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. “Luis Augusto Mendoza Moreira”, Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014	Cualitativa-cuantitativa	Exploratorio descriptivo	Descriptiva Propositiva	38 estudiantes de octavo grado de básica superior, 2 docentes y un directivo	38 estudiantes de octavo grado de básica superior, 2 docentes y un directivo

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 4

LOS ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN

Hernández (2018) sustenta que los enfoques de investigación es analizar un estudio y producir conocimiento, pudiendo ser cuantitativa, cualitativa y mixto. Se observa distintos enfoques de estudio, 12 usan un enfoque cuantitativo, lo que representa el 80%. Además, 2 de las investigaciones son de enfoque mixto el cual representa el 13% del total. También, se identificó que sólo 1 investigación, el cual representa el 7%, es de enfoque cualitativa.

TIPO DE ESTUDIO

Del mismo modo, en los estudios analizados se identifican 11 estudios de tipo aplicada como son: Carrera et al (2024), Aquino (2023), Segura (2023), Sanchez & Vásquez (2024), Alvaro & cusihuaman (2019), Mackencie et al. (2019), Castillo & Lozano (2018), Grimaldos (2018), Laura (2018), Sánchez et al. (2017) y Perez & Quevedo (2016). De las investigaciones mencionadas podemos resaltar que los estudios analizados tienen aspectos en común: todos exploran cómo el software educativo está transformando la manera en que los estudiantes aprenden inglés. El uso de software no solo apoya la compresión de contenidos, sino también potencia las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Resaltar que en este estudio se identifican 3 investigaciones básicas, Salcedo (2024), Romero (2017) y Ponce & Grados (2015). En conjunto, los trabajos mencionados nos ayudan a comprender tanto en la teoría y en la práctica, cómo los programas educativos pueden ser aliados para enseñar el inglés. Se demuestran que este tipo de software no solo ayuda a los estudiantes a desarrollar mejor sus habilidades lingüísticas, sino que enriquece todo el proceso y enseñanza de aprendizaje.

Por otro lado, podemos encontrar 1 Investigación de tipo exploratorio descriptivo. El estudio de Santana (2015), donde se basa en crear e implementar un software educativo con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje en el área de inglés, creado a partir de imágenes dinámicas y voces grabadas que modelan la pronunciación adecuada del idioma inglés. Además, el

programa incorpora diferentes juegos interactivos.

DISEÑO DE ESTUDIO

Se observan Investigaciones de tipo cuasiexperimental en un 46,7% siendo el mayor porcentaje, equivalente a 7 investigaciones, pertinentes a los siguientes autores Carrera et al (2024) Aquino (2023), Sanchez & Vásquez (2024), Mackencie et al. (2019) Castillo Lozano (2018), Grimaldos (2018), Perez & Quevedo (2016). Asimismo, encontramos investigaciones de diseño Descriptiva propositiva en un 26,7%, donde se ubican 4 investigaciones correspondientes a los siguientes autores Salcedo (2024) Romero (2017) Ponce & Grados (2015) Santana (2015) y finalmente, 4 investigaciones de diseño preexperimental el cual equivale a un 26,7% de la totalidad, mencionamos a los siguientes autores: Segura (2023), Alvaro & cusihuaman (2019), Laura (2018) y Sánchez et al. (2017). En conjunto, estos resultados expresan la diversidad metodológica empleada en los estudios analizados. Además, reflejan inclinación predominante hacia investigaciones cuasiexperimentales.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Las investigaciones que a continuación se menciona están enfocadas exclusivamente en los estudiantes como estudio principal: Carrera et al (2024), Salcedo (2024), Aquino (2023), Segura (2023), Sánchez & Vásquez (2024), Alvaro & Cusihuaman (2019), Mackencie et al. (2019), Castillo & Lozano (2018), Grimaldos (2018), Laura (2018), Sánchez et al. (2017), Romero (2017), Perez & Quevedo (2016).

Asimismo, las Investigaciones que involucran tanto a estudiantes como a docentes, son estudios más integrales por lo que participan tanto docentes como estudiantes, se puede tener una perspectiva más clara y completa, nos muestra una realidad más objetiva, destacan los estudios de: Ponce & Grados (2015) y, Santana (2015). Estos estudios evidencian que tanto docentes como estudiantes pueden fortalecer sus estrategias de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de plataformas educativas.

En relación con los estudios que tienen como participantes a estudiantes del nivel primario, se destacan los siguientes: en Ecuador, Carrera et al. (2024),

Romero (2017) y Ponce & Grados (2015); Por otro lado, en Perú se identifican Aquino (2023), Castillo & Lozano (2018) y Sánchez et al. (2017). Estos estudios permiten comprender las prácticas educativas y el desempeño académico en el nivel primario, en función de los contextos de ambos países.

En la siguiente etapa, correspondiente al nivel secundario, se identificaron distintas investigaciones elaboradas en Perú. Entre los estudios de Perú se encuentran los de Segura (2023) y Sánchez & Vásquez (2024); mientras que, en Perú se destacan los trabajos de Álvaro & Cusihuamán 2019), Grimaldos (2018), Laura (2018) y Pérez & Quevedo (2016). Estos estudios contribuyen a comprender cómo se ha abordado la educación secundaria en ambos países.

Respecto a las investigaciones cuya muestra estuvo conformada por el nivel Básica Superior en Ecuador, se identificaron los estudios de Santana (2015) y Salcedo (2024); este último desarrolló su investigación con una muestra de docentes y estudiantes de dicho nivel. Por su parte, el estudio de Mackenzie et al. (2019) se enmarca en el contexto de educación superior/universitaria. Finalmente, cabe señalar que no se encontraron investigaciones en el nivel superior en Perú.

3.5 Estrategias Aplicadas

Tabla 5

Estrategias y características de su aplicación

N°	TÍTULO	AUTOR AÑO PAÍS	NOMBRE DE LA PROPUESTA/ ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICA DE LA ESTRATEGÍAS
1	Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés	Carrera Garofalo Victor Hugo Bonilla Armijo Leydi Geomayra Cabezas Vargas Fanny Gissela Lata Herreral Silvia Fabiola Ruiz Barragán Laura Margarita 2024 Ecuador	Rosetta Stone	El objetivo de la estrategia fue proporcionar a los dicentes un contacto significativo con la lengua meta por medio de recursos multimedia gráficos auditivos textuales. Los participantes fueron 20 estudiantes del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Miguel” El periodo de ejecución de la estrategia se llevó a cabo semanalmente, con una duración de 120 minutos que se expresa a dos horas. Las clases se estructuraron en dos bloques: El primer segmento se destinó a la presentación del léxico y reglas gramaticales. Desarrollándose en cuatro fases diagnóstico, preparación del entorno, desarrollo y evaluación, la segunda parte se dedicó a la práctica del vocabulario y la gramática. Los materiales de la herramienta pedagógica "Rosetta Stone” consistieron en los módulos de esta plataforma que fueron diseñados para enseñar inglés a través de la exposición a la lengua. Los hallazgos del estudio demostraron que la instrucción del idioma inglés por medio de los recursos tecnológicos respalda al profesor en la labor de formativo de los menores.
2	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en	Salcedo Chiquito Mélida Monserrate	Diseñar software de gestión de aprendizaje con Moodle para la	El objetivo de la propuesta fue diseñar un aula virtual mediante un software educativo de gestión de aprendizaje con Moodle, para la Unidad Educativa “Provincia de Manabí”. Los participantes de la propuesta fueron 80 estudiantes y 18 docentes de la básica superior. El cronograma está ajustado a un mes, pero en cada sección se dará dos

	Educación General Básica Superior	2024 Ecuador	Unidad Educativa “Provincia de Manabí”	horas por día, lo que a la semana se tomará 10 horas. Se tomó en consideración la disponibilidad del docente para no interrumpir sus labores. Para el diseño del software educativo se utilizó el gestor de aprendizaje Moodle, mediante las siguientes consideraciones técnicas: Se realizó el registro en el servidor xeted.com, ya que permite utilizar Moodle de forma gratuita.
3	El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018	Aquino Gaspar Karina Elizabeth 2023 Perú	Software “Everybody Up”	La estrategia software “Everybody Up” tuvo como objetivo mejorar la comprensión auditiva y expresión oral en inglés. El periodo total de aplicación fue de 6 meses. Los participantes fueron estudiantes del nivel primario (6 a 12 años), docentes de inglés y personal de soporte técnico (en caso de fallas o configuraciones), así mimos se aplicó 1 cuestionario dirigido a los estudiantes y 1 prueba de rendimiento, se trabajó con la Plataforma virtual classroom. Como resultado de la aplicación de la herramienta Everybody Up potencio el aprendizaje del idioma inglés, ratificando la utilidad de las tecnologías educativas para optimizar y hacer más activo el rendimiento estudiantil.
4	Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés	Sanchez Perez Jackeline Elizabeth Vásquez Guevara Lucila Elizabeth 2024 Perú	Software Touchstone en e-learning	El objetivo de la estrategia fue optimizar la elaboración de composiciones escritas en el ámbito del idioma inglés. Los participantes fueron 35 estudiantes del grupo experimental del primer ciclo de instrucción secundaria pertenecientes a la Institución Educativa N° 11584 Escuela Concertada Solaris. Se aplico 8 sesiones de dos horas semanales, durante dos unidades de aprendizaje por consiguiente se utilizaron diferentes estrategias entre ellos monitoreo continuo exámenes, pruebas de aprovechamiento y evaluaciones de inicio y termino. En cada sesión de desarrollo, se empleó una metodología activa y participativa que facilitó a los alumnos construir conocimientos de modo autónomo y fortalecer habilidades utilizando el software Touchstone como recurso educativo. El resultado del uso del software Touchstone permitió mejorar significativamente la producción de textos escritos en inglés, evidenciado en un aumento en los puntajes de las evaluaciones considerando un antes y después de la aplicación de la estrategia.

5	Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018	Segura Calle Rosa Esther 2023 Perú	Software "Cuadernia"	El objetivo de la estrategia fue lograr la producción de textos en inglés aplicando el software cuadernia, se aplicó 6 sesiones y se evaluó la competencia escribe textos escritos en inglés. El procedimiento metodológico implementado consistió en un protocolo de cotejo y la composición escrita suministrada a los discentes con una matriz de 15 indicadores concernientes a la variable cuadernia y 14 adscritos a la variable producción de textos, en cuanto a los participantes, estos fueron estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa N° 16067 del caserío San Ramón, finalmente, el resultado de la estrategia del software cuadernia, tuvo un efecto positivo en la producción de textos en inglés.
6	La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular Rosa de Santa María de Arequipa - 2019	Alvaro Alvaro Nora Evelyn Cusihuaman Huanca – Guadalupe 2019 Perú	Software educativo Roseta Stone	El objetivo de la estrategia Roseta Stone fue que los alumnos aprendan el idioma que estudian, de la manera que aprendieron su idioma materno, esta estrategia se aplicó por medio jornadas de 90 minutos de duración, enseñando a los estudiantes en el manejo de herramientas tecnologías contemporáneas. En total, se propusieron 10 sesiones para su implementación, el recojo de datos se efectuó mediante un pre – test y un post – test. Los participantes de esta estrategia fueron 25 estudiantes del primer curso de enseñanza secundaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de Arequipa. El material principal utilizado fue el Software Educativo "ROSETTA STONE", el programa utiliza una combinación de imágenes, texto y sonido y su dificultad aumenta a medida que el estudiante avanza. Se concluye que el uso de software educativo ROSETTA STONE influye en el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.P. “Rosa de Santa María” de Arequipa.
7	Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés	Mackencie Álvarez Cleopatra Johanna Triana Palma Melba Lilian	Software educativo	El objetivo de este estudio fue determinar la incidencia del uso de softwares educativo como recurso didáctico, de la enseñanza aprendizaje del inglés. El estudio se desarrolló en un periodo de doce s emanas, en donde las seis primeros ciclos semanales sirvieron como marco de control, asumiendo las 6 semanas subsecuentes el carácter experimental. La indagación encontró un avance notable en el desempeño académico después de que el docente fue capacitado para

		Alcazar Cedeño Maria Isabel Navarrete Ortega Relfa Magdalena Navarrete Ortega Rosa Isabel 2019 Ecuador		utilizar software educativo. La puntuación académica media de los estudiantes, aumentó en 3,3 puntos. El estudio concluyó que la correcta aplicación del software educativo facilita un aprendizaje significativo. Asimismo, como técnica se seleccionó la entrevista la que se le aplicó al docente encargado de conducir el proceso instructivo.
8	Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017	Castillo Vásquez Sara Abigail Lozano Isuiza Carmen Rosa 2018 Perú	software educativo “English for little children”	El objetivo de la estrategia consistió en comprobar el impacto del software educativo English for little children en la comprensión de lectura en inglés. En este sentido, los participantes fueron estudiantes del 6º “E” como grupo experimental con una cantidad de 28 estudiantes de la Institución Educativa Miguel Grau. Asimismo, se empleó la evaluación pedagógica como técnica y el cuestionario como instrumento para recabar información, efectuando mediciones iniciales y finales. Se aplicó 10 sesiones de 50 minutos, se trabajó de la siguiente forma, los estudiantes ingresan a la plataforma virtual (software) Englis for Little children y realizan diferentes actividades; -encajar siluetas, encontrar las parejas, Repartir juguetes, colorear según la orden, estallar las estrellas. Finalmente, los resultados obtenidos tras aplicar la estrategia y en la evaluación final a la variable de estudio “logro de aprendizaje del idioma inglés” y sus respectivas dimensiones en el grupo experimental son positivos.
9	Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y	Grimaldos Vega Vladimir Andres 2018	Software educativo interactivo	El objetivo de la estrategia fue examinar la efectividad de un software educativo influye en el desempeño de los discentes en la asignatura de inglés, enfocándose en la comprensión lectora y la producción escrita. Los participantes fueron 32 estudiantes del grupo experimental, el tiempo de duración del experimento fue un bimestre académico (9

	producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria	Perú		semanas). así mismo se aplicó una sesión usando hot potatoes y educaplay. Posteriormente, se administraron pruebas de pretest y postest de reading comprehension y una prueba de producción de textos. Para la obtención de evidencias, se empleó una lista de cotejo lo que permitió analizar los resultados de manera objetiva. Finalmente, los hallazgos logrados corroboran la hipótesis, demostrando que el uso de software interactivo favorece el progreso de la competencia lectora en inglés, al propiciar la adquisición de vocabulario e identificar la estructura textual de manera más motivadora.
10	Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P santa Ana Tacna, 2017	Laura De La Cruz Kevin Mario 2018 Perú	Software Jclic	El objetivo de la estrategia software Jclic fue optimizar la aptitud de comprensión lectora a través de actividades interactivas. En estes sentido la población de estudio se constituyó de discentes de cuarto grado de nivel secundario; así mismo, se aplicó un pre-test y un postest. Por otra parte, el tiempo de aplicación de la estrategia software Jclic fue a partir del 5 de setiembre hasta el 6 de octubre. Durante este periodo la investigación incluyo una guía en basada en el uso de Jclic y fue dividida en siete partes para organizar de manera sistemática las actividades propuestas. En cuanto a la evaluación se recurrió a la prueba de conocimientos como técnica para valorar la capacidad de comprensión lectora. De igual modo se aplicó una prueba escrita ejecutada en la etapa inicial y final, con el propósito de contrastar los avances entre la fase inicial y final. Cabe destacar que el uso del JClic permitió realizar diversas actividades; como. Asociación de elementos, memoria visual, rompecabezas Pupiletras (puzzle), Rellenar agujeros, Crucigramas. Finalmente, con base en los hallazgos se evidencia que la integración de software JClic posibilito las alumnas del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana en el año 2017 incrementaran su desempeño en la comprensión textual sobre la forma afirmativa del pasado simple en inglés.

11	Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias	Sánchez-Chero Luis Alberto Sánchez-Chero Jose Antonio Sánchez-Chero Manuel Jesús 2017 Perú	Software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner	El objetivo de la estrategia busco demostrar una conexión evidente entre software Jclic y la adquisición memorística y repetitiva del alumnado en la materia del inglés; para ello se aplicó a 30 estudiantes del 5º y 6º del nivel primario. Cabe destacar que Jclic se apoya en la utilización de las está TIC para los niños de educación primaria y está pensada para aquellos casos que han utilizado poca o nula tecnología. Asimismo, JClic constituye un medio para la elaboración de actividades educativas multimedia, la cual deriva del programa Clic 3.0 y, por consiguiente, se ha convertido en uno de los softwares más usados en las escuelas en la actualidad. Como resultado después de la aplicación de la estrategia "software interactivo" en el proceso de enseñanza–aprendizaje del idioma inglés permitió mejorar significativamente el nivel de comprensión y desempeño de los estudiantes del 5.º y 6.º grado de la I.E. Antonio Raymondi, evidenciándose un progreso notable al comparar las puntuaciones del examen previo y el posterior.
12	Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, Quito, periodo 2016	Romero Lucero Roberto Gerardo 2017 Ecuador	Actividades para docentes del área de inglés con el uso del software Illustrator como material didáctico en el proceso de enseñanza de inglés con niños de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bilingüe del	El objetivo de la propuesta fue implementar actividades mediante infografías para reforzar la enseñanza y el léxico de la lengua inglesa. En este contexto, los participantes de la propuesta fueron 31 escolares de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, ubicada en la ciudad de Quito. Asimismo, se propusieron dos sesiones de 30 minutos por semana durante un mes, con el fin de desarrollar las actividades planificadas. Por otro lado, se aplicó una encuesta y una ficha de observación, utilizando un cuestionario dirigido a los docentes y una lista de cotejo para los estudiantes, con el fin de medir la eficacia de la propuesta y el progreso en la adquisición del léxico en inglés.

			Valle, Quito, 2016.	
13	El software educativo BYK I EXPRESS en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa – 2014	Perez Shapiama Roberto Carlos Quevedo Ramirez Iday 2016 Perú	Software Educativo BYKI Express	El objetivo de la estrategia fue mejorar el nivel de competencias en el proceso del aprendizaje; para ello, Los participantes fueron 28 escolares pertenecientes al grupo experimental de la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo. Asimismo, la herramienta utilizada consistió en una prueba pedagógica, acompañada de instrumentos de recolección de datos, como una lista de cotejo y ficha de observación. Además, se realizó un pretest y postest. Como resultado, se evidenció que el software fue eficiente para optimizar el rendimiento en el aprendizaje del Idioma Inglés en los escolares. Mostrándose, de manera el cual es altamente significativa.
14	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, “ISM International Academy”, Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015	Ponce Jimenez Mariana Alejandra Barsovia Magdalena Grados Pazmiño 2015 Ecuador	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, “ISM International Academy”, Calderon – Pichincha, periodo 2014, 2015	El objetivo de la propuesta fue deseñar un software educativo orientada a potenciar la habilidad lectora en el idioma inglés con niñas y niños del 2º curso de educación básica en el ISM International Academy. Asimismo, se consideró en la propuesta 3 actividades, los participantes fueron 120 estudiantes de segundo año de educación general básica y 5 docentes. Además, el software abarca varios lineamientos, debiendo crearse basándose en las manuales de lectura en ingles que se aplican en las clases. Finalmente, las dinámicas planteadas en programa pedagógico deben ser creativos y activos para los estudiantes, incluyendo actividades de audio para que las profesoras pueden trabajar la lectura.

15	Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. “Luis Augusto Mendoza Moreira”, Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014	Santana García Holger Enrique 2015 Ecuador	Software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del octavo grado de básica superior.	El presente estudio propone como objetivo crear e implementar un software educativo buscando elevar la calidad de enseñanza y aprendizaje en la materia de lengua Extranjera. En este sentido, los participantes estuvieron conformados por 38 estudiantes del octavo nivel de básica superior y 3 docentes del C.E.B. Luis Augusto Mendoza Moreira. Asimismo, la herramienta principal de la propuesta fue el software educativo, el cual se basó en ilustraciones lúdicas y audios grabados. Que presentaron la adecuada vocalización del inglés. Además, incluye diversos módulos interactivos que facilitan la comprensión del área académica y comprometen a los discentes en su evolución educativa. Asimismo, en esta propuesta se están considerando diez actividades para desarrollarla durante un mes.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 5

Según el análisis realizado de la Tabla 5, se presentan estrategias y propuestas con distintas características de aplicación identificadas en las investigaciones analizadas. De las 15 investigaciones revisadas, se observó que, dentro de Los descriptores ‘softwares’ y ‘enseñanza-aprendizaje del inglés y habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos’, se identificaron 11 estrategias de aprendizaje y 4 propuestas, por ende, incorporan metodologías activas y participativas.

Cada investigación describe la estrategia utilizada en su título, el cual permite identificar el enfoque metodológico aplicado con claridad. Los autores analizados son los siguientes: Carrera et al. (2024), Aquino (2023), Segura (2023), Sánchez & Vásquez (2024), Álvaro & Cusihuamán (2019), Mackenzie et al. (2019), Castillo & Lozano (2018), Grimaldos (2018), Laura (2018), Sánchez et al. (2017) y Pérez & Quevedo (2016).

Como primera estrategia, Carrera (2024), apostó por transformar el aula mediante el uso del software educativo multimedia Rosetta Stone, para que 18 estudiantes de educación básica vivieran el inglés de forma más natural mediante estímulos visuales y auditivos en sesiones de dos horas semanales. Siguiendo un camino que fue desde el diagnóstico hasta la evaluación. Los resultados evidenciaron que la tecnología es una aliada fundamental para el docente y el estudiante.

En el segundo estudio, Aquino (2023) empleó la estrategia del software Everybody Up con el fin de fortalecer la capacidad de escucha y expresión oral en inglés durante seis meses. En la investigación participaron estudiantes de primaria, docentes de inglés y personal técnico. Se aplicaron cuestionarios y pruebas de rendimiento a través de la plataforma Classroom. Los resultados indicaron una mejora en el aprendizaje del inglés, lo que demuestra que el software es una herramienta eficaz para la enseñanza.

En la tercera estrategia, Segura (2023) exploró cómo el software Cuadernia podía impulsar el desarrollo de escritura en la lengua extranjera en alumnos de segundo de secundaria. A lo largo de seis sesiones de trabajo, se observó de cerca el desempeño de los jóvenes mediante criterios específicos para la escritura y producción de textos. El resultado fue muy alentador, ya que mostró un efecto positivo en la redacción de textos, validando la utilidad de estas herramientas digitales en el aula.

En la cuarta estrategia, los autores Sánchez & Vásquez (2024) se enfocaron en potenciar la escritura en inglés de 35 estudiantes de secundaria. Se estructuró en 8 sesiones de dos horas por semana, empleando técnicas de evaluación como observación y pruebas. La metodología permitió a los estudiantes aprender de manera autónoma, usando el software Touchstone. Como resultado, se logró una mejora significativa en la redacción de textos en inglés, mostrando un aumento en las puntuaciones de las evaluaciones.

Respecto a la quinta investigación, Alvaro & cusihuaman (2019), analizaron el impacto del software Rosetta Stone bajo una premisa de aprendizaje espontáneo natural, comparable al proceso al adquirir el idioma materno. El estudio se desarrolló con 25 estudiantes de primer grado de secundaria del centro educativo privado Rosa de Santa María en Arequipa, quienes participaron en 10 sesiones de 90 minutos enfocadas en el uso de nuevas tecnologías. La metodología empleó un diseño de evaluación inicial y final para evaluar el progreso alcanzado mediante esta plataforma multimedia, la cual integra de forma progresiva imágenes, texto y sonido. Los resultados finales evidenciaron que el software no sólo simplifica la asimilación de contenidos complejos, sino que eleva significativamente el desempeño en las siguientes destrezas del idioma: comprensión lectora, expresión escrita, comprensión auditiva y expresión oral, demostrando que la tecnología es un vehículo clave para el fortalecimiento académico.

En la sexta estrategia la investigación de Mackenzie et al. (2019) demuestra la correlación positiva entre la capacitación pedagógica en herramientas digitales y el éxito académico en el aprendizaje del inglés. Su

estudio, estructurado en una fase de control y otra experimental de seis semanas cada una, evidenció una mejora sustancial en los resultados académicos tras la intervención tecnológica. De esa forma, se concluye que la herramienta digital favorece significativamente el aprendizaje.

En la séptima estrategia, Castillo y Lozano (2018) dan a conocer que no solo buscaban que los niños hablarán, sino que mejorarán su comprensión de textos. Ante esto utilizaron el software educativo English for Little Children; cabe destacar que participaron 28 estudiantes de sexto grado “E”. Asimismo, se emplearon pruebas antes y después; en particular, consistió en 10 sesiones de 50 minutos. Finalmente, los resultados fueron exitosos en el pos-test sobre la adquisición y dominio del inglés.

Grimaldos (2018) analizó la influencia del software pedagógico en el desarrollo de capacidades lectoescritoras para la lengua inglesa al priorizar las dimensiones de comprensión lectora junto con la expresión escrita puesto que bajo un esquema experimental aplicado a 32 estudiantes durante un bimestre se emplearon plataformas como Educaplay así como Hot Potatoes integradas con cuestionarios además de juegos educativos interactivos. El análisis comparativo de los datos recolectados mediante pruebas de pretest y postest permitió concluir los resultados, que la implementación sistemática de software educativo genera mejoras significativas en la comprensión lectora, destacando la interactividad como un factor determinante para el éxito del proceso educativo, ya que actúa como un agente motivador que facilita la adquisición de habilidades lingüísticas complejas.

En la novena investigación, Laura (2018), desarrolló una estrategia basada en el uso de software educativo Jclic durante un mes. El estudio se apoyó en una guía de siete componentes para secuenciar las dinámicas de aprendizaje, para mejorar las habilidades de comprensión lectora, evaluando el progreso estudiantil mediante pruebas diagnósticas y de salida. Se concluyó que la implementación de recursos digitales demanda una planificación estructurada para incidir positivamente en el aprendizaje.

En la décima, Sánchez et al. (2017) señalan que el programa Jclic se usó como estrategia en el contexto para la creación y evaluación de actividades educativas multimedia (rompecabezas, sopa de letras, etc.). Con un objetivo de aprendizaje memorístico y repetitivo del estudiante en el área de inglés; para ello se aplicó a 30 alumnos del V ciclo de educación primaria. Como resultado, después de la aplicación, permitió mejorar significativamente el nivel de comprensión y desempeño de los estudiantes.

Finalmente, en la última estrategia, Perez & Quevedo (2016) señalan que el software BYKI Express ha desarrollado perfectamente el nivel de las competencias, permitiendo al estudiante avanzar a su propio ritmo. Participaron 28 estudiantes en la muestra constituida. se llevó a cabo mediante una evaluación de rendimiento, apoyada por una lista de cotejo y una ficha de observación como instrumentos clave".

En la misma línea, Salcedo (2024), Romero (2017), Ponce & Grados (2015) y Santana (2015) presentan propuestas orientadas al diseño y aplicación de software educativo con el fin de potenciar la dinámica de instrucción y asimilación de la lengua inglesa dentro de distintos niveles pertenecientes a la educación General Básica, destacando el uso de plataformas virtuales y recursos digitales como apoyo pedagógico.

Como primera propuesta, Salcedo (2024), propuso la implementación de un entorno virtual soportado en Moodle para fortalecer la infraestructura digital de la unidad educativa Provincia de Manabí. El diseño se estructuró sobre una base operativa de diez horas de interacción semanal. Esta propuesta subraya la importancia de la configuración de servidores y la gestión de contenidos digitales como pilares para mejorar la calidad educativa.

Como segunda propuesta se presenta Romero (2017), el cual plantea la implementación de actividades basadas en infografías para el refuerzo del vocabulario. La propuesta se estructura para ser aplicada con discentes que cursan el tercer grado, mediante un esquema en una intervención de ocho sesiones. El modelo sugiere el uso de encuestas y fichas de observación. Como

instrumentos clave para monitorear el progreso en el aprendizaje, destacando la infografía como un recurso visual para la adquisición lingüística.

Como tercera propuesta se presenta Ponce & Grados (2015), los cuales sugieren la integración de un software pedagógico para el fortalecimiento de la competencia lectora. Incorporando actividades interactivas en el idioma inglés en escolares de segundo de Básica del ISM International Academy. Se consideraron tres actividades y la participación de 120 estudiantes y 5 docentes. Finalmente, este software potencia de manera eficaz la retención e interés en los estudiantes.

Como cuarta propuesta se presenta Santana (2015); sostiene que la implementación de un software educativo para fortalecer el aprendizaje del proceso formativo en lengua extranjera. Los participantes fueron 38 estudiantes de octavo grado de básica superior y 3 docentes. La herramienta principal fue el software, que utilizó imágenes y voces grabadas para enseñar la pronunciación adecuada del inglés. Además, incluye juegos interactivos que facilitan la comprensión del idioma y motivan a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje. Esta propuesta contempla diez actividades para ser desarrolladas durante un mes, con la intención de fortalecer no sólo el entendimiento sino también la expresión verbal y textual en inglés. A través de este enfoque, el objetivo es generar un entorno educativo dinámico y estimulante que favorezca la adquisición del idioma.

3.6 Conclusiones de las investigaciones

Tabla 6

Conclusiones Generales

N°	TÍTULO DE LAS INVESTIGACIONES	AUTORES AÑO DE ESTUDIO	CONCLUSIÓN GENERAL
1	Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés	Carrera Garofalo Victor Hugo Bonilla Armijo Leydi Geomayra Cabezas Vargas Fanny Gissela Lata Herreral Silvia Fabiola Ruiz Barragán Laura Margarita 2024	Los resultados del estudio mostraron que la enseñanza del idioma inglés a través de los medios tecnológicos ayuda al profesor en la tarea de educar a los niños. El software educativo multimedia “Rosetta Stone” proporcionó a los estudiantes una exposición significativa al idioma, lo que les ayudó a aprender y retener nuevo vocabulario y gramática. Además, ofreció una variedad de actividades y ejercicios que ayudaron a los estudiantes a practicar sus habilidades lingüísticas.

2	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior	Salcedo Chiquito Mélida Monserrate 2024	La incorporación de software educativo mediante sistemas de gestión del aprendizaje, como Moodle, representa una estrategia innovadora y con alta aceptación en el ámbito educativo. Su implementación no solo fortalece la labor docente, al brindar recursos que optimizan la planificación curricular, sino que también potencia el aprendizaje significativo de los estudiantes, convirtiéndose en una herramienta clave para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.
3	El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018	Aquino Gaspar Karina Elizabeth 2023	Respecto a los problemas formulados en el presente estudio, se ha comprobado que el software Everybody Up influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 2do grado de educación primaria del Colegio Excelenti de Huancayo durante el año 2018, mejorando el nivel de aprendizaje antes del proceso experimental de un 73,1% a después del proceso experimental a un 100,0% de estudiantes aprobados teniendo un avance significativo de 26,9% de mejora.
4	Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018	Segura Calle Rosa Esther 2023	Siendo el objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del software cuadernia en el mejoramiento de la producción de textos escritos en el área de inglés, en los estudiantes del Segundo Grado de educación secundaria. Institución educativa N° 16067, caserío San Ramón, distrito Huabal, provincia Jaén, 2018; se ha demostrado con evidencias concretas según el post test que la mayoría de estudiantes han logrado de expectativa buena a excelente el uso de software en la producción de textos en inglés.
5	Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés	Sanchez Perez Jackeline Elizabeth Vásquez Guevara Lucila Elizabeth	Después de implementar el software Touchstone, se observó un incremento significativo en la elaboración de textos escritos en inglés en el G.E. La eficacia del Post mostró una notable mejora en las habilidades de escritura, evidenciada por un aumento significativo en la suma de rangos (P.T: 153, post: 442, U observado = 0, U esperado = 144.5, $p < 0.05$). Comparando con el G.C mediante el test de Mann-Whitney U, se encontraron Disparidades estadísticamente significativas en la elaboración de textos escritos en inglés entre ambos grupos, respaldando la hipótesis alternativa (Hi: Me1 ≠ M2) y demostrando el impacto positivo del software Touchstone.

		2024	
6	La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular Rosa de Santa María de Arequipa - 2019	Alvaro Alvaro Nora Evelyn Cusihuaman Huanca – Guadalupe 2019	En relación al objetivo principal formulado en el presente trabajo de investigación, se concluye que el desarrollo del software “ROSETTA STONE” influye positivamente en el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de Arequipa – 2019.
7	Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés	Mackencie Álvarez Cleopatra Johanna Triana Palma Melba Lilian Alcazar Cedeño Maria Isabel Navarrete Ortega Relfa Magdalena Navarrete Ortega Rosa Isabel 2019	La correcta selección y consecuente aplicación de software educativos como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado en el contexto universitario para el perfeccionamiento del idioma inglés, contribuye a elevar el rendimiento académico de los estudiantes, siendo este dato fehacientemente demostrado en mediante el experimento pedagógico programado

8	Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017	Castillo Vásquez Sara Abigail Lozano Isuiza Carmen Rosa 2018	La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau Nº 64012, Pucallpa – 2017.
9	Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria	Grimaldos Vega Vladimir Andres 2018	Se concluye que se confirma la hipótesis general que el uso del software educativo interactivo sí mejora las competencias de comprensión y producción de textos en dicha área. Esto se ve reflejado en los gráficos 4 y 7. Estos muestran que el grupo experimental incrementó el porcentaje de estudiantes con logro destacado de 6.25% a 21.8%. En tanto, el grupo control mantuvo casi el mismo porcentaje de calificaciones.
10	Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P santa Ana Tacna, 2017	Laura De La Cruz Kevin Mario 2018	El nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple en el área de inglés, después de la aplicación software JClic en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana en el año 2017, en su mayoría las estudiantes se encontraron en logro destacado (17 estudiantes) que representaron el 89.47% de las estudiantes que rindieron la prueba de entrada.
11	Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias	Sánchez-Chero Luis Alberto Sánchez-Chero Jose Antonio Sánchez-Chero Manuel Jesús 2017	Se diseñó un software interactivo con materiales audiovisuales para mejorar el Proceso de enseñanza – aprendizajes del curso de idioma inglés, para los estudiantes del 5to y 6to año del nivel primario de la IE Antonio Raymondi.

12	Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe “Del Valle”, Quito, periodo 2016	Romero Lucero Roberto Gerardo 2017	Se concluye que la utilización de un adecuado recurso didáctico favorece a los procesos de enseñanza por parte de los estudiantes y el aprendizaje en cuanto a los estudiantes, la temática del vocabulario que se enmarca en un complejo proceso el cual puede ser sintetizado con el uso de infografías; ya que presenta la información de manera didáctica, atractiva a la vista y la facilidad para aprender, illustrator mostro ser un recurso que adaptado a las necesidades brinda nuevas metodologías de vocabulario del inglés.
13	El software educativo BYK I EXPRESS en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa – 2014	Perez Shapiama Roberto Carlos Quevedo Ramirez Iday 2016	El software educativo Byki Express tuvo mejoría en el logro de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Colegio coronel Pedro Portillo Pucallpa 2014, esto se puede verificar en los resultados obtenidos en el grupo experimental, con el 100% de estudiantes en el nivel de logro previsto.
14	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, “ISM International Academy”, Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015	Ponce Jimenez Mariana Alejandra Barsovia Magdalena Grados Pazmiño 2015	No existe un software educativo para la enseñanza de la lectura en inglés en el ISM International Academy sin embargo el uso de este influye positivamente en la mejora de la destreza en los niños y niñas de segundo año de educación básica mejorando la comprensión lectora y motivando el hábito de la lectura.

15	Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. “Luis Augusto Mendoza Moreira”, Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014	Santana García Holger Enrique 2015	La conclusión general del estudio es que la utilización del Software Educativo en la asignatura de Lengua Extranjera, para los estudiantes de octavo año de Básica Superior del C.E.B. "Luis Augusto Mendoza Moreira" durante el período lectivo 2013 2014, optimizó el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto permitió que los estudiantes mejoraran sus conocimientos y practicaran la pronunciación del idioma inglés de una manera dinámica, entretenida e interactiva.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 6

Se puede evidenciar en la Tabla 6 las conclusiones generales de los 15 trabajos de investigación, en los cuales se lograron identificar coincidencias y resultados relevantes. Estos resultados destacan las principales características observadas en el uso de softwares educativos, así como su impacto en el aprendizaje y desarrollo de habilidades en los estudiantes el cual se resumen a continuación:

Conclusiones sobre la influencia de softwares educativos

Al observar las conclusiones un total de 7 investigaciones muestran similitudes en determinar cómo los softwares influyen en el aprendizaje, mejorando de manera significativa tanto en la producción y comprensión del idioma inglés: Aquino (2023) concluyó en su estudio, una mejora significativa de 27% de avance en el aprendizaje de la lengua extranjera, después de aplicar la estrategia everybody up. En esta línea, Mackenzie et al. (2019) demostraron que el uso de softwares educativos en el campo universitario no solo perfecciona el aprendizaje del idioma inglés, sino que también contribuye de manera significativa al rendimiento académico de los estudiantes. Sánchez & Vásquez (2024) determinaron un progreso significativo en cuanto a la competencia escribe textos en inglés, después de aplicar el software touchstone con el grupo experimental, evidenciando un efecto favorable con el uso del software mencionado.

De igual manera, Grimaldos (2018) comprobó la hipótesis general de que el uso del software educativo fortalece las habilidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés, se mostró una mejora destacada en el grupo experimental, además de que, con el uso del software, los estudiantes mostraron un aumento significativo en cuanto a su motivación para el aprendizaje de la lengua inglesa.

En cuanto a otros estudios, Castillo & Lozano (2018) demostraron que la aplicación del software English for Little Children fue útil y eficaz para perfeccionar el aprendizaje del inglés, destacándose por su enfoque interactivo y adecuado para adaptarse al sistema educativo. Asimismo, Pérez & Quevedo

(2016) demostraron que el software Byki Express mejoró de modo notable el aprendizaje del idioma inglés; por lo tanto, se evidencia que este programa el influye positivamente en el rendimiento académica de los estudiantes.

Carrera et al (2024) mostraron que la enseñanza del idioma inglés mediante el uso del software educativo multimedia “Rosetta Stone”, favorece de forma destacada el proceso de aprendizaje, facilitando la enseñanza y fortaleciendo la atención del estudiante. Además, ofreció una amplia variedad de oportunidades a través de actividades interactivas que no solo fortalecieron la práctica de las habilidades lingüísticas, sino que también refuerza la motivación y el interés de los estudiantes.

Conclusiones sobre el impacto del software educativo

Segura (2023) evidenció un logro con una expectativa favorable usando el software en la producción de textos en inglés. Los estudiantes desarrollaron un avance considerable en su capacidad para generar textos coherentes y bien estructurados; además, el software les ayudó a organizar mejor sus ideas, fortaleciendo de manera positiva la calidad de producción de textos. Por otro lado,

Laura (2018) concluyó, que aplicación de software Jclic mejoro significativamente el nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple en el área de inglés, en la evaluación posterior (Postest), aplicada a las estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E.P Santa Ana en el año 2017, el 89,47% de las participantes equivalente a (17 estudiantes) alcanzo el nivel de logro destacado.

Ante todo, Alvaro & cusihuaman (2019) concluyeron que, con la ejecución del software, Rosetta Stone repercute de manera optimista en el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés). Además, este programa aumenta un desempeño académico relevante de manera progresiva en las habilidades en el transcurso del proceso educativo y promueve un aprendizaje eficiente, su involucramiento se focaliza en el estudiante ya que fomenta su autonomía en el aprendizaje. Por otro lado, Sánchez et al. (2017) desarrollaron un software interactivo fundamental con materiales audiovisuales para fortalecer durante el proceso de la enseñanza

del idioma inglés en los estudiantes de primaria. Ambos estudios son pertinentes para la integración de los softwares en la enseñanza del inglés, ya que contribuyen al rendimiento académico y permiten resaltar las habilidades del estudiante.

Conclusiones de la Propuesta del software educativo

Santana (2015) nos demuestra en su conclusión al utilizar los softwares educativos, permitió a los estudiantes fortalecer la adquisición de conocimientos y la aplicación práctica de la pronunciación, de una manera dinámica, entretenida y activa. Este enfoque innovador no solo mejoró las habilidades lingüísticas, sino que también motivó a los estudiantes a participar de forma más activa en su proceso de aprendizaje. Asimismo, Salcedo (2024) sostiene que el uso de software educativo a través de sistemas de gestión del aprendizaje, como Moodle, es una estrategia relevante para el ámbito educativo. Este tipo de herramientas incrementa el desempeño docente al posibilitar una planificación curricular más concreta y eficaz; de la misma forma, ayuda a que los estudiantes tengan una experiencia educativa más dinámica e interactiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Romero (2017) concluye que el uso de software ilustrador es más adecuado y dinámico a los procesos de enseñanza de aprendizaje a través del uso de infografías y esto brinda nuevos métodos de vocabulario lo que facilita la retención y comprensión del contenido y más aún promueve creatividad y el pensamiento crítico. Asimismo, Ponce y Grados (2015) señalan que no existe un software educativo concreto para la enseñanza de la lectura en inglés; sin embargo, el uso de herramientas digitales tiene un impacto positivo en el desarrollo de la competencia lectora. También se vio una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes, aunque la motivación hacia la lectura aumentó. En conjunto, indican que la incorporación de instrumentos visuales y digitales en la educación no sólo mejora el aprendizaje de vocabulario y lectura, sino que además ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y a fortalecer la motivación del estudiante, factores cruciales para un aprendizaje duradero.

IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN

CONCLUSIONES

PRIMERA: Según la revisión de análisis de los 15 estudios publicados entre 2015 y 2024, el 46,7% de estudios se desarrolló durante los años 2019 ,2018 y 2017; Con respecto al tipo de documento, revela un predominio de tesis de maestría y licenciatura con un 80% frente a artículos científicos con un 20%. Existe una mayor producción académica por parte de investigadoras mujeres con un 70% y una mayor concentración geográfica en Pichincha, Ucayali y Lambayeque cada una con 13,3%. Finalmente, Bolívar, Manabí, Tacna y Santa Elena registraron un 6,7% respectivamente. Por consiguiente, el 60% de los estudios se encontraron en GOOGLE ACADÉMICO definiéndolo como la principal fuente de búsqueda académica utilizada.

SEGUNDA: De los 15 estudios revisados, un 47%, están orientados a determinar o demostrar la eficacia de un software educativo específico sobre el desarrollo de competencias lingüísticas. Por otro lado, el 27% se enfocó en objetivos propositivos orientados al diseño, contribución e implementación de sistemas de gestión del aprendizaje y entornos virtuales interactivos. En una menor proporción, el 20% de los autores planteó objetivos dirigidos a analizar de manera integral los procesos de enseñanza-aprendizaje y la importancia del uso de recursos tecnológicos en el aula, mientras que el 6% restante prefirió validar estos avances mediante un riguroso contraste estadístico de su hipótesis. Estos hallazgos reflejan un interés profundo por entender herramientas tecnológicas, abarcando los niveles de primaria, secundaria y superior.

TERCERA: De las 15 investigaciones se identificó que la Teoría del conectivismo de George Siemens, la Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget fueron las más citadas, representando un 13,2% del total de menciones cada una, por lo que se consideraron los ejes principales para comprender el desarrollo conceptual y digital del aprendizaje. La Teoría del aprendizaje sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría del condicionamiento operante de B. F. Skinner registraron un 7,9% cada una, destacando el valor de la socialización y el estímulo pedagógico. Por su parte, el Enfoque comunicativo de Dell Hymes alcanzó un 5,3%. Finalmente, las 15 teorías y modelos restantes aportaron un 2,63% individual cada uno al total de referencias (sumando en conjunto el 39,5% de la fundamentación teórica de la muestra), correspondiendo a: la Teoría de las inteligencias múltiples (Gardner), el Método directo (Berlitz), el Aprendizaje basado en problemas (Barrows), el Conductismo (Watson), el Flipped classroom (Bergmann), el Aprendizaje basado en proyectos (Dewey), el Aprendizaje cooperativo (Vygotsky), el Blended learning (Graham), la Teoría de los sistemas (Bertalanffy), el Procesamiento de la información (Gagné), la Teoría de la multimedia (Mayer), el Aprendizaje por descubrimiento (Bruner), la Teoría humanística (Rogers), la Adquisición del lenguaje (Chomsky) y la Solución de problemas (Bruner). Estas investigaciones fundamentaron sus hallazgos en teóricos reconocidos para articular la enseñanza del inglés.

CUARTA: El enfoque cuantitativo lideró con un 80% frente a investigaciones mixtas con un 13% junto con las cualitativas con un 7%. En cuanto al tipo de investigación, 73,3% de los trabajos se centraron en investigaciones aplicadas mientras el 20% correspondió a estudios básicos junto con un escaso 6,7% de nivel exploratorio descriptivo lo cual sugiere una limitada producción teórica sobre los pilares pedagógicos. Por otra parte, en función al diseño se identificó el 46,7% cuasi experimental, el 26,7% un diseño preexperimental, el

26,7% descriptivo propositivos. La concentración de las investigaciones se sitúa prioritariamente en el alumnado de nivel secundario al abarcar un 53,33% de la producción analizada mientras la educación primaria o básica general superior comprende el 40%. Mientras que la educación superior universitaria constituye el 6,67 % restante.

Asimismo, al desagregar los sujetos de estudio se observa un sesgo predominante en el alumnado siendo un 73,33% exclusivamente de los estudiantes. Aunque los estudiantes participan en 100% de los trabajos analizados, la perspectiva de los docentes y directivos con un 33,34%, lo que señala una oportunidad para futuras investigación con enfoques multiactor.

QUINTA: Se concluye que, de las 15 investigaciones analizadas (2015-2024), según el tipo de investigación, el 73.3% (11 estudios) correspondió a investigaciones aplicadas de evaluación directa, mientras que el 26.7% (4 estudios) se desarrolló bajo un nivel propositivo-descriptivo. De manera complementaria, se determinó que el 26.7% de las investigaciones planteo propuestas metodológicas sustentadas en software educativo. Por otra parte, el 100% de las investigaciones se llevaron a cabo en Perú y Ecuador. En conjunto muestran que el uso de software educativo acompañado de estrategias pedagógicas que contribuyeron al fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción escrita en inglés, demostrando la efectividad de las herramientas digitales sobre la educación tradicional.

SEXTA: Se concluye que el uso de tecnologías y entornos virtuales (así como Rosetta Stone, Touchstone, JClic, Cuadernia y Moodle) aporta de manera diferenciada el aprendizaje del idioma inglés según la naturaleza del estudió. En las investigaciones aplicadas y experimentales, los hallazgos respaldan mejoras cuantitativas en las pruebas de postest referentes al vocabulario y la lectoescritura; por

su parte, en los trabajos de carácter descriptivo y propositivo, la incidencia se fundamenta principalmente en el incremento de la motivación y la interactividad del aprendizaje. En este sentido, la efectividad del software debe valorarse considerando la naturaleza de la evidencia presentada por cada autor.

SÉPTIMA: El análisis de las 15 investigaciones permitió identificar como principales ´hallazgos el dominio de logros positivos asociados al uso pedagógico de softwares educativos para la enseñanza aprendizaje del inglés, especialmente en el desarrollo del vocabulario, la pronunciación, la comprensión y la producción comunicativa. De la misma manera, se evidenciaron vacíos vinculados con la escasa presencia de estudios en educación superior, formación docente y seguimiento de los efectos de estas herramientas. En el análisis general se aprecia una progresiva incorporación de plataformas digitales, recursos interactivos y estrategias centradas en la participación activa del estudiante, lo que evidencia una orientación hacia modelos de enseñanza del inglés mediados por tecnología y vinculados con las necesidades comunicativas del contexto educativo.

REFLEXIÓN

La modificación de los esquemas pedagógicos en la educación básica y superior encuentra un motor decisivo en herramientas interactivas como Rosetta Stone, JClic, Touchstone y Cuadernia puesto que estos han demostrado la competencia para elevar el desempeño académico dinamizando la comprensión como la producción lingüística en inglés.

Al revisar los estudios de investigación se logra evidenciar que emergen dos tendencias claras: la primera se orienta a un enfoque experimental donde se mide el progreso de los alumnos antes y después de la intervención para precisar numéricamente su avance mientras que la segunda se centra en el desarrollo práctico como teórico de aulas virtuales en Moodle adaptadas a las necesidades institucionales particulares. Esta realidad demuestra que la ciencia educativa

evita la adopción tecnológica por simple novedad intentando armonizar los medios digitales con las necesidades reales del estudiante de modo que la labor docente se fundamenta en la empatía y en estrategias didácticas que salvaguarden los ritmos individuales de aprendizaje.

Cuando analizamos a fondo el panorama, se evidencia que el software educativo es un gran aliado para mejorar el aprendizaje del inglés. De hecho, que un 80% de los estudios usa datos cuantitativos y un 73% se queda en la parte práctica demuestra que la tecnología da resultados medibles y útiles. El reto ahora es usar plataformas para construir bases pedagógicas firmes que pongan al estudiante en el centro por lo que si sumamos el potencial técnico del software con las atenciones a las emociones y el contexto cultural de cada alumno lograremos que las clases no se sientan mecanizadas sino mucho más cercanas, significativas y motivadoras.

Por otro lado, se visualiza que la Educación Básica Regular concentra gran parte de la atención científica mientras la universidad y la formación de los propios profesores han quedado prácticamente relegadas donde desde un enfoque analítico esta asimetría constituye un vacío relevante debido a que las exigencias lingüísticas de la educación superior demandan autonomía como competencias técnicas que no pueden resolverse replicando fórmulas usadas con escolares por ello resulta necesario desplazar el foco investigativo hacia las aulas universitarias y hacia el fortalecimiento digital de sus docentes.

Finalmente, al contrastar las propuestas del conectivismo de Siemens con el aprendizaje significativo de Ausubel se logra observar una idea esencial: el valor real de un software educativo no reside únicamente en la complejidad de su programación también en su capacidad para actuar como recurso integrador del aprendizaje. El dominio del inglés no se alcanza de manera aislada ni frente a una pantalla sin mediación pedagógica; se consolida cuando las herramientas interactivas dialogan con las experiencias previas del estudiante como se ponen a prueba en conversaciones auténticas donde la tecnología no llegó para reemplazar al docente sino para fortalecer su labor formativa.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvaro, N. E., & Cusihuaman G. (2019). *La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular rosa de Santa María de Arequipa - 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustin]. Repositorio Institucional UNSA. https://hdl.handle.net/20.500.12773/16375

Aquino, K. E. (2023). *El software "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional UNDAC. http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3162

Carrera, V.H., Bonilla, L.G, Cabezas, F.G., Lata, S. F., & Ruiz, L.M. (2024). Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades,* 5(1), 980–991. https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1652

Castillo, S.A., & Lozano, C.R. (2018). *Aplicación del software educativo "English for little children" en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNU_1d0c9035f3263f08a47e579fba306e91

Grimaldos, V.A. (2018). *Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria* [Tesis de maestría, Universidad de San Martin de Porres]. Repositorio Institucional USMP. https://hdl.handle.net/20.500.12727/4523

Hernández-Sampieri, R. (2018). *Capítulo 8: selección dé la muestra en la ruta cuantitativa. En Mendoza, C. P. Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* (P.186-194).McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORIAL, S.A. de C.V.

Laura, K. M. (2018). *Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana Tacna, 2017* [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio Institucional UPT. https://hdl.handle.net/20.500.12969/908

Mackencie, C. J., Triana, M. L., Alcazar, M. I., Navarrete, R.M. & Navarrete, R.I (2019). Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, *4*(2),85–94. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/648

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. MINEDU. https://hdl.handle.net/20.500.12799/4551

Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*.MINEDU.https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/superior_curriculo-priorizado-con-enfasis-en-cc-cm-cd-cs.pdf

Perez, R.C., & Quevedo, R.I. (2016). *"El software educativo Byki Express en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de grado de educación secundaria en la institución educativa coronel pedro portillo Pucallpa – 2014"* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. https://hdl.handle.net/20.500.14621/3249

Ponce, M.A., & Grados, B.M. (2015*). Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, "ISM International Academy", Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12346

Romero, R.G. (2017). *Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe "Del Valle", Quito, periodo 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13500

Salcedo, M.M. (2024). *Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior* [Tesis de Maestría. Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio Institucional UNESUM. http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/7171

Sanchez, J.E., & Vásquez, L.E. (2024). *Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés* [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT. http://hdl.handle.net/20.500.12423/7663

Sánchez-Chero, L. A., Sánchez-Chero, J. A., & Sánchez-Chero, M. J. (2017). Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias. *Revista científica institucional TZHOECOEN,* 9(3), 1-12. https://doi.org/10.26495/rtzh179.322721

Santana, H.E. (2015). *Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. "Luis Augusto Mendoza Moreira", Cantón La Libertad, Provincia*

Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014 [Tesis de Licenciatura, Universidad de Península Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2868

Segura, R.E. (2023). *Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG. https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13305

VI. ANEXOS

DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE:	**OBJETO DE ESTUDIO + ÁMBITO DE APLICACIÓN + DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA**	
DELIMITACIÓN TEMPORAL:	**Softwares para la enseñanza - aprendizaje del inglés y las habilidades comunicativas de comprensión y producción de textos en Perú y Ecuador durante los años 2015-2024**	
RESPONSABLES:	**COA NINATAYPE, Nery** **COLQUE CONDORI, Elmer Alberto**	

ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS

	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIDAD	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
FUENTE 1	http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1652	2024	2023	Carrera Garofalo Victor Hugo Bonilla Armijo Leydi Geomayra Cabezas Vargas Fanny Gissela Lata Herreral Silvia Fabiola Ruiz Barragán Laura Margarita	Carrera et al (2024)	Eficacia de Rosetta Stone para el aprendizaje del inglés	Aprendizaje del inglés, programa Rosetta Stone, estudiantes de cuarto año, eficacia	Ecuador Bolívar San Miguel	Artículo		Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades	GOOGLE ACADÉMICO
FUENTE 2	http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/717	2024	2023	Salcedo Chiquito Mélida Monserrate	Salcedo (2024)	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior	Software Educativo; Enseñanza; Aprendizaje; Plataforma LMS	Ecuador Manabí Cantón Puerto López	Tesis	Maestría	Universidad Estatal del Sur de Manabí	GOOGLE ACADÉMICO
FUENTE 3	http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3162	2023	2018	Aquino Gaspar Karina Elizabeth	Aquino (2023)	El software "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018	Software Everybody up, aprendizaje e inglés.	Perú Cerro de pasco Huancayo	Tesis	Maestría	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FUENTE 4	https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13305	2023	2018	Segura Calle Rosa Esther	Segura (2023)	Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018	Software cuadernia, producción de textos, área de inglés.	Perú Jaén Cajamarca	Tesis	Maestría	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	GOOGLE ACADÉMICO
FUENTE 5	http://hdl.handle.net/20.500.12423/7663	2024	2014	Sanchez Perez Jackeline Elizabeth Vásquez Guevara Lucila Elizabeth	Sanchez & Vásquez (2024)	Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés	Software Touchstone, Simuladores virtuales, Ingles, Instrucción virtual	Perú Chiclayo Chiclayo	Tesis	Maestría	Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo	GOOGLE ACADÉMICO
FUENTE 6	https://hdl.handle.net/20.500.12773/16375	2019	2019	Alvaro Alvaro Nora Evelyn Cusihuaman Huanca - Guadalupe	Alvaro & cusihuaman (2019)	La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular Rosa de Santa María de Arequipa - 2019	Software educativo, Aprendizaje.	Perú Arequipa Arequipa	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de San Agustin	ALICIA CONCYTEC

OBJETIVO GENERAL	TEORÍAS Y TEÓRICOS QUE SUSTENTAN LAS INVESTIGACIONES		ASPECTOS METODOLÓGICOS					ESTRATEGIAS APLICADAS		CONCLUSIÓN GENERAL	REFERENCIA (NORMAS APA 7ma. EDICIÓN)
	TEORÍAS (Número de pág.)	TEÓRICOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	Muestra	NOMBRE DE LA PROPUESTA/ ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICAS DE LAS PROPUESTAS/ ESTRATEGIAS		
Analizar la eficacia de la enseñanza del idioma inglés a través de los medios tecnológicos en los niños del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa "San Miguel".	Método directo (pag 3) Teoría de las inteligencias múltiples(pag 3)	Maximilian Berlitz Howard Gardner	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	20 estudiantes de cuarto año de educación general básica	20 estudiantes de cuarto año de educación general básica.	Rosetta Stone	El objetivo de la estrategia fue proporcionar a los dicentes un contacto significativo con la lengua meta por medio de recursos multimedia gráficos auditivos textuales. Los participantes fueron 18 estudiantes del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa "San Miguel" El período de ejecución de la estrategia se llevó a cabo semanalmente, con una duración de 120 minutos que se expresa a dos horas. Las clases se estructuraron en dos bloques: El primer segmento se destinó a la presentación del léxico y reglas gramaticales. Desarrollándose en cuatro fases diagnóstico, preparación del entorno, desarrollo y evaluación, la segunda parte se dedicó a la práctica del vocabulario y la gramática. Los materiales de la herramienta pedagógica "Rosetta Stone" consistieron en los módulos de esta plataforma que fueron diseñados para enseñar inglés a través de la exposición a la lengua. Los hallazgos del estudio demostraron que la instrucción del idioma inglés por medio de los recursos	los resultados del estudio mostraron que la enseñanza del idioma inglés a través de los medios tecnológicos ayuda al profesor en la tarea de educar a los niños. El software educativo multimedia "Rosetta Stone" proporcionó a los estudiantes una exposición significativa al idioma, lo que les ayudó a aprender y retener nuevo vocabulario y gramática. Además, ofreció una variedad de actividades y ejercicios que ayudaron a los estudiantes a practicar sus habilidades lingüísticas..	Carrera, V.H., Bonilla, L.G, Cabezas, F.G., Lata, S. F., & Ruiz, L.M. (2024). Aprendizaje del inglés, programa Rosetta Stone, estudiantes de cuarto año, eficacia. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(1), 1-12. https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1652
Contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje con software educativo de sistema de gestión de aprendizaje Moodle en Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal Provincia de Manabí.	Teoría de conductismo(pag 36) Teoría del desarrollo cognitivo (pag 36) Método Flipped classroom(pag 38) Método de aprendizaje basado en proyectos(pag 39) Método de aprendizaje cooperativo(pag 40) Método de aprendizaje basado en problemas(pag 40) Método Blended learning(pag 42)	John Broadus Watson Jean William Fritz Piaget Jonathan Bergmann John Dewey Lev Semiónovich Vigotsky Howard Sidney Barrows Charles Randall Graham	Cuantitativa	Básica	Descriptiva propositiva	80 estudiantes y 18 docentes de básica superior	36 estudiantes, correspondientes al curso de décimo y 18 docentes.	Diseñar software de gestión de aprendizaje con Moodle para la Unidad Educativa "Provincia de Manabí"	El objetivo de la propuesta fue diseñar un aula virtual mediante un software educativo de gestión de aprendizaje con Moodle, para la Unidad Educativa "Provincia de Manabí" Los participantes de la propuesta fueron 80 estudiantes y 18 docentes de la básica superior. El cronograma está ajustado a un mes, pero en cada sección se dará dos horas por día, lo que a la semana se tomará 10 horas. Se tomó en consideración la disponibilidad del docente para no interrumpir sus labores. Para el diseño del software educativo se utilizó el gestor de aprendizaje Moodle, mediante las siguientes consideraciones técnicas: Se realizó el registro en el servidor xeted.com, ya que permite	La incorporación de software educativo mediante sistemas de gestión del aprendizaje, como Moodle, representa una estrategia innovadora con alta aceptación en el ámbito educativo. Su implementación no solo fortalece la labor docente, al brindar recursos que optimizan la planificación curricular, sino que también potencia el aprendizaje significativo de los estudiantes, convirtiéndose en una herramienta clave para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Salcedo, M.M. (2024). Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación General Básica Superior [Tesis de Maestría. Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio Institucional UNESUM. http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/7171
Determinar la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.	Enfoque comunicativo(pag 40)	Dell Hathaway Hymes	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	270 estudiantes del nivel primario	26 estudiantes del 2do grado "B" del nivel primaria	Software "Everybody Up"	La estrategia software "Everybody Up" tuvo como objetivo mejorar la comprensión auditiva y expresión oral en inglés. El periodo total de aplicación fue de 6 meses. Los participantes fueron estudiantes del nivel primario (6 a 12 años), docentes de inglés y personal de soporte técnico (en caso de fallas o configuraciones), así mismos se aplicó 1 cuestionario dirigido a los estudiantes y 1 prueba de rendimiento, se trabajó con la Plataforma virtual classroom. Como resultado de la aplicación de la herramienta Everybody Up potenció el aprendizaje del idioma inglés, ratificando la utilidad de las tecnologías educativas para optimizar y hacer más activo el rendimiento estudiantil.	Respecto a los problemas formulados en el presente estudio, se ha comprobado que el software Everybody Up influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 2do grado de educación primaria del Colegio Excelenti de Huancayo durante el año 2018, mejorando el nivel de aprendizaje antes del proceso experimental de un 73,1% a después del proceso experimental a un 100,0% de estudiantes aprobados teniendo un avance significativo de 26,9% de mejora.	Aquino, K. E. (2023). El software "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional UNDAC. http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3162
Determinar la influencia del software cuadernia para mejorar la producción de textos escritos en el área de inglés, en los estudiantes del Segundo Grado de educación secundaria. Institución Educativa N° 16067 del caserío San Ramón, distrito Huabal, Jaén. 2018.	Teoría de los sistemas (pag 16) Teoría de apredizaje sociocultural(pag 17) Teoría conectivismo(pag 19)	Ludwig von Bertalanffy Lev Seminovich Vygotsky George Siemens	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	123 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria	30 estudiantes del segundo grado de secundaria	Software "Cuadernia"	El objetivo de la estrategia fue lograr la producción de textos en inglés aplicando el software cuadernia, se aplicó 6 sesiones y se evaluó la competencia escribe textos escritos en inglés. El procedimiento metodológico implementado consistió en un protocolo de cotejo y la composición escrita suministrada a los discentes con una matriz de 15 indicadores concernientes a la variable cuadernia y 14 adscritos a la variable producción de textos, en cuanto a los participantes, estos fueron estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa N° 16067 del caserío San Ramón, finalmente, el resultado de la estrategia del software cuadernia, tuvo un efecto positivo en la producción de textos en inglés.	Siendo el objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del software cuadernia en el mejoramiento de la producción de textos escritos en el área de inglés, en los estudiantes del Segundo Grado de educación secundaria. Institución educativa N° 16067, caserío San Ramón, distrito Huabal, provincia Jaén, 2018; se ha demostrado con evidencias concretas según el post test que la mayoría de estudiantes han logrado de expectativa buena a excelente el uso de software en la producción de textos en inglés.	Segura, R.E. (2023). Aplicación del software cuadernia para mejorar la capacidad de producción de textos en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de secundaria, Institución Educativa N° 16067, caserío San Ramón, Huabal, Jaén, año 2018 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional UNPRG. https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13305
Determinar la influencia del uso de software Touchstone, en exeleaming para mejorar la producción de textos escritos en el idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 11584 - Escuela Concertada Solaris.	Teoría del aprendizaje significativo (pag 22) Teoría de conectivismo (pag 24) Enfoque comunicativo (pag 27)	David Paul Aussubel George Siemens Dell Hathaway Hymes	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	35 estudiantes del 1er año de secundaria	35 estudiantes: Grupo experimental: 17 de 1A Grupo control: 18 de 1B	Software Touchstone en elearning	El objetivo de la estrategia fue optimizar la elaboración de composiciones escritas en el ámbito del idioma inglés. Los participantes fueron 35 estudiantes del grupo experimental del primer ciclo de instrucción secundaria pertenecientes a la Institución Educativa N° 11584 Escuela Concertada Solaris. Se aplicó 8 sesiones de dos horas semanales, durante dos unidades de aprendizaje por consiguiente se utilizaron diferentes estrategias entre ellos monitoreo continuo exámenes, pruebas de aprovechamiento y evaluaciones de inicio y termino. En cada sesión de desarrollo, se empleó una metodología activa y participativa que facilitó a los alumnos construir conocimientos de modo autónomo y fortalecer habilidades utilizando el software Touchstone como recurso educativo. El resultado del uso del software Touchstone permitió mejorar significativamente la producción de textos escritos en inglés,	Después de implementar el software Touchstone, se observó un incremento significativo en la elaboración de textos escritos en inglés en el G.E. la eficacia del Post mostró una notable mejora en las habilidades de escritura, evidenciada por un aumento significativo en la suma de rangos (P.T: 153, post: 442, U observado = 0, U esperado = 144.5, p < 0.05). Comparando con el G.C mediante el test de Mann-Whitney U, se encontraron Disparidades estadísticamente significativas en la elaboración de textos escritos en inglés entre ambos grupos, respaldando la hipótesis alternativa (Hi: Me1 ≠ M2) y demostrando el impacto positivo del software Touchstone.	Sanchez, J.E., & Vásquez, L.E. (2024). Uso del Software Touchstone como estrategia didáctica para la producción de textos escritos en el idioma inglés [Tesis de Maestría, Universidad católica Santo Toribio de Mogrovejo escuela de posgrado]. Repositorio Institucional USAT. http://hdl.handle.net/20.500.12423/7663
Determinar cómo influye el uso del software educativo ROSETTA STONE en la mejora del aprendizaje del idioma inglés de las estudiantes el primer grado de educación secundaria de la I.E.P. "Rosa de Santa María" de Arequipa.		David Paul Ausbel Robert Mills Gagné Richard Mayer	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	Teoría del Aprendizaje significativo(pag 28) Teorías del procesamiento de la infomación(pag 30) Teoría de la multimedia(pag 31)	25 estudiantes del primer grado de educación secundaria	Software educativo Roseta Stone	El objetivo de la estrategia Roseta Stone fue que los alumnos aprendan el idioma que estudian, de la manera que aprendieron su idioma materno, esta estrategia se aplicó por medio jornadas de 90 minutos de duración, enseñando a los estudiantes en el manejo de herramientas tecnologías contemporáneas. En total, se propusieron 10 sesiones para su implementación, el recojo de datos se efectuó mediante un pre – test y un post – test. Los participantes de esta estrategia fueron 25 estudiantes del primer curso de enseñanza secundaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de Arequipa. El material principal utilizado fue el Software Educativo "ROSETTA STONE", el programa utiliza una combinación de imágenes, texto y sonido y su dificultad aumenta a medida que el estudiante avanza. Se concluye que el uso de software educativo ROSETTA STONE influye en el aprendizaje del idioma inglés en las	En relación al objetivo principal formulado en el presente trabajo de investigación, se concluye que el desarrollo del software "ROSETTA STONE" influye positivamente en el aprendizaje del idioma ingles en las estudiantes de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de Arequipa – 2019.	Alvaro, N. E., & Cusihuaman G. (2019). La influencia del software educativo Rosetta Stone, para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa particular rosa de Santa María de Arequipa - 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad de San Agustín]. Repositorio Institucional UNSA. https://hdl.handle.net/20.500.12773/16325

https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magaz	2019	2019	Mackencie Álvarez Cleopatra Johanna Triana Palma Melba Lilian Alcazar Cedeño Maria Isabel Navarrete Ortega Relfa Magdalena Navarrete Ortega Rosa Isabel	Mackencie et al. (2019)	Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés	Software educativa, Herramienta didáctica, Perfeccionamiento, proceso de enseñanza Aprendizaje.	Ecuador Babajo Quevedo	Artículo		Universidad Técnica de Babahoyo	GOOGLE ACADÉMICO
INFLUENCIAS DE SOFTWARE EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA INFORMÁTICA, EN PERFECCIONAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. | Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación	2018	2017	Castillo Vásquez Sara Abigail Lozano Isuiza Carmen Rosa	Castillo & Lozano(2018)	Aplicación del software educativo "English for little children" en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017	Software Educativo, Logro de Aprendizaje, Idioma inglés.	Perú Ucayali Pucallpa	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de Ucayali	GOOGLE ACADÉMICO
https://hdl.handle.net/20.500.12727/4523	2018	2017	Grimaldos Vega Vladimir Andres	Grimaldos(2018)	Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria	Software educativo, comprensión de textos, producción de textos.	Perú Lima San Juan de Lurigancho	Tesis	Maestría	Universidad de San Martín de Porres	GOOGLE ACADÉMICO
- https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/908/Laura-De-La-Cruz-Kevin.pdf?sequence=1	2018	2017	Laura De La Cruz Kevin Mario	Laura (2018)	Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P santa Ana Tacna, 2017	Software JClic, comprension, aprendizaje	Perú Tacna Tacna	Tesis	Maestría	Universidad Privada de Tacna	ALICIA CONCYTEC
https://doi.org/10.26495/rtzh179.322721	2017	2017	Sánchez-Chero Luis Alberto Sánchez-Chero Jose Antonio Sánchez-Chero Manuel Jesús	Sánchez et al .(2017)	Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias	Programas educativos, software académico, instrumento del aprendizaje.	Perú Lanbayeque Saltur	Artículo		Universidad Señor de Sipán	DIALNET
http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13500	2017	2016	Romero Lucero Roberto Gerardo	Romero (2017)	Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe "Del Valle", Quito, periodo 2016	Recursos Didácticos, Pedagogía, Enseñanza Aprendizaje, Infografías, Software,Illustrator.	Ecuador Quito Pichincha	Tesis	Licenciatura	Universidad Central de Ecuador	GOOGLE ACADÉMICO
https://es.scribd.com/document/387170500/La-Tesisen-educacion-sobre-del-software-educativo	2016	2014	Perez Shapiama Roberto Carlos Quevedo Ramirez Iday	Perez & Quevedo (2016)	El software educativo BYKY EXPRESS en el logro del aprendizaje del idioma inglés del segundo grado de educación secundaria en la Institución	Aprendizaje del inglés, Software educativo, Byki Express, Estrategias educativas.	Perú Ucayali Pucallpa	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de Ucayali	ALICIA CONCYTEC
http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12346	2015	2014	Ponce Jimenez Mariana Alejandra Barsovia Magdalena Grados Pazmiño	Ponce & Grados (2015)	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, "ISM International Academy", Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015	Lectura en el idioma inglés, grupos sociales, tecnologías, enseñanza, software educativo.	Ecuador Pichincha Quito	Tesis	Licenciatura	niversidad Central Del Ecuado	GOOFLE ACADÉMICO
http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2868	2015	2014	Santana García Holger Enrique	Santana (2015)	Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. "Luis Augusto Mendoza Moreira", Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014	Lengua Extranjera, Software, Enseñanza y Aprendizaje	Ecuador Santa Elena La Libertad	Tesis	Licenciatura	Universidad Estatal Península de Santa Elena	GOOGLE ACADÉMICO

Comprobar la influencia de la utilización de los Software educativos como herramienta didáctica, en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje direccionado al perfeccionamiento del idioma inglés en el contexto de la Educación Superior.	Teoría de conectivismo(pag 3)	George Siemens	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	20 estudiantes de 3ero de la universidad	20 estudiantes de 3ero de la universidad técnica de Babahoyo	Software educativo	El objetivo de este estudio fue determinar la incidencia del uso de softwares educativo como recurso didáctico, de la enseñanza aprendizaje del inglés. El estudio se desarrolló en un periodo de doce semanas, en donde las seis primeros ciclos semanales sinvieron como marco de control, asumiendo las 6 semanas subsecuentes el carácter experimental. La indagación encontró un avance notable en el desempeño académico después de que el docente fue capacitado para utilizar software educativo. La puntuación académica media de los estudiantes, aumentó en 3,3 puntos. El estudio concluyó que la correcta aplicación del software educativo facilita un aprendizaje significativo. Asimismo, como técnica se seleccionó la entrevista la que se le aplicó al	La correcta selección y consecuente aplicación de software educativos como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado en el contexto universitario para el perfeccionamiento del idioma inglés, contribuye a elevar el rendimiento académico de los estudiantes, siendo este dato fehacientemente demostrado en mediante el experimento pedagógico programado.	Mackencie, C. J., Triana, M. L., Alcazar, M. I., Navarrete, R.M. & Navarrete, R.I (2019). Influencias de software educativo como herramienta informática, en perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación, 4(2), 85–94. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/648
Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo english for little children en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau Nº 64012, Pucallpa – 2017.	Teoría del aprendizaje significativo(pag 32) Teoría de Conectivismo(pag 33)	David Paul Ausbel George Siemens	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	192 estudiantes del sexto grado de nivel primario	56 estudiantes: Grupo control: 28 del 6to D Grupo experimental: 28 del 6to E	software educativo "English for little children"	El objetivo de la estrategia consistió en comprobar el impacto del software educativo English for little children en la comprensión de lectura en inglés. En este sentido, los participantes fueron estudiantes del 6º "E" como grupo experimental con una cantidad de 28 estudiantes de la Institución Educativa Miguel Grau. Asimismo, se empleó la evaluación pedagógica como técnica y el cuestionario como instrumento para recabar información, efectuando mediciones iniciales y finales. Se aplicó 10 sesiones de 50 minutos, se trabajó de la siguiente forma, los estudiantes ingresan a la plataforma virtual (software) Englis for Little children y realizan diferentes actividades; -encajar siluetas, encontrar las parejas, Repartir juguetes, colorear según la orden, estallar las estrellas. Finalmente, los resultados obtenidos tras aplicar la estrategia y en la evaluación final a la variable de estudio "logro de aprendizaje del idioma inglés" y sus	La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau Nº 64012, Pucallpa – 2017	Castillo, S.A., & Lozano, C.R. (2018). Aplicación del software educativo "English for little children" en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNU_1d0c9035f3263f08a47e579fba306e91
Determinar si la aplicación del uso de un software educativo interactivo durante las sesiones de clase del Área de Inglés mejora las competencias de comprensión de textos y producción de textos en los alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa José María Arguedas de San Juan de Lurigancho en el año 2017.	No tiene teoría		Cuantitativa	Aplicada	Cuasi experimental	161 estudiantes del quinto grado sección A-B-C-D-Y E de nivel secundario	Grupo experimental: 32 Alumnos del Quinto "A" Grupo control 32 alumnos de Quinto "B"	Software educativo interactivo	El objetivo de la estrategia fue examinar la efectividad de un software educativo influye en el desempeño de los discentes en la asignatura de inglés, enfocándose en la comprensión lectora y la producción escrita. Los participantes fueron 32 estudiantes del grupo experimental, el tiempo de duración del experimento fue un bimestre académico (9 semanas). así mismo se aplicó una sesión usando hot potatoes y educaplay. Posteriormente, se administraron pruebas de pretest y postest de reading comprehension y una prueba de producción de textos. Para la obtención de evidencias, se empleó una lista de cotejo lo que permitió analizar los resultados de manera objetiva. Finalmente, los hallazgos logrados corroboran la hipótesis, demostrando que el uso de software interactivo favorece el progreso de la competencia lectora en inglés, al propiciar la adquisición de vocabulario e identificar la estructura textual de manera	Se concluye que se confirma la hipótesis general que el uso del software educativo interactivo sí mejora las competencias de comprensión y producción de textos en dicha área. Esto se ve reflejado en los gráficos 4 y 7. Estos muestran que el grupo experimental incrementó el porcentaje de estudiantes con logro destacado de 6.25% a 21.8%. En tanto, el grupo control mantuvo casi el mismo porcentaje de calificaciones.	Grimaldos, V.A. (2018). Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria [Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Institucional USMP. https://hdl.handle.net/20.500.12727/4523
Los resultados de la Tabla N° 30, dieron como resultado que el valor – p (0,000131) fue menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza Ho, y se concluye con un nivel de confianza del 95% que la aplicación del software JClic mejoro el nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple, en el área de inglés, en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana en el año 2017.	Teoría del aprendizaje por descubrimiento(pag 31) Teoría del aprendizaje sociocultural(pag 31) Teoría del aprendizaje significativo(pag 31) Teoría del aprendizaje Humanístico(pag 31)	Jerome Bruner Lev Seminovich Vygotsky David Paul Ausubel Carl Ransom Rogers	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	64 estudiantes del cuarto grado del nivel secundario	19 estudiantes del cuarto grado de nivel secundario ubicadas en el nivel básico del área curricular de inglés	Software Jclic	El objetivo de la estrategia software JClic fue optimizar la ejecución de comprensión lectora a través de actividades interactivas. En estes sentido la población de estudio se constituyó de discentes de cuarto grado de nivel secundario; así mismo, se aplicó un pre-test y un postest. Por otra parte, el tiempo de aplicación de la estrategia software JClic fue a partir del 5 de setiembre hasta el 6 de octubre. Durante este periodo la investigación incluyo una guía en basada en el uso de JClic y fue dividida en siete partes para organizar de manera sistemática las actividades propuestas. En cuanto a la evaluación se recurrió a la prueba de conocimientos como técnica para valorar la capacidad de comprensión lectora. De igual modo se aplicó una prueba escrita ejecutada en la etapa inicial y final, con el propósito de contrastar los avances entre la fase inicial y final. Cabe destacar que el uso del JClic permitió realizar diversas actividades; como. Asociación de elementos, memoria visual, rompecabezas Pupiletras (puzzle), Rellenar agujeros, Crucigramas. Finalmente, con base en los hallazgos se evidencia que la integración de software JClic posibilito las alumnas del cuarto grado de nivel secundario de la I.E Santa Ana en el año 2017 incrementar su desempeño	El nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple en el área de inglés, antes de la aplicación software JClic en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana en el año 2017, la mayoría de las estudiantes se encontraron en inicio (12 estudiantes) que representaron el 63.16% de las estudiantes que rindieron la prueba de entrada.	Laura, K. M. (2018). Uso del software Jclic y la comprensión de textos del área de inglés en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P Santa Ana Tacna, 2017 [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio Institucional UPT.
El objetivo es el diseño y la aplicación de un software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner para mejorar el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje del inglés para los alumnos del 5to y 6to año del Nivel Primario en la Institución Educativa Antonio Raymondi de la Provincia de Chiclayo en el año 2011 – 2012.	Teoría de condicionamiento operante (pag 7)	Burrhus Frederic Skinner	Cuantitativa	Aplicada	Pre-experimental	30 estudiantes del 5to y 6to grado del nivel primario.	30 estudiantes del 5to y 6to grado del nivel primario.	Software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner	El objetivo de la estrategia fue establecer una clara relación entre el programa Jclic y el aprendizaje memorístico y El objetivo de la estrategia busco demostrar una conexión evidente entre software JClic y la adquisición memorística y repetitiva del alumnado en la materia del inglés; para ello se aplicó a 30 estudiantes del 5º y 6º del nivel primario. Cabe destacar que Jclic se apoya en la utilización de las está TIC para los niños de educación primaria y está pensada para aquellos casos que han utilizado poca o nula tecnología. Asimismo, JClic constituye un medio para la elaboración de actividades educativas multimedia, la cual deriva del programa Clic 3.0 y, por consiguiente, se ha convertido en uno de los softwares más usados en las escuelas en la actualidad. Como resultado después de la aplicación de la estrategia "software interactivo" en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés permitió mejorar	Se diseñó un software interactivo con materiales audiovisuales para mejorar el Proceso de enseñanza – aprendizajes del curso de idioma inglés, para los estudiantes del 5to y 6to año del nivel primario de la IE Antonio Raymondi.	Sánchez, L.A., Sánchez, J.A., Sánchez, M.J. (2017). Software para la enseñanza del inglés en instituciones educativas primarias. Revista Científica institucional TECHOECIEN, 9(3), 1-112. https://doi.org/10.26495/rtch179.327721
Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma ingles a través de infografías diseñadas en el software illustrator como recurso didáctico para el incremento del vocabulario de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bilingüe "Del Valle", Quito, periodo 2016.	Teoría del desarrollo cognitivo(pag 14)	Jean William Fritz Piaget	Cualitativa	Básica	Descriptiva Propositiva	03 docentes de la materia de Inglés y 47 niños de Tercer Año de Educación General Básica de los paralelos A, B y C	03 docentes de la materia de Inglés, y 47 niños de Tercer Año de Educación General Básica de los paralelos A, B y C	Actividades para docentes del área de inglés con el uso del software Illustrator como material didáctico en el proceso de enseñanza de inglés con niños de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bilingüe del Valle.	El objetivo de la propuesta fue implementar actividades mediante infografías para reforzar la enseñanza y el léxico de la lengua inglesa. En este contexto, los participantes de la propuesta fueron 31 escolares de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bilingüe "Del Valle", ubicada en la ciudad de Quito. Asimismo, se propusieron dos sesiones de 30 minutos por semana durante un mes, con el fin de desarrollar las actividades planificadas. Por otro lado, se aplicó una encuesta y una ficha de observación, utilizando un cuestionario dirigido a los docentes y una lista de cotejo para los estudiantes, con el fin de medir la eficacia de la propuesta y el	Se concluye que la utilización de un adecuado recurso didáctico favorece a los procesos de enseñanza por parte de los estudiantes y el aprendizaje en cuanto a los estudiantes, la temática del vocabulario que se enmarca en un complejo proceso el cual puede ser sintetizado con el uso de infografías; ya que presenta la información de manera didáctica, atractiva a la vista y la facilidad para aprender, illustrator mostro ser un recurso que adaptado a las necesidades brinda nuevas metodologías de vocabulario del inglés.	Romero, R.G. (2017). Software illustrator como recurso didáctico en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Bilingüe "Del Valle", Quito, periodo 2016 [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13500
Demostrar la eficacia del software educativo Byki Express en el logro del aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la institución educativa Coronel Pedro Portillo Pucallpa-2014	Teoría del condicionamiento operante(pag 38) Teoría del Aprendizaje Significativo(pag 40) Teoría de conectivismo (pag 40)	Burrhus Frederic Skinner David Paul Ausbel George Siemens	Cuantitativa	Aplicada	Cuasi-experimental	249 estudiantes del segundo grado sección A,B,C,D,E,F,G,H,I,J de secundaria de la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo.	Grupo control: 28 estudiantes del segundo grado "A" Grupo experimental: 28 estudiantes del segundo grado "F"	Software Educativo BYKI Express	El software educativo byki Express tuvo mejora en el logro de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Colegio Coronel Pedro Portillo Pucallpa 2014, esto se puede verificar en los resultados obtenidos en el grupo experimental, con el 100% de estudiantes en el nivel de logro	Perez, R.C., & Quevedo, R.I. (2016). Aprendizaje del inglés, Software educativo, Byki Express, Estrategias educativas [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. https://hdl.handle.net/20.500.14621/3249
Determinar de qué manera influere el uso de un software educativo en el desarrollo de la lectura en el idioma inglés con niñas y niños del segundo año de educación general básica en el ISM International Academy.	Teoría de la Adquisición del Lenguaje (pag 33) Teoría de la solución de problemas(pag 34) Teoría del desarrollo cognitivo(pag 34) Teoría de aprendizaje sociocultural(pag 34) Teoría del condicionamiento operante(pag 35)	Avram Noam Chomsky Jerome Seymour Bruner Jean William Fritz Piaget Lev Semyonovich Vygotsky Burrhus Frederic Skinner	Cuanti cualitativa	Básica	Descriptiva Propositiva	120 estudiantes entre 6 a 7 años del segundo año de educación general básica en la jornada matutina y 05 docentes de inglés	120 estudiantes de segundo año de educación general básica en la jornada matutina y 5 docentes	Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, "ISM International Academy", Calderon – Pichincha, periodo 2014, 2015.	El objetivo de la propuesta fue crear un software educativo para el desarrollo eficaz de la lectura en el idioma inglés El objetivo de la propuesta fue deseñar un software educativo orientada a potenciar la habilidad lectora en el idioma inglés con niñas y niños del 2º curso de educación básica en el ISM International Academy. Asimismo, se consideró en la propuesta 3 actividades, los participantes fueron 120 estudiantes de segundo año de educación general básica y 5 docentes. Además, el software abarca varios lineamientos, debiendo crearse basándose en las manuales de lectura en ingles que se aplican en las clases. Finalmente, las dinámicas planteadas en programa pedagógico deben ser creativos y activos para los estudiantes, incluyendo actividades	No existe un software educativo para la enseñanza de la lectura en inglés en el ISM International Academy sin embargo el uso de este influye positivamente en la mejora de la destreza en los niños y niñas de segundo año de educación básica mejorando la comprensión lectora y motivando el hábito de la lectura.	Ponce., M.A., & Grados, B.M. (2015). Software educativo en el desarrollo del aprendizaje de la lectura del idioma inglés en niñas y niños del segundo año de educación general básica, "ISM International Academy", Calderón-Pichincha, Periodo 2014-2015 [Tesis de Licenciatura, Universidad Central Del Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12346
Analizar la importancia de la enseñanza de Lengua Extranjera a través del uso de un software educativo y mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje.	Teoría del Constructivismo(pag 31)	Jean William Fritz Piaget	Cualitativa y cuantitativa	Exploratorio descriptivo	Descriptiva Propositiva	38 estudiantes de octavo grado de básica superior , 2 docentes y un directivo	38 estudiantes de octavo grado de básica superior , 2 docentes y un directivo	Software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del octavo grado de básica superior.	El presente estudio propone como objetivo crear e implementar un software educativo buscando elevar la calidad de enseñanza y aprendizaje en la materia de lengua Extranjera. En este sentido, los participantes estuvieron conformados por 38 estudiantes del octavo nivel de básica superior y 3 docentes del C.E.B. Luis Augusto Mendoza Moreira. Asimismo, la herramienta principal de la propuesta fue el software educativo, el cual se basó en ilustraciones lúdicas y audios grabados. Que presentaron la adecuada vocalización del inglés. Además, incluye diversos módulos interactivos que facilitan la comprensión del área académica y comprometen a los discentes en su evolución educativa. Asimismo, en esta propuesta se están considerando diez	La conclusión general del estudio es que la utilización del Software Educativo en la asignatura de Lengua Extranjera, para los estudiantes de octavo año de Básica Superior del C.E.B. "Luis Augusto Mendoza Moreira" durante el período lectivo 2013 2014, optimizó el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto permitió que los estudiantes mejoraran sus conocimientos y practicaran la pronunciación del idioma Inglés de una manera dinámica, entretenida e interactiva.	Santana, H.E. (2015). Creación e implementación de un software educativo para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua extranjera en los estudiantes de octavo grado de básica superior del C.E.B. "Luis Augusto Mendoza Moreira", Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014 [Tesis de Licenciatura, Universidad de Peninsula Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2868