



## **UNIDAD ACADÉMICA**

OFICINA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

### **TEMA:**

ACTIVIDADES INTERACTIVAS BASADAS EN CUENTOS TRADICIONALES  
ECUATORIANOS COMO APOYO A LA COMPRENSIÓN LECTORA DEL IDIOMA  
INGLÉS

**Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de:  
Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**

### **Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo:**

Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus  
aplicaciones

### **Caracterización técnica del trabajo:**

Desarrollo

### **Autor:**

Martha Verónica Yugcha Vilema

### **Director:**

Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Mg.

Ambato - Ecuador

Agosto 2017

# **Actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés**

Informe de Trabajo de Titulación  
presentado ante la  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Sede Ambato  
por:  
Martha Verónica Yugcha Vilema

En cumplimiento parcial de los  
requisitos para el Grado de Tecnologías  
para la Gestión y Práctica Docente



**Oficina de Investigación y Postgrados**

Agosto 2017

# **Actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés**

## **Aprobado por:**

Diego Armando Jiménez Bósquez, Mg.  
Coordinador de la oficina de Investigación y  
Postgrados

María Soledad Miranda Salazar, Mg.  
Miembro Calificador

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Mg.  
Miembro Calificador  
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villarroel  
Secretario General

Galo Mauricio López Sevilla, Mg.  
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:  
Agosto, 2017

## Ficha Técnica

**Programa:** Maestría en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

**Tema:** Actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés.

**Tipo de trabajo:** Proyecto

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Autor:** Martha Verónica Yugcha Vilema

**Director:** Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Mg.

**Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo:**

**Principal:** Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones.

**Secundaria:** Pedagogía, Andrología, Didáctica y/o Currículo.

### Resumen Ejecutivo

El proyecto de investigación, tiene como objetivo elaborar actividades interactivas basada en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la comprensión lectora del idioma Inglés en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga. Esta investigación servirá como apoyo al proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica mediante actividades de aprendizaje basadas en técnicas interactivas, programas y herramientas de autor, internet y las tecnologías de la información y comunicación, para que la comprensión lectora se desarrolle con textos, videos, sonido, y evaluaciones asistidas mediante la tecnología informática en línea. La investigación tiene soporte metodológico en el enfoque mixto cuantitativo y cualitativo, con sustento del modelo PRADDIE. Los resultados relevantes de la investigación determinan que los docentes no planifican actividades nuevas, no utilizan técnicas interactivas para el aprendizaje del inglés. Las actividades interactivas basadas en cuentos y leyendas tradicionales ecuatorianas, facilita el aprendizaje del idioma inglés con una variedad herramientas en línea, las que se pone a disposición en un sitio web tanto para la formación académica de los estudiantes como actividades de aprendizaje y de realimentación o refuerzo de las clases.

## **Declaración de Originalidad y Responsabilidad**

Yo, **Martha Verónica Yugcha Vilema**, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0502630767, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de **Magister Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**; son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Martha Verónica Yugcha Vilema

C.I. 0502630767

## **Dedicatoria**

*El presente proyecto lo dedico a mi amada hija Emilia Augusta quien a su corta edad me enseñó el valor de la valentía, la perseverancia y sobre todo la fe en nuestro padre creador.*

*Verónica*

## **Reconocimiento**

*Agradezco infinitamente a mi director, estimado Ing. Patricio Medina quien me apoyo incondicionalmente para la realización de este proyecto. Así también a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato, por la oportunidad de formarme profesionalmente.*

*Verónica*

## Resumen

La investigación tiene como objetivo elaborar actividades interactivas basada en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la comprensión lectora del idioma Inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. La metodología de la investigación se fundamentó en el enfoque mixto, apoyado por la investigación documental, de campo, descriptiva y explicativa. Se realizó un diagnóstico mediante la técnica de la encuesta, en la que se indagó el uso de las TIC en la práctica docente y se determinó que son escasos los maestros que utilizan herramientas tecnológicas y tampoco incluyen en su planificación. Además se escogió como metodología de desarrollo el diseño Instruccional PRADDIE, el cual mediante sus fases facilitó el diseño y desarrollo de los objetos de aprendizaje. La parte esencial de este trabajo es el resultado de la implementación de los objetos de aprendizaje en la creación de contenidos educativos agrupados en la multiplataforma de código abierto (open source) eXeLearning en donde se fusionan diferentes herramientas organizada en un árbol de contenidos las mismas que han sido publicadas en la nube mediante Google Drive, el cual abarca actividades de refuerzo y apoyo organizadas en seis unidades los que tienen relación con los componentes curriculares de EFL establecidos por el Ministerio de Educación.

**Palabras claves:** Actividades, interactivas, comprensión, lectora, cuentos, tradicionales.

## **Abstract**

The objective of the present research is to design interactive activities based on traditional Ecuadorian short stories and tales in order to support reading comprehension in English for students in the eighth grade of Ecuador's General Basic Education system (Educación General Básica). A mixed research approach was taken, using documentary, field, descriptive and explanatory research. Initial assessments were carried using surveys, which enquired as to the use of ICT in teaching practice. It was determined that there was a shortage of teachers using technological tools, and that they were not taken into account in class planning. A PRADDIE methodology was chosen for development of instructional design, as its phases facilitated the design and development of learning objects. The essential part of this project is the result of the implementation of these learning objects in the creation of educational content, which is grouped and uploaded to the open source educational multiplatform eXelearning. Using this platform, different tools were combined and organized into a contents tree, which was then uploaded to the cloud using Google Drive. This stage encompassed reinforcement and support activities organized into six units, each of which is related to components of the EFL curriculum as established by the Ministry of Education.

**Keywords:** activities, interactive, comprehension, reading, tales, traditional

## Tabla de Contenidos

<b>Ficha Técnica</b> .....	<b>iii</b>
<b>Declaración de Originalidad y Responsabilidad</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Reconocimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Resumen</b> .....	<b>vii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>viii</b>
<b>Tabla de Contenidos</b> .....	<b>ix</b>
<b>Lista de Tablas</b> .....	<b>xii</b>
<b>Lista de Figuras</b> .....	<b>xiii</b>
<b>CAPÍTULOS</b>	
<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
1.1. Presentación del trabajo .....	2
1.2. Descripción del Documento .....	2
<b>2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo</b> .....	<b>4</b>
2.1. Información técnica básica .....	5
2.2. Descripción del problema .....	5
2.3. Preguntas básicas .....	6
2.4. Formulación de meta.....	6
2.5. Objetivos .....	7
2.6. Delimitación funcional.....	7
2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?.....	7
2.6.2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación? .....	7
<b>3. Marco Teórico</b> .....	<b>8</b>
3.1. Definiciones y conceptos .....	8
3.1.1. Sociedad del Conocimiento.....	9
3.1.2. Gestión del Conocimiento .....	9
3.1.3. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) .....	10
3.1.4. Características de las TIC.....	11
3.1.5. Las TIC en la Educación .....	11
3.1.6. Las TIC en el Aula .....	12
3.1.7. Importancia de las TIC en el aula .....	13
3.1.8. Infopedagogía .....	14

3.1.9.	Software Educativo .....	14
3.1.10.	Software educativo, interactividad .....	15
3.1.11.	Actividades educativas .....	16
3.1.12.	Interactividad .....	16
3.1.13.	Actividades interactivas .....	17
3.1.14.	Medios audiovisuales .....	19
3.1.15.	Medios audiovisuales informáticos .....	19
3.1.16.	Comunicación visual y audiovisual .....	20
3.1.17.	La enseñanza .....	21
3.1.18.	El aprendizaje .....	21
3.1.19.	El proceso de enseñanza - aprendizaje .....	22
3.1.20.	El aprendizaje significativo .....	23
3.1.21.	El constructivismo .....	24
3.1.22.	Las tecnologías en el aprendizaje de la lengua extranjera .....	25
3.1.23.	Aprendizaje del idioma Inglés .....	26
3.1.24.	La lectura .....	27
3.1.25.	Comprensión lectora .....	27
3.1.26.	Métodos de enseñanza de lenguas extranjeras .....	30
3.1.27.	El cuento y la leyenda .....	30
3.2.	Estado del arte .....	32
<b>4.</b>	<b>Metodología .....</b>	<b>35</b>
4.1.	Diagnóstico .....	35
4.2.	Métodos Aplicados .....	36
4.2.1.	De Investigación .....	36
4.2.1.1	Técnica .....	36
4.2.2.	De Desarrollo .....	43
4.2.2.1.	Modelo PRADDIE .....	43
4.2.3.	Fases del Modelo PRADDIE .....	44
4.2.3.1.	Pre análisis .....	44
4.2.3.2.	Análisis .....	44
4.2.3.3.	Diseño .....	44
4.2.3.4.	Desarrollo .....	44
4.2.3.5.	Implementación .....	45
4.2.3.6.	Evaluación .....	45

4.3.	Materiales y herramientas .....	45
4.4.	Población .....	45
<b>5.</b>	<b>Resultados .....</b>	<b>47</b>
5.1.	Producto final del proyecto de titulación .....	47
5.1.1.	Pre- análisis .....	47
5.1.2.	Análisis.....	48
5.1.3.	Diseño.....	49
5.1.3.1.	Selección de contenidos .....	49
5.1.3.1.1.	Selección de los cuentos, leyendas y mitos .....	49
5.1.3.1.2.	Pasos comprensión Lectora .....	49
5.1.3.1.3.	Interacción y Herramientas .....	50
5.1.3.1.4.	Re-planificación .....	51
5.1.4.	Desarrollo .....	54
5.1.5.	Implementación.....	68
5.1.6.	Evaluación .....	72
5.2.	Evaluación Preliminar .....	72
5.3.	Análisis de resultados .....	76
<b>6.</b>	<b>Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>77</b>
6.1.	Conclusiones .....	77
6.2.	Recomendaciones .....	77
	<b>APÉNDICES .....</b>	<b>79</b>
	Apéndice A. Encuesta.....	79
	Apéndice B. Planificación .....	81
	Apéndice C. Cuestionario IADOV .....	83
	Apéndice D. Resumen .....	85
	<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>86</b>

## Lista de Tablas

1. Definiciones, actividades interactivas.....	18
2. Definiciones, comprensión lectora .....	29
3. Definiciones, comprensión lectora .....	37
4. Planifico actividades para desarrollar comprensión lectora .....	37
5. Utilizo medios audiovisuales.....	38
6. Decodificación de información para comprensión lectora.....	38
7. Lectura de cuentos y leyendas para encontrar significado .....	39
8. Cuentos y leyendas permiten conectar ideas.....	39
9. Cuentos y leyendas para desarrollar comprensión lectora.....	40
10. Texto del Ministerio ayuda a desarrollar la comprensión lector .....	40
11. Aplicó actividades basadas en las TIC .....	41
12. Estudiantes se motivan con técnicas audiovisuales.....	41
13. Estudiantes se motivan con actividades interactivas.....	42
14. TIC facilita el desarrollo de actividades de aprendizaje.....	42
15. Población de docentes del Área de Inglés.....	46
16. Pre análisis Insumos y condiciones .....	47
17. Análisis características de la propuesta .....	48
18. Selección cuentos, leyendas, mitos .....	49
19. Interacción y Herramientas .....	50
20. Organización de contenidos.....	52
21. Guion multimedia eXe- Learning.....	60
22. Cuadro Lógico de IADOV .....	73
23. Aplicación del número de respuestas acorde al Cuadro Lógico de I.A. IADOV .....	74
24. Escala representativa de los niveles de satisfacción.....	75

## Lista de Figuras

1. Gráfica conceptual del modelo PRADDIE.....	43
2. Gráfica ciclo de Aprendizaje de la comprensión lectora del idioma Inglés .....	50
3. Interfaz herramienta PowToon.....	54
4. Interfaz herramienta Voki .....	55
5. Interfaz herramienta JS Puzzle .....	55
6. Interfaz herramienta Cuadernia .....	56
7. Interfaz herramienta ISSUU - Cuentos .....	56
8. Interfaz herramienta ISSUU - Diccionario .....	57
9. Interfaz herramienta Educaplay .....	57
10. Interfaz herramienta de evaluación Daypo .....	58
11. Interfaz herramienta Logo Creator.....	58
12. Interfaz herramienta Cool text .....	59
13. Interfaz herramienta Audacity .....	59
14. Interfaz Menú INTERACTIVE ACTIVITIES.....	60
15. Introduction .....	61
16. Group context.....	61
17. Objectives.....	62
18. Methodology .....	62
19. Requirements .....	63
20. Welcome .....	63
21. Warm-up .....	64
22. Pre-Reading.....	64
23. The condor legend.....	65
24. While-Reading.....	65
25. Guesing.....	66
26. Giving reasons.....	66
27. Relating .....	67
28. Practicing dialogues .....	67
29. Post-Reading.....	68
30. Extra resources.....	68
31. Introducción al objeto de aprendizaje .....	69
32. Repositorio en GitHub .....	70

<b>33. Ubicación de los videos</b> .....	70
<b>34. Web Site</b> .....	71
<b>35. Goo.gl:</b> .....	71
<b>36. Link</b> .....	72
<b>37. Índice de satisfacción grupal</b> .....	75

## Capítulo 1

# Introducción

El trabajo de investigación de tipo desarrollo se titula “Actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga”, proporciona información sobre dos aspectos fundamentales: el primero de orden tecnológico de infraestructura informática y el segundo de procesos psicopedagógico en lo referente a la comprensión lectora, estos dos referentes se integran en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.

El primer tópico se enmarca en la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, en la educación, como se conoce, las TIC en la década pasada revolucionó las comunicaciones entre usuarios del internet y sus diversas aplicaciones fueron insertándose en los procesos de enseñanza – aprendizaje de las diferentes disciplinas del conocimiento humano.

El segundo enunciado corresponde exclusivamente al contexto pedagógico, didáctico, en el desarrollo de la comprensión lectora durante el aprendizaje de la lengua extranjera, con las dificultades que éste acarrea por no ser la lengua materna, se han promovido e implementado metodologías, estrategias, técnicas y actividades dentro del aula y en escenarios espaciales como los laboratorios de inglés para mejorar los resultados de aprendizaje.

Cuando se complementan las TIC y el proceso de enseñanza – aprendizaje sea el primero como recurso didáctico o como herramientas para realizar actividades que participen los estudiantes se convierten en aliados de compartir información que favorecen a la sociedad del conocimiento.

Nace así, la expectativa de utilizar herramientas de software para solventar las necesidades y solucionar problemas en la enseñanza del idioma inglés y como tal desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes mediante la interacción de la tecnología, los cuentos y leyendas tradicionales ecuatorianas en los procesos educativos.

## **1.1. Presentación del trabajo**

Las actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la comprensión lectora del idioma inglés, permiten mejorar la calidad de los aprendizajes; para la construcción de estas acciones micro curriculares se requiere un conocimiento medio en el manejo de equipos informáticos, la navegación en internet, la determinación de software que facilite la consecución del propósito y la interactividad entre el estudiante y la interface de la computadora como medio de comunicación virtual.

Actualmente, hay que reconocer que existen muy pocos maestros y maestras que se resisten a la sociedad informatizada, y cabe señalar que la mayoría de procesos evaluativos cuantificables se los realiza en una plataforma administrada por el Ministerio de Educación; entonces se realiza el análisis de predisposición para la capacitación en la temática de las Tecnologías de la Información y Comunicación para que los docentes puedan diseñar, crear y producir sus propios materiales en base de la tecnología informática y poner al servicio de su misma labor magisteril. Así se podrán encontrar nuevas metodologías, estrategias, técnicas, actividades, evaluaciones interactivas como las que se presentan en el producto denominado actividades interactivas como apoyo del aprendizaje del idioma inglés.

Para desarrollar las actividades interactivas se escogió el modelo PRADDIE, sus siglas representan el siguiente proceso pre análisis, análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. A esta metodología se incorpora el proceso de desarrollo de la comprensión lectora el mismo que comprende: pre lectura, comprensión de la lectura y la comprobación de la comprensión de la lectura; estos dos procesos se integran en el aprendizaje de idioma inglés con soporte de las TIC.

## **1.2. Descripción del Documento**

El presente informe del trabajo de titulación se estructuró en seis capítulos secuenciales, que aportan directamente al cumplimiento de los objetivos propuestos:

En el primer acápite hace referencia a la parte introductoria, la presentación del trabajo y descripción del particular de la investigación.

El segundo contenido general señala muy claramente el planteamiento de la propuesta de trabajo, describe el problema de estudio con preguntas básicas, se formulan la meta y los objetivos propuestos para realizar la investigación de las "Actividades interactivas basadas en cuentos

tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga”

En la tercera sección se desglosa el fundamento teórico - científico tomando referencias contextuales de connotados autores nacionales e internacionales contemporáneos que han dedicado su espacio de vida a la investigación y análisis de las temáticas implícitas en el estudio y que sirvieron para enriquecer la formación académica y profesional del postulante, esta parte culmina con un estado del arte muy objetivo con acercamiento y directriz que también orienta el trabajo de titulación.

El cuarto capítulo hace mención a la parte de la metodología de la investigación en cuanto señala el enfoque mixto cuantitativo - cualitativo, se realiza un diagnóstico de la realidad en las instituciones centrales de la ciudad de Latacunga en cuanto a la enseñanza del idioma inglés; se determina el modelo PRADDIE, materiales y herramientas para el diseño y elaboración de actividades interactivas como apoyo del idioma inglés, y culmina con la población o sujetos de estudio.

En el capítulo cinco se presentan los resultados del producto final del proyecto de titulación, el mismo que contiene en sí las actividades interactivas como apoyo a la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés, se presenta la evaluación preliminar mediante la técnica IADOV para medir los niveles de satisfacción de los expertos y su análisis correspondientes, mismos que permitieron elaborar el capítulo final:

En el sexto y último capítulo se exhiben las conclusiones y recomendaciones desglosadas de los objetivos propuesto para la investigación del proyecto de titulación, y finalmente constan la referencia bibliografía y anexos pertinentes.

## Capítulo 2

# Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

El aprendizaje de la segunda lengua en el currículo nacional, conlleva un sinnúmero de barreras en cuanto al desarrollo de la comprensión lectora, esta habilidad ha sido poco explotada en los niños, niñas y jóvenes estudiantes para mejorar los aprendizajes del idioma inglés, para el proceso de enseñanza y aprendizaje se han introducido textos de trabajo que se reducen a la traducción gramatical y ejercicios de completación, inhibiendo el proceso de lectura o Reading.

El Ministerio de Educación dispone que, el aprendizaje de la lengua extranjera, en este caso el inglés se imparta a partir del octavo año de Educación General Básica con una carga horaria alta de cinco horas semanales; gran número de estudiantes que ingresan al mencionado año escolar provienen de instituciones que nunca impartieron los conocimientos básicos del idioma inglés, por lo que se inicia desde cero el proceso de enseñanza y aprendizaje de esa segunda lengua extranjera sin la capacitación oportuna.

Con el afán de mejorar los niveles de comprensión y aplicación del idioma inglés, el Ministerio de Educación en ha establecido de forma obligatoria para los estudiantes de educación fiscal y fisco misional la utilización de textos de acuerdo al Marco Común Europeo “English” los que carecen de lecturas con actividades interactivas que promuevan la comprensión lectora; más aún que aborde y recoja contenido acorde a nuestro entorno cultural y social propios de nuestro Ecuador.

El bajo rendimiento y el poco interés por parte de los estudiantes, la capacitación inadecuada a los docentes, la falta de recursos didácticos apoyados en las TIC, la utilización de un material plano, traen como consecuencia un bajo nivel de desarrollo de la habilidad de la comprensión lectora, mismo que se resume en aprendizajes cognitivos temporales con un desenvolvimiento mediocre al culminar la etapa escolar de los estudiantes.

Las actividades interactivas con apoyo de las TIC, son recursos eficientes para desarrollar la comprensión lectora en el idioma inglés, pero estos recursos no se encuentran al alcance de todos, es necesario su elaboración de acuerdo a las necesidades de aprendizaje, aprovechando los patrimonios nacionales como, la literatura, los cuentos, leyendas y tradiciones nacionales propios del entorno.

## **2.1. Información técnica básica**

**Tema:** Actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés.

**Tipo de trabajo:** Proyecto

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo:**

**Principal:** Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones.

**Secundaria:** Pedagogía, Andrología, Didáctica y/o Currículo.

## **2.2. Descripción del problema**

La lectura en inglés debería ser muy interesante al igual que en español, pero existen muchas barreras al momento de la comprensión lectora (Sweet, 2013), ya que el vocabulario que se presenta en los diferentes niveles de lectura pueden llegar a ser muy complejo. Por varios años la habilidad lectora ha hecho hincapié en la traducción de textos, induciendo al estudiante a buscar el significado de cada palabra, resultando poco funcional, además se aplican actividades basadas en el análisis gramatical y ejercicios escritos de completación para la construcción de nuevos conocimientos para la adquisición del idioma inglés.

De acuerdo a la resolución 41-014 del 11 de marzo del 2004 del Ministerio de Educación, en el Art. 1 establece que la lengua extranjera se imparta a partir del octavo año de Educación General Básica con carga horaria de cinco horas semanales, siendo esta transitoria al inicio, ya que las Instituciones que tienen en su malla a lengua extranjera como asignatura seguirán presentando a la Dirección distrital. Es ahí donde varias instituciones educativas, retiraron de la malla la asignatura de Inglés, o algunas las ubicaron en proyectos escolares afectando relativamente a los estudiantes que ingresan al octavo año de educación básica; además, un gran número de estudiantes provienen de instituciones rurales tienen escaso o nulo conocimiento del idioma inglés perjudicando su proceso de aprendizaje.

Mediante la observación se evidencia que el Ministerio de Educación en el afán de mejorar los niveles de comprensión y aplicación del idioma Inglés ha establecido de forma obligatoria para los estudiantes de educación fiscal y fisco misional la utilización de textos de acuerdo al Marco Común Europeo “English” los que carecen de lecturas con actividades interactivas que promuevan la comprensión; más aún que aborde y recoja contenido acorde a nuestro entorno cultural como son cuentos, fabulas y leyendas de los rincones de nuestro país.

Como consecuencia de esto y por experiencia laboral, se ha evidenciado que los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga al aplicar el test de valoración de comprensión lectora, se resume en un bajo nivel académico cognitivo y de desenvolvimiento afectando a su futuro desempeño académico en la educación superior, formación personal y profesional en áreas o campos en los cuales deba emplear el idioma inglés.

El bajo rendimiento y el poco interés por parte de los estudiantes hacia la lectura también se debe a una estrategia meta cognitiva mal aplicada siendo estas esenciales para extraer información general y específica (skimming and scanning) (Eliot, Lihua, & Herbert, 2015), siendo están necesarias para entender inferencias e implicaciones. Asociado a la utilización de un material plano, poco llamativo en las que no se incluyen las tecnologías de la información.

### **2.3. Preguntas básicas**

#### **¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?**

Textos de inglés planos del Ministerio de Educación con lecturas de otras culturas.

#### **¿Qué lo origina?**

Insuficientes actividades interactivas como apoyo a la comprensión lectora del idioma inglés para el contexto ecuatoriano.

### **2.4. Formulación de meta**

Desarrollar actividades interactivas basada en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la comprensión lectora del idioma Inglés.

## **2.5. Objetivos**

### **Objetivo general**

Elaborar actividades interactivas basada en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del idioma Inglés.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente TIC para la educación y técnicas para la comprensión lectora.
- Diagnosticar el requerimiento de actividades interactivas como apoyo a la comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional "La Inmaculada"
- Elaborar actividades interactivas de cuentos o leyendas tradicionales ecuatorianos y su aplicación en un sitio virtual.

## **2.6. Delimitación funcional**

### **2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?**

- El diseño de un entorno virtual y las actividades interactivas permitirá a los estudiantes ser protagonistas del desarrollo de la habilidad lectora así como la asimilación del idioma.
- Será capaz de difundirse de manera libre y gratuita en la web como recurso para otros maestros del área y para aquellos que deseen conocer nuestra cultura.
- Se preparará de manera eficaz la presentación de cada una de las clases de lectura en las que el estudiante encontrará objetos de aprendizajes llamativos con su respectiva motivación, desarrollo y autoevaluación cualitativa.

### **2.6.2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?**

- No se podrá emitir una evaluación cuantitativa correspondiente al número de aciertos y desaciertos de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

## Capítulo 3

# Marco Teórico

### 3.1. Definiciones y conceptos

Al finalizar el siglo XX, hasta nuestros días, se puede observar el avance acelerado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), cada vez aparecen equipos informáticos portables muy rápidos, como las laptop, tablets, proyectores miniatura, teléfonos inteligentes y los nuevo la tecnología Smart en las residencias para uso personal y colectivo con servicio de internet de forma permanente.

Las discusiones sobre las TIC deben ir más allá de los temas de disponibilidad de equipos y conectividad, es necesario avanzar hacia el tema de los usos y sus impactos en los aprendizajes. Contar con la alfabetización digital básica, hoy es una necesidad no solo para lograr mejores procesos de aprendizaje de los estudiantes, sino también para tener más herramientas en el ámbito laboral y también para ejercer nuestra ciudadanía. Pero es insuficiente si el acceso y la información no posibilitan el desarrollo de usos innovadores y nuevas experiencias de aprendizaje. Las nuevas políticas deben hacerse cargo no solo de la compra de equipos, sino de inversión en capacitación y formación, en recursos educativos innovadores y en la articulación sistémica con las políticas públicas en educación, para posibilitar cambios necesarios en las prácticas educativas que impacten en la calidad de los aprendizajes (UNESCO, 2014: 22).

Acorde al párrafo anterior, se acoge al criterio de la UNESCO, los maestros a más de poseer el equipamiento informático, es necesario el servicio de internet tanto en la institución como en su residencia, a más de estos componentes físicos urge la necesidad de elevar el nivel de capacitación para hacer con estos tres componentes una herramienta didáctica innovadora para aplicar en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lengua inglesa, en este caso y de otras lenguas cuando se requiera.

Seguidamente se desagregan varios temas de interés en al ámbito de la tecnología y la educación:

### **3.1.1. Sociedad del Conocimiento**

Según, (Olivé, 2011: 23), la sociedad del conocimiento es la libertad de expresión, acceso a la educación, acceso universal a la información y respeto a la diversidad cultural y lingüística.

Se comparte con el autor, porque el ser humano es parte importante de la sociedad del conocimiento por el simple hecho de vivir en sociedad, desde cualquier latitud ha intervenido en producir experiencias propias y grupales en beneficio del colectivo al que pertenece.

Las sociedades del conocimiento es la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. Estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación (UNESCO, 2005: 29)

Los autores ratifican y se coincide con ellos, la sociedad del conocimiento es universal, su propósito es propiciar el mejoramiento de la sociedad mediante la educación, el libre acceso a la información con libertad de expresión y solidaridad entre las naciones.

### **3.1.2. Gestión del Conocimiento**

La gestión del conocimiento (GC) para Nieves y León 2001 citado por (Solleiro, y otros, 2009: 23) es, el proceso constante de identificar, encontrar, clasificar, proyectar, presentar y usar de un modo eficiente el conocimiento y la experiencia acumulada en la organización.

La gestión del conocimiento no solo mejora los niveles de capacitación de los profesionales, sino que posibilita a las organizaciones su aprendizaje y mejora continua, a partir del conocimiento de sus empleados... facilita la comprensión de lo que sucede en el entorno para que las personas y las organizaciones se adapten mejor a los cambios, y hace que las personas adquieran mayor nivel de competencia, se vuelven más participativas y comprometidas, y que las organizaciones ganen solidez y competitividad, y generen un mayor valor social (Menéndez & Vadillo, 2011:3).

A decir de Menéndez, Vadillo y Solleiro la gestión del conocimiento permite clasificar y ordenar los conocimientos, sean estas, las experiencias empíricas y científicas para mejorar la comprensión del entorno, para que las personas sean competitivas.

Se asume la posición de los autores cuando clarifica sobre los niveles de capacitación profesional, aprendizajes y mejora continua, considero que es el punto más importante que se requiere en el contexto educacional, para que los docentes y estudiantes puedan o podamos ser participativos y competitivos en la gestión del conocimiento para el cambio cualitativo que debe darse en la sociedad mediante la educación y el conocimiento.

### **3.1.3. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

En todo el mundo los procesos de comunicación y transmisión de la información se han transformado en el ámbito mundial gracias a la tecnología, es así que:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas (Cabero, 1998: 197).

El término TIC fue acuñado a principios de los ochenta para hacer referencia a la importancia que adquiere la información y las tecnologías relacionadas con ellas en todos los ámbitos. Es de tal importancia que su impacto que dentro de las organizaciones, la información se considera como un activo más y se le da cada vez más importancia a su gestión (Díaz D. , 2013: 25).

Para referirnos a la TIC nos centraremos en aquellas tecnologías que permiten la transmisión de información, en cualquier momento y a cualquier lugar. Se incluye dentro de este término todos aquellos instrumentos electrónicos que permitan dicho procedimiento, con independencia del momento en el que dichos instrumentos fueron creados (Cacheiro M. , 2014: 4).

Los autores anteriormente expuestos coinciden en sus fundamentos sobre la importancia e impacto que tienen las tecnologías de información y comunicación en la vida de las instituciones, organizaciones, pero que el hombre está supeditado a los instrumentos electrónicos para procesar la información.

A criterio de la investigadora, se comparte y apoya la posición de Cabero, Díaz y Cacheiro, cuando expresan que las TIC, son los equipos e instrumentos interactivos e interconectados entre sí para transmitir información; pero les falta manifestar lo más importante que debería complementarse haciendo énfasis que estas tecnologías son asistidas y controladas por el ser humano capacitado en beneficio de las organizaciones.

### 3.1.4. Características de las TIC

Para los autores Barbera, Onrubia 2008, Coll y Monereo 2001, citados por (Cacheiro Gonzáles, 2014:34,35) determinan las características de las TIC, cuando se refieren al formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia e hipermedia.

**Formalismo.** Influye en la capacidad de la persona para planificar sus acciones y en la capacidad de diferenciar entre las intenciones, los deseos y las acciones que realizar para conseguir que la máquina responda.

**Interactividad.** Entre el usuario y las informaciones se establece una relación constante, lo que puede dar lugar a una mayor interacción y a un mayor grado de reciprocidad y contingencia entre ambos.

**Dinamismo.** Las TIC tienen la particularidad de transferir informaciones dinámicas que se transforman, o son susceptibles de transformarse, en el transcurso del tiempo, por lo que permite simular los aspectos espaciales y temporales de fenómenos sucesos, situaciones o actividades.

**Multimedia.** Las TIC ofrecen la posibilidad de combinar diferentes sistemas simbólicos para presentar la información y de transmitir sin mayores obstáculos de uno a otro.

**Hipermedia.** El acceso a una organización compleja, flexible y adaptada de la información a las necesidades de aprendizaje del alumno puede contribuir a facilitar el aprendizaje significativo y a mejorar la comprensión, por el contrario, a favorecer la confusión y el acercamiento superficial a la información.

A criterio de la tesista, cada una de las características de las TIC, tienen sus funciones específicas y redundan de acuerdo a la utilización que se den para el contexto educativo, sin embargo lo que se requiere de manera especial es que exista interactividad en las aplicaciones, para que sea funcional entre máquina, estudiante y docente.

### 3.1.5. Las TIC en la Educación

Los cambios en los procesos de enseñanza – aprendizaje con el apoyo de las nuevas tecnologías, son realmente importantes, pero que requieren de capacitación muy aparte de contar o no con el equipamiento necesario.

Las TIC están modificando los entornos educativos y propios del proceso de enseñanza y aprendizaje. La búsqueda de información por Internet se está incrementando de forma imparable y está sustituyendo a las tradicionales consultas a manuales o enciclopedias...poco a poco, las nuevas generaciones sustituyen las páginas escritas por la información multimedia, la selección de la información entre escasas alternativas por la selección de innumerables posibilidades (Fernández & Delavaut, 2011: 5).

Las ventajas de las TIC como instrumentos de mejora de aprendizaje de los alumnos son numerosas con la utilización de la computadora, la primera es la capacidad de crear textos de aprendizaje que abre nuevas posibilidades de comunicación e información. La segunda es su interactividad. Los estudiantes pueden adentrarse con más facilidad en experiencias de aprendizaje en las que recibe nueva información para construir sus conocimientos. En tercer lugar, los programas informáticos pueden transformar nociones abstractas en modelos figurativos, lo que facilita su comprensión y su aprendizaje. En cuarto lugar, la utilización de las computadoras en la escuela aproxima el entorno escolar a otros entornos del alumno (familia, amigos) lo que facilita la transferencia de aprendizajes, y finalmente el ordenador puede ampliar las relaciones de los alumnos y los profesores con otros maestros o aprendices (Fernández & Delavaut, 2011:6).

Los autores citados tienen razón cuando expresan que el internet ha reemplazado los libros tradicionales para la búsqueda de información, pero esta ventaja puede ser una desventaja cuando el educando no tiene el servicio de internet y tiene que recurrir a las bibliotecas y retornar a la práctica de la consulta tradicional. En cuanto a la transferencia de la información es un factor importante cuando se comparte el uso correcto del computador con la familia y los compañeros de la escuela o colegio. Un aspecto importante que hay que mencionar es que la computadora y el internet en las familias ecuatorianas ya no son un lujo de pocos, sino una necesidad educativa de todos como instrumento de comunicación e información.

### **3.1.6. Las TIC en el Aula**

Las instituciones educativas para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje debería tener aulas equipadas con una computadora, proyector de imágenes o por lo menos un televisor con reproductor de audio y video.

El papel de las TIC en las aulas es la vía de acceso a la sociedad de la información y, de ahí, a la sociedad del conocimiento. Internet se ha convertido en el instrumento más poderoso que ha tenido nunca la humanidad para lograr grandes metas pedagógicas de un aprendizaje activo,

constructivo, situado, autorregulado e interactivo. Lo que se espera de los alumnos no es que repitan o reproduzcan la información que puedan encontrar en el gran almacén del Internet, sino que lo sometan a la acción del pensamiento con el fin de analizar, reaccionar, criticar, transferir y aplicar esa información, transformándola en conocimiento. Aprender no significa sólo adquirir información sino, sobre todo, desarrollar habilidades y destrezas que permitan seleccionar, organizar e interpretar la información (Alonso & Padilla, 2005: 32).

Es correcto lo que mencionan Alonso y Padilla, quienes se acercan a la realidad del docente y en cuanto a la utilización de las TIC en el aula como instrumento poderoso de la pedagogía que permite sistematizar la información con la participación del docente y estudiante para desarrollar habilidades y destrezas, siempre y cuando la existencia de equipamiento y la capacitación de maestro sea coherente para una aplicación idónea de estas tecnologías que permiten mejorar los resultados del proceso de enseñanza - aprendizaje.

### **3.1.7. Importancia de las TIC en el aula**

Una forma de motivar al profesorado en el uso de las TIC es creando materiales que faciliten su trabajo en el día a día, pero que, a su vez, puedan crear y modificar con suficiente autonomía, para adaptarse a las características de sus alumnos y centros educativos.

Según, (González & Romero, 2007: 146) las TIC son importantes en el aula porque:

- Hacen posible el agrupamiento y las interconexiones de información de diversa naturaleza.
- Facilitan un rápido acceso a la información, incrementando así el aprendizaje y la interconexión de conocimientos.
- La naturaleza asociativa e intuitiva del aprendizaje se diferencia en gran medida de los materiales tradicionales.
- Facilitan a los alumnos la estructuración del conocimiento.
- Potencian el desarrollo de nuevas estrategias de aprendizaje.
- El aprendizaje no es lineal.
- Ofrecen ambientes intelectuales ricos.

A juicio del investigador, todo aporte tecnológico que se incluya en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, permite aislarnos de la enseñanza tradicional con el propósito de mejorar el nivel de conocimientos.

### **3.1.8. Infopedagogía**

La infopedagogía es un término acuñado por dos componentes la informática y la pedagogía, varios investigadores definen de la siguiente manera:

Los autores, (Bucheli & Gutiérrez, 2010: 3) definen a la infopedagogía, integrar al proceso pedagógico, las NTIC, especialmente la información, con sentido humano, social y pedagógico, para aportar el mejoramiento de la calidad de los aprendizajes, a través del currículo.

La infopedagogía se refiere a la dimensión pedagógica y no a la dimensión tecnológica del uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, es decir, su objetivo no es enseñar computación, sino más bien es utilizar las TIC para la enseñanza-aprendizaje de las demás asignaturas del Currículo Nacional Básico. Es muy importante señalar que todo proyecto de introducción de las TIC en el ámbito educativo tiene tres pilares fundamentales: los equipos informáticos, los programas computacionales y los recursos humanos (infopedagogos), éstos últimos indispensables para utilizar convenientemente los dos anteriores. Todos estos elementos deben, naturalmente, estar enmarcados en la adecuada planificación, organización y evaluación de las actividades educativas dentro del respectivo proyecto educativo (Lanza, 2004: 2).

Los aportes de Bucheli, Gutiérrez y Lanza, llegan a una conclusión real y concreta al decir que todo proyecto de las TIC depende de tres aspectos fundamentales: el equipamiento informático, el software y los recursos humanos correctamente capacitados para su aplicación.

Se comparte con los autores en que, las tecnologías de información y comunicación no es aprender a manejar la computadora, sino que, es un conjunto de equipos y servicios informáticos que el capital humano planifica, organiza y evalúa el proceso educativo.

### **3.1.9. Software Educativo**

Uno de los componentes esenciales de las TIC para el uso del computador es el software, así lo definen a continuación:

El autor (Garrido, 2006: 16), Denominamos software a la parte lógica, es decir, al conjunto de programas, y por tanto intangibles del sistema.

Un software educativo es un programa para ordenador creado con el fin de ser utilizados como medio didáctico, que pretende imitar la labor tutorial que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos. Por lo tanto, está centrado en el proceso de enseñanza- aprendizaje y pretende atender las necesidades del estudiantado en función de los programas educativos (Marques, 1995: 19).

El uso de software educativo está relacionado esencialmente con tres cuestiones: cómo puede mejorarse el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de software: cómo éste puede ser utilizado por los profesores para mejorar y ampliar su enseñanza, y cómo interactúan docentes y estudiantes en las aulas donde se utiliza software (Squires & McDougall, 2001: 77).

Los autores citados concuerdan exclusivamente en el ámbito de la educación, se concuerda que son programas específicos centrados en la enseñanza y el aprendizaje para que interactúen entre los docentes, estudiantes y el ordenador o computadora. Los aportes de Garrido, Marques, Squires y McDougall, hacen reflexionar sobre la necesidad de la alfabetización informática básica y media que los docentes deben tener para no depender de otros y poder ser autosuficientes y capacitados para defendernos en el hecho educativo cuando se utilizan tanto los equipos informáticos y los programas para determinadas áreas del conocimiento humano.

### **3.1.10. Software educativo, interactividad**

El software, como ya se conoce, son programas que ayudan a realizar actividades para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Son una excelente ayuda para generar, crear presentaciones didácticas con calidad multimedia y la interactividad precisa para mejorar nuestra forma de enseñar y la de aprender de nuestros alumnos. Un verdadero cambio metodológico tan demandado desde hace tiempo en las aulas (Cacheiro, Sánchez, & González, 2015: 19).

Es muy adecuado la definición de los autores y se participa que el software educativo permite realizar o elaborar planificadamente actividades de enseñanza y de aprendizaje de acuerdo a la necesidad y a la capacidad del docente para una determinada área del conocimiento, pensando siempre en la interactividad de los actores del proceso educativo.

### **3.1.11. Actividades educativas**

En el proceso de enseñanza – aprendizaje existe flexibilidad para planificar actividades de aprendizaje que las ejecuta el estudiante con la dirección del docente, estas actividades son las educativas tradicionales y las interactivas.

Manifiestan, (Yot, y otros, 2014: 344) las actividades educativas buscan promover la comprensión de los alumnos de determinados conceptos o ideas que el profesor presenta en forma oral, escrita o visual.

Expresan, (Castañer & Trigo, 1998:169), las actividades de enseñanza - aprendizaje se trata de actividades diversificadas, abiertas, flexibles y dinámicas; realizadas con la intención de ser adaptadas, modificadas según las circunstancias contextuales.

Los aportes teóricos de los autores tiene realidad en el contexto micro curricular, ya que, las actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje son planificadas por los maestros para que los estudiantes puedan aprender cuando ejecuten esas actividades flexibles y dinámicas dentro del aula en un tiempo y espacio determinado.

### **3.1.12. Interactividad**

En el contexto educacional intervienen los actores principales del proceso de enseñanza - aprendizaje, entre ellos existe algo muy especial que se conoce como interactividad:

Para, (Lévy, 2007: 65) el término interactividad designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información.

La interactividad pedagógica supone potenciar la comunicación y en ello hacer partícipe al otro de lo que cada cultura especifica como valioso de lo que tiene, piensa o siente; la elaboración de situaciones didácticas y la producción de material educativo para estos sistemas mediatizados deberá posibilitar cada vez más el intercambio multidireccional de significados, si se trata de favorecer la re-construcción autónoma del saber (Loyo & Rivero, 2005: 46).

La interactividad en el aula de aprendizaje tiene otra connotación:

La interactividad, dicen, (Revuelta & Pérez, 2009: 59) será el diálogo entre la persona y el software mediado por un aparato tecnológicos.

El término interactividad se utiliza hoy con dos sentidos muy diferentes. Uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es corriente utilizar la voz interactuar en lugar de conversar, dialogar, colaborar, votar, etc. Y otro encuentro en línea como la relación que se establece entre los seres periféricos para interacción con el ordenador, humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con el ordenador, sea local o remoto. Así pues, un sistema de información mediado por ordenador tiene 3 componentes: hardware, software y usuario/os, ya sea en la comunicación persona-máquina o en la comunicación persona A-máquina-persona B, (Lamarca, 2013: 1).

Interactividad, entendida ésta como: la organización de la tarea conjunta entre profesor y alumnos. Aquí es necesario retomar la definición de interacción entre profesor y alumno se realiza en torno a un determinado contenido o tarea, y por lo tanto tiene una intencionalidad instrumental; entonces tanto interacción como interactividad giran en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje (Escobar, 2015: 5).

Haciendo comentario a las definiciones de los autores citados se puede decir que: son concretas en el contexto que enfocan cada uno de ellos y comparten el principio de las relaciones comunicativas. Desde mi punto de vista, la interactividad es un proceso de comunicación de conocimientos y construcción de aprendizajes que se dan en dos formas: la primera directa y convencional entre el maestro y los estudiantes mediante actividades de aprendizaje y la segunda, que tiene el mismo propósito pero con actividades interactivas de aprendizaje con soporte tecnológico asistidas por computadoras y software educativo.

### **3.1.13. Actividades interactivas**

Las actividades interactivas se podrán presentar, repasar, modificar y guardar fácilmente...basado en la facilidad de uso, la amigabilidad, la eficacia y la creatividad. Las actividades interactivas son la presentación de un contenido multimedia e interactivo sobre un tema en torno al cual se presenta una serie de contenidos, actividades y recursos que dan como resultado la consecución de unos objetivos didácticos en un plazo de tiempo determinado (Cacheiro, Sánchez, & González, 2015: 19).

Los autores definen correctamente las actividades interactivas y se considera importante destacar la utilización de recursos tecnológicos como la multimedia, la creatividad del profesor y la participación activa de los estudiantes forma individual y colectiva en la ejecución de las actividades con la mediación y supervisión del maestro en el aula.

Se encontraron varias definiciones acerca de las actividades interactivas según consideran varios autores, ver tabla 1, las que permiten determinar e inferir que son: acciones que se ejecutan en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en esencia centrada en los estudiantes para que interactúen con la asistencia de computadores, productos multimedia como en CD-ROM o DVD y la Web con el propósito de presentar los nuevos conocimientos o contenidos para lograr los objetivos didácticos.

**Tabla 1.** Definiciones, actividades interactivas

Autor/es	Año	Definición
<b>(Woodburn, Sisfontes, &amp; Fernández, 2004: 63)</b>	<b>2004</b>	Herramientas metodológicas básicas para llevar a cabo un programa individual o colectivo, todas las actividades exigen la participación interactiva de los actores, tiene la esencia de la obra: orientar el desarrollo de los pequeños y las pequeñas en un medio que estimule a interactuar; un medio formado no solo por objetos pasivos y a veces activos.
<b>(Belloch, 2015:8)</b>	<b>2015</b>	Se centran más en el aprendizaje activo por parte del alumno, a través de la interacción del mismo con los objetos de aprendizaje. En estas tecnologías interactivas situaríamos los programas de enseñanza asistida por ordenador (EAO), los productos multimedia en CD-ROM o DVD y algunas Web interactivas.
<b>(Cacheiro, Sánchez, &amp; González, 2015: 19)</b>	<b>2015</b>	Las actividades interactivas se podrán presentar, repasar, modificar y guardar fácilmente...basado en la facilidad de uso, la amigabilidad, la eficacia y la creatividad. Las actividades interactivas son la presentación de un contenido multimedia e interactivo sobre un tema en torno al cual se presenta una serie de contenidos, actividades y recursos que dan como resultado la consecución de unos objetivos didácticos en un plazo de tiempo determinado

**Fuente:** Varios autores

**Elaborado por:** Elaboración propia

### **3.1.14. Medios audiovisuales**

En el proceso de enseñanza – aprendizaje siempre se han utilizado recursos didácticos específicos para cada actividad, con el avance de la tecnología se han reemplazado los medios tradicionales por medios tecnológicos y audiovisuales.

Para, (Cerde & Cerde, 1989: 64), los medios Audiovisuales serían todas las formas de enseñanza o de aprendizaje, mediante estímulos de la vista o del oído o de ambos sentidos a la vez.

Hablamos de comunicación audiovisual cuando incorporamos un medio específico que se caracteriza por la combinación de imagen y sonido. El conjunto de medios audiovisuales incluye el cine, la televisión, el diaporama, programas en CD Rom, el video. Estos medios se distinguen por sus características, producción y sus modalidades de recepción (Ulloa, 1996: 11).

Se considera que la utilización de medios audiovisuales en el proceso educativo como lo señalan Cerde y Ulloa, aprovechan los estímulos de la vista y el oído que producen y motivan la televisión, las diapositivas, el video, entre otros, siempre y cuando sean aplicados de forma idónea para desarrollar y crear el conocimiento. Por experiencia propia la utilización de audiovisuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, motiva al estudiante, las clases se vuelven más dinámicas y participativas, siempre y cuando existan las posibilidades y tecnologías en las instituciones.

### **3.1.15. Medios audiovisuales informáticos**

Los medios tecnológicos audiovisuales con soporte informático potencializan transmisión de la información en todos los entornos y facilitan también el proceso de aprendizaje.

El currículo se propone incorporar las nuevas tecnologías de la información como contenido curricular y también como medio didáctico. Por nuevas tecnologías se entienden los medios audiovisuales, en los que se incluyen los medios de comunicación y los recursos informáticos (Del Moral, 1998: 27).

En el trabajo de Pérez, Álvarez, Del Moral y Pascual en 1997, citado por (García, Valcárcer, & Repiso, 2008: 60) expresan que: Hoy es frecuente la existencia en los centros escolares de uno o más televisores, algún video y magnetoscopio así como retroproyectores y proyectores de diapositivas. El profesorado utiliza los medios para actividades directamente relacionadas con la información, tanto en lo que se refiere a la transmisión como a la presentación, seguido de su utilización para la motivación del estudiante.

A criterio del autor, los medios audiovisuales deben ser controlados por los docentes, pero las actividades las realizan los estudiantes con el propósito que ellos participen en la construcción del conocimiento, de tal manera que exista la participación activa en el proceso de aprendizaje con la utilización del audio y video con soporte informático.

### **3.1.16. Comunicación visual y audiovisual**

Parte del proceso educacional se sirve de otros fundamentos como la comunicación directa entre pares sea oral o escrita, es muy frecuente escuchar sobre la comunicación audiovisual.

La visión es un fenómeno mental y mucho de lo que vemos ya está memorizado en el cerebro. El ojo es el órgano periférico de la vista, que recoge la información visual: gracias a las radiaciones luminosas emitidas y reflejadas por un objeto podemos percibir su forma dimensión y color. La comunicación visual, es decir, el lenguaje a través de los datos de la percepción visual, esta codificada como todo lenguaje humano (Prette & d Giorgis, 2002: 14).

El mensaje en comunicación visual es el producto de diferentes modalidades de presentación que requiere de la conjunción de competencias expresivas distintas: fotografía, gráfica, ilustración, tipografía, etc. Teniendo en cuenta sus especificidades de codificación y complejidades técnicas (Rollie & Branda , 2004: 27).

Es la imagen icónica y los sonidos, interrelacionados entre sí, dentro de un proceso social de producción de sentido. Por un lado la teoría de la imagen, y por otro lado de la comunicación, pueden colaborar en el estudio de las obras audiovisuales (Brisset, 2001: 48).

A criterio del investigador, los aportes de Prette, Giorgis, Rollie, Branda y Brisset, despiertan el entusiasmo en los docentes para aprovechar la comunicación visual y motivan al estudiante con las actividades que se realizan mediante las técnicas audiovisuales, lógicamente que esto requiere un nivel óptimo de preparación del maestro para lograr resultados de aprendizaje excelentes en los estudiantes. Desde el punto de vista profesional, el docente utiliza la comunicación visual con el material didáctico construido por él o por los estudiantes, en cuanto al material audiovisual, muy poco o nada aporta el maestro par el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, pro busca recursos ya listos para poder utilizarlos en dicho proceso, entre ellos están los videos educativos, documentales y el uso del internet.

### **3.1.17. La enseñanza**

En el contexto educativo, se utilizan con frecuencia los términos enseñanza y aprendizaje, para su mejor comprensión y correspondencia con el estudio se varios autores emiten sus aportes en las siguientes palabras:

Pérez Gómez, 1992, citado por la autora, (Estebaranz, 1999: 80) define la enseñanza como la producción de cambios conceptuales, consideran al alumno como activo procesador de información, que la asimila y la adapta, en un proceso de creación y transformación de sus esquemas.

El objetivo de cualquier proceso de enseñanza es conseguir que todos los alumnos y alumnas aprendan de forma significativa, pero los profesores y las profesoras hemos comprobado repetidamente que esto no siempre sucede, puesto que con un mismo proceso de enseñanza los estudiantes no progresan de la misma forma, ni al mismo tiempo (Jorba & Sanmartí, 1994: 15).

El investigador considera que la enseñanza es un proceso de transformación del estudiante mediante la participación unilateral del profesor o profesora, en otras palabras el docente es quien realiza las actividades de enseñanza y el estudiante es un simple receptor.

### **3.1.18. El aprendizaje**

El aprendizaje según varios autores los define de la siguiente manera:

El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento del individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo, conocimientos conceptuales como actitudes y valores (Guerrero, 2014: 5).

Manifiesta, (Ocaña, 2010: 49) el aprendizaje es ante todo un proceso de adquisición originado por la experiencia. Pero, además, el cambio que produce la adquisición debe ser más o menos permanente: si no hay permanencia, no hay aprendizaje y la permanencia implica memoria.

Se ha tenido la tendencia, durante mucho tiempo, a considerar por una parte el acto de aprendizaje, por otra el acto de enseñanza, en lugar de estudiar la unidad de acción que suponen y de analizar el proceso de interacción que se establece entre las dos. Incluso teóricos del

aprendizaje como B.F. Skinner, conciben la enseñanza como la organización del aprendizaje, es decir como una acción simétrica (Postic, 2000: 12).

A juicio del investigador, los fundamentos emitidos por Guerrero, Ocaña y Postic, coincide al decir que el aprendizaje es un proceso para la adquisición de conocimientos mediante la interacción donde actúa de forma permanente la memoria del estudiante. En conclusión el aprendizaje es un proceso que requiere un conocimiento o experiencia anterior previo, dicho proceso implica la ejecución de actividades con la interacción del estudiante y el maestro con recursos didácticos que faciliten un aprendizaje permanente o significativo.

### **3.1.19. El proceso de enseñanza - aprendizaje**

Conocidos los términos enseñanza y aprendizaje se analizarán brevemente las definiciones de la conjunción del contexto de las dos palabras en función del hecho educativo:

El proceso de enseñanza - aprendizaje tiene un carácter sistémico ya que, como todo sistema, sus elementos funcionan de forma interrelacionada, lo que ocurre en uno afecta o depende del otro. Así por ejemplo, cual es el mejor método de enseñanza va a depender de que se enseña, a quien se enseña, etc. (Navas & Castejón, 2009: 16).

Se concibe como una práctica social cuya finalidad es contribuir al desarrollo de las personas en la doble vertiente de socialización y de individualización para apropiarse de ideas, conceptos, habilidades, destrezas, normas de conducta, sistemas de valores, etc. La concepción constructivista del aprendizaje escolar y de la enseñanza sostiene tanto el carácter activo y constructivo de la ayuda y guía externas que necesariamente requiere ese proceso de aprendizaje para orientarse hacia los saberes seleccionados como contenidos de la educación escolar...los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje pueden entenderse como proceso de construcción de significados compartidos; en efecto el aprendizaje escolar es, en esta perspectiva, una construcción claramente orientada a compartir significados, mientras que la enseñanza es un conjunto de actividades sistemáticas y planificadas mediante las cuales el profesor y alumnos llegan a compartir parcelas progresivamente más amplias de significados respecto a los contenidos del currículo escolar (Coll & Edwards, 2006: 55).

Los autores, Navas y Castejón como Coll y Edwards coincide que el proceso de enseñanza - aprendizaje se interrelacionan entre sí, para la construcción de significados mediante actividades planificadas de los contenidos curriculares.

A reflexión del investigador se puede añadir que en el proceso de enseñanza - aprendizaje existen algunos aspectos de los estudiantes, que se deben tomar en cuenta, estos son: las diferencias individuales, la edad, el desarrollo psicológico, el medio social y económico, la alimentación y los servicios básicos, estos factores son indicadores esenciales para poner en marcha un proceso educativo.

### **3.1.20. El aprendizaje significativo**

Del proceso de enseñanza aprendizaje se destaca el aprendizaje en sus distintos tipos, con énfasis en el aprendizaje significativo.

El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto por David Ausubel (1963 a 1968), fue influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría de Piaget, y planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo por Recepción, en la que afirma que el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relacionan con los conocimientos anteriores de los alumnos.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento (especialmente cuando trabajamos con las TIC), o receptivo, pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene (Guerrero, 2014: 7).

La idea central de la teoría de Ausubel 1970 es lo que se define como aprendizaje significativo. Para este autor este aprendizaje es un proceso por medio del que se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender (Méndez, 2008: 91).

El precursor del aprendizaje significativo es David Ausubel, a decir de Guerrero y Méndez, consiste en relacionar los aprendizajes anteriores con los nuevos para fijar el nuevo conocimiento o es el proceso de construcción de la nueva información partiendo de la información previa.

Concordando con los autores, se considera que el aprendizaje significativo requiere de condiciones esenciales para poder lograrlos, entre ellas la preparación y capacidad del maestro, la predisposición del estudiante en cuanto a los factores físicos, emocionales y psicológicos; de ahí,

que el proceso y procedimientos a seguir para la adquisición de nuevos aprendizajes y/o conocimientos dependerá mucho de la habilidad profesional del docente.

### **3.1.21. El constructivismo**

Los nuevos enfoques de los sistemas educacionales se fundamentan en el constructivismo, tal como lo sostienen los siguientes autores:

El constructivismo es la creencia de que los estudiantes son los protagonistas en su proceso de aprendizaje, al construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias. El constructivismo se centra en la creación y modificación activa del pensamiento esta influenciado por el contexto sociocultural en el que esta inmerso el aprendiz, (Soler, 2006: 29).

El constructivismo es un proceso de elaboración del conocimiento del sujeto a partir de su realidad socio-cultural, que influye en la medida que ocurre la mediación. Lo cual permite al individuo procesar la información nueva recibida, para el desarrollo de su capacidad intelectual y pensamiento (Colque, 2005: 44).

El nuevo sistema educativo se fundamenta en una concepción constructivista del aprendizaje, hecho que representa una manera concreta de entender el proceso didáctico: la comprensión frente a la repetición, la construcción frente a la acumulación de contenidos, la significación frente a la memorización, etc. El aprendizaje significativo trata de establecer vínculos entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos de los alumnos esto lleva implícito que los nuevos contenidos se han relacionado de manera sustantiva y no aleatoria con lo que el alumno ya sabe, es decir debe ser asimilado en su estructura cognitiva y no limitarse a la mera repetición, mecanización o automatización de acciones motrices (Díaz J. , 1999: 87).

Los autores que fundamentan el constructivismo en los diferentes tiempos y espacios sostienen que: en primero lugar el aprendizaje se construye en base a experiencias del entorno sociocultural; en segundo lugar el constructivismo es un proceso de elaboración del conocimiento a partir de experiencias previas y en tercer lugar el constructivismo es un enfoque didáctico, más que una teoría.

A criterio del investigador, en la gestión docente, el constructivismo hoy en día forma parte de los proceso de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento humano, día a día se construyen los aprendizajes cuando las condiciones permiten que los estudiantes puedan elaborar sus conocimientos utilizando correctamente los recursos que las instituciones poseen. Hay que

evocar que sin los recursos, medios y materiales didácticos básicos y especiales no se pueden construir aprendizajes.

### **3.1.22. Las tecnologías en el aprendizaje de la lengua extranjera**

Los aportes de las tecnologías para el aprendizaje de la lengua extranjera, en el caso de estudio de la lengua inglesa como segundo idioma de aprendizaje según el currículo oficial en Educación General Básica y Bachillerato del Ecuador.

La integración de las nuevas tecnologías en la educación actual, y más específicamente en la enseñanza de las lenguas extranjeras, pueden contribuir a solucionar los problemas que los alumnos presentan, tanto en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas como en la construcción de estrategias de estudio y de comprensión y producción de textos. Estos aspectos del proceso de enseñanza – aprendizaje se ven favorecidos con el alto grado de motivación que proveen la utilización de multimedios como la producción de materiales interactivos diseñados para la lectura comprensiva en inglés (Loyo & Rivero, 2005: 131).

A partir del aprendizaje por medio de recursos multimedia, surgen nuevas posibilidades para desarrollar sistemas que permitan un aprendizaje enriquecido por los diversos mensajes audio - escrito - visuales, los que pueden ser controlados por el estudiante, y permiten así un diálogo y un intercambio entre el sistema y él; esto es, una interacción más flexible y dinámica. La incorporación de video, gráfico, texto y animación en un sistema puede ser una gran ayuda al estudiante para poder recibir, procesar y actuar sobre la gran cantidad de información presentada, además de permitir desarrollar su potencial individual y mantenerlo activo, flexible y adaptable al cambio social y tecnológico (Chumpitaz, García, Sakiyama, & Sánchez, 2005: 20).

Los autores concluyen expresando, las nuevas tecnologías en el aprendizaje de lenguas extranjera permiten desarrollar las habilidades comunicativas a decir de Loyo y Rivero. Y los recursos multimedia posibilitan un aprendizaje interactivo, flexible y social.

Se consideran apropiados los aportes de los autores; las nuevas tecnologías para el aprendizaje de lenguas extranjeras, han facilitado esta difícil tarea. El aprendizaje en los textos convencionales causa cansancio y desmotiva porque el aprendizaje teórico es lento. La tecnología, el uso del computador, los audiovisuales, motivan y aceleran el aprendizaje de la lengua nativa y favorecen la comprensión de la lengua extranjera. En la realidad educacional es una de las debilidades de los maestros de lengua extranjera, se hace uso de medios audiovisuales como, reproductoras de CD.s,

y videos no adecuados y centrados en el nivel educativo que muchas veces retrasan el avance de los aprendizajes.

### **3.1.23. Aprendizaje del idioma Inglés**

El aprendizaje toda lengua tiene sus dificultades, especialmente cuando ésta no es la nativa, la lengua inglesa tiene sus particularidades lingüísticas, tanto en vocabulario como en estructura gramatical, por lo que:

Los pasos que una persona sigue en el proceso de adquisición de la lengua materna se repite de forma sistemática y natural, pero qué sucede en la adquisición de una segunda lengua. Para solucionar esta cuestión, es necesario llevar a cabo un análisis de los cuatro componentes básicos del dominio de una segunda lengua (fonológico, morfológico, semántico y sintáctico).

**Fonológico.-** el niño tiene una mayor capacidad para percibir sonidos que para producirlos correctamente de la misma manera que un niño nativo.

**Morfología.-** se refiere lo primero que aprende de la lengua inglesa es el marcador de la forma progresiva -ing y, con posterioridad, la -s de los plurales y del genitivo.

**La semántica.-** el niño que adquiere nuevo vocabulario es una lengua extranjera tiende a sobrecargar, es decir utiliza el mismo término.

**Sintaxis.-** es la parte de la gramática que estudia el modo y la forma que se combinan las palabras y los grupos que estas forman para expresar significados (Murado, 2010: 18).

La concepción lingüística del lenguaje ha repercutido, sin lugar a dudas, en la didáctica de las lenguas extranjeras, entendida esta en su doble vertiente de enseñanza aprendizaje. Esta afirmación, para bien o para mal, parece ser un hecho aceptado por casi todos, incluso por los que estiman desde la pedagogía que una dependencia menor de la lingüística y una sensibilización mayor hacia las cuestiones puramente didácticas y pedagógicas serían en muchos casos un factor más beneficioso para la enseñanza y aprendizaje de las lenguas modernas (Alcaraz, y otros, 1993: 23).

A lo mencionado por Murado, Alcaraz y otros se puede añadir que, para el aprendizaje de la una segunda lengua se presentan dificultades en el campo metodológico y didáctico, en el caso del idioma inglés como segunda lengua, de acuerdo a las exigencias del currículo emitido por el Ministerio de Educación de Ecuador. Recién en el año 2009 se ejecutó el Proyecto de

Fortalecimiento de enseñanza de inglés como lengua extranjera. El objetivo principal del proyecto es fortalecer los conocimientos y metodologías de inglés de los maestros ecuatorianos en las escuelas públicas, y así asegurar que los estudiantes de inglés logren un nivel de competencia lingüística adecuado. Éste proyecto culminó su fase de capacitación en el año 2015 con un total de 200 maestros y maestras de inglés de las instituciones públicas. Esto significa que el profesorado no se encuentra capacitado para que el aprendizaje del inglés garantice un nivel satisfactorio especialmente en Educación General Básica y Bachillerato del Sistema Nacional de Educación.

### **3.1.24. La lectura**

Elemento indispensable del aprendizaje de la lengua nativa o extranjera es la lectura, misma que se fundamenta teóricamente de la siguiente forma:

Leer es descifrar un mensaje escrito o cifrado por un emisor o escritor en este caso, que ha utilizado un código establecido, el lenguaje y común a todos los hablantes de una misma lengua y utilizando la norma. Por ello debe ser bien conocido éste código por el receptor o lector de este mismo mensaje (García M., 2012: 10).

La lectura es la actividad interpretativa que realiza el lector ante un texto, es un proceso de reconocimiento de formas y de activación de sentidos; estas operaciones suponen no solo una competencia lingüística, sino también el poseer unos saberes sociales, culturales y psicológicos que rigen el uso contextual de la lengua y su interpretación (Covadonga & Arlette, 2001: 65).

De forma muy sintética García, Covadonga y Arlete, coincide que la lectura es descifrar el mensaje de un código escrito entre el escritor y el hablante mediante competencias lingüísticas y unas particularidades sociales, culturales y psicológicas. En otras palabras la lectura es el proceso de trasladar la información entre el emisor y el receptor mediante el mensaje escrito y el lector.

### **3.1.25. Comprensión lectora**

Parte fundamental del aprendizaje de las lenguas es la comprensión lectora, la misma que se ocuparon de su estudio varios autores y que la conciben en las siguientes frases:

Lectura y comprensión de lectura forman una entidad indivisible, desde el punto de vista de la teoría lingüística. Si no hay comprensión no hay lectura. La comprensión de la lectura constituye un componente de la comprensión general del sujeto. Se desarrolla a la medida en que se

perfeccionan habilidades específicas, a través del proceso de enseñanza - aprendizaje (Rioseco & Ziliani, 1998: 40).

La comprensión es dotar de significado a un texto determinado. Supone un proceso evolutivo que pasa por frases simples de comprensión de la lengua escrita (nivel denotativo), hasta llegar a la formación de una estructura cognitiva en la cual el lector es capaz de interactuar activamente con la información que recibe (nivel connotativo); es decir, es capaz de dar un significado y aportar sus propios conocimientos sobre el tema (Rioseco & Ziliani, 1998: 41)

La lectura mental, se relaciona con la comprensión lectora, puesto que se realiza en forma individual. Por este motivo, podemos avanzar en la lectura, volver atrás y releer algún aspecto que no hayamos comprendidos en su totalidad o en el contexto en el que se ha escrito (García M., 2012: 11)

La comprensión lectora según (Manuele, 2007: 17), es un estado de capacitación para ejercitar determinadas actividades de comprensión como la explicación, ejemplificación, aplicación, justificación, comparación y contraste, contextualización y generalización.

El análisis de la comprensión lectora se realiza en tres áreas: la enseñanza del vocabulario, de la comprensión y la preparación del profesor y la enseñanza de estrategias de comprensión. Con respecto al vocabulario, el National Reading Panel (NRP) lo considera un pilar importante del desarrollo de procesos de comprensión. Ello obliga a un replanteamiento de su enseñanza - aprendizaje en el currículo. Sugiere un modelo mixto en el que se convine la enseñanza implícita o intuitiva, exponiendo al alumno a variados contextos de lenguaje oral y escrito, con la necesidad resaltada por el NRP de incorporar la enseñanza directa o explícita por medio de actividades progresivamente estructuradas, pues según los estudios realizados, es altamente efectiva. En cuanto a la comprensión lectora el NRP parte de una concepción de la misma en la que el texto se concibe como una estructura potencial que ha de ser concretizada por el lector, del que se requiere una actitud activa en la que actúa como negociador de significados. Aunque el NRP no niega la posibilidad del desarrollo de la comprensión lectora a partir de niveles implícitos o incidentales, destaca, sin embargo, los modelos de carácter implícito o sistemático que procuran el desarrollo de estrategias cognitivas que no solamente mejoren la comprensión lectora sino que, a su vez, promuevan la meta cognición, el pensamiento estratégico y el aprendizaje independiente (Cerrillo, Cañamares, & Sánchez, 2007: 372).

A criterio del autor, la comprensión lectora es el pilar más importante del aprendizaje de la lengua extranjera especialmente del inglés. La comprensión lectora se determina mediante actividades específicas de comprensión tal como la explicación, ejemplificación, aplicación, justificación, comparación y contraste, contextualización y generalización en el contexto del lenguaje oral y escrito. Cabe añadir que es menester la participación activa del estudiante y la aplicación de estrategias cognitivas para que el aprendizaje sea significativo en forma independiente y colectiva.

Del análisis contextual de los autores la comprensión lectora ver tabla 2; es un proceso mental donde se desarrollan actividades de explicación, ejemplificación, aplicación, justificación, comparación y contraste, contextualización y generalización, antes, durante y después de la lectura para mejorar la destreza de leer comprensivamente cuando se construye el conocimiento mediante la lectura.

**Tabla 2.** Definiciones, comprensión lectora

<b>Autor/es</b>	<b>Año</b>	<b>Definición</b>
<b>(Manuele, 2007: 17)</b>	2007	Es un estado de capacitación para ejercitar determinadas actividades de comprensión como la como la explicación, ejemplificación, aplicación, justificación, comparación y contraste, contextualización y generalización.
<b>(García M. , 2012: 11)</b>	2012	La lectura mental, se relaciona con la comprensión lectora, puesto que se realiza en forma individual. Por este motivo, podemos avanzar en la lectura, volver atrás y releer algún aspecto que no hayamos comprendidos en su totalidad o en el contexto en el que se ha escrito
<b>(UERYDICE, 2013:61)</b>	2013	Es una actividad mental iniciada por el lector para comprender un texto antes, durante y después de su lectura. Puede utilizarse para mejorar las destrezas tanto en los buenos lectores como de los menos competentes.

**Fuente:** Varios autores

**Elaborado por:** Elaboración propia

### 3.1.26. Métodos de enseñanza de lenguas extranjeras

El autor José Luis Murado, resume los métodos más utilizados para la enseñanza – aprendizaje de las lenguas extranjeras, incluidas el latín y el griego:

**Método Gramática – traducción.-** como su nombre lo indica, utiliza la traducción y el estudio de la gramática como actividades principales en la enseñanza y aprendizaje.

**Método directo.-** aboga la supresión de la traducción y del empleo de la lengua materna, así como por la enseñanza de reglas gramaticales de forma inductiva y el aprendizaje de la lectura y de la escritura posteriormente al aprendizaje del habla.

**Método audiolingüe.-** cuyos postulados principales se centra en la enseñanza de destrezas receptivas (escuchar y hablar) frente a las reproductivas (leer y escribir), además de uso constante de diálogos y ejercicios muy estructurados (drills) y el análisis comparativo de los sistemas lingüísticos entre la lengua materna y la lengua extranjera.

**Método situacional.-** de origen estructuralista, se basa en la presentación, organización y elección de vocabulario según la situación o el contexto en el que se encuentre el alumno (por ejemplo: en casa, en el hospital, en el colegio, etc.) (Murado, 2010: 65,66)

A lo expuesto por el autor y a la experiencia en la aplicación de métodos para la enseñanza del idioma inglés comparto plenamente con Murado. En la realidad de la educación ecuatoriana en cuanto se refiere al aprendizaje del inglés como lengua extranjera se puede decir que los métodos más aplicados son en primer lugar el de la gramática - traducción y el directo. La falta de capacitación y docentes sin especialización no han colaborado para la aplicación de métodos de enseñanza - aprendizaje que dejen atrás los métodos tradicionales, peor aún el uso de tecnologías y medios audiovisuales, pese a tener en algunos casos la implementación y gabinetes especiales para la enseñanza del inglés en las instituciones educativas de nuestro país.

### 3.1.27. El cuento y la leyenda

Las técnicas de narración aportan favorablemente el aprendizaje de la lengua nativa y extranjera, en especial el cuento y la leyenda según lo consideran los siguientes autores:

Las autoras, (Marínez, Sánchez, & Hernández, 2007: 70) definen, el cuento es una narración breve o condensada que trata un solo tema o asunto; tiene un ambiente, y un número limitado de personajes; su extensión es variable. Contiene en sí mismo todos los elementos necesarios para darle “unidad de efecto”, que permite su desarrollo narrativo y anecdótico.

El cuento forma parte de la tradición oral, del folclore narrativo, que es como decir del universo de conocimientos de una comunidad legado como relatos (mitos, leyendas, creencias, vivencias transmitidas como narraciones) esa suma de conocimientos o sabiduría popular (folk-lore) es siempre comunicación interactiva y, aunque a menudo espontánea, posee una verdadera dimensión artística que a menudo despreciamos (Beltrán & Haro, 2006: 11).

Gunkel 1910, citado por (García A., 1998: 152) quien define la leyenda como “un relato popular, tradicional y poético que trata sobre personas o acontecimientos del pasado...mitos, cantos, historia de héroes y leyendas locales; es decir todo lo que un pueblo dice de sí mismo en relatos orales.

Según, (Isasti, 2013: 20), sostiene que, el uso de cuentos para enseñar lenguas extranjeras es importante porque son buenos recursos a la hora de mostrar el lenguaje real de la comunicación. Además de ser fuentes de información, también son formas de comunicación espontáneas, ya que reflejan el lenguaje usado para la comunicación real. Se usa el lenguaje para decir algo. Los niños mejoran sus capacidades de comprensión y de reproducción al prestar atención a lo que sucede en el cuento y, por tanto, adquiriendo formas lingüísticas utilizadas en la actividad comunicativa en su continua interacción con el docente. Este proceso se estructura en una secuencia que comienza con la exposición de nuestra lengua susceptible de ser procesadas por los alumnos (input). Una vez integrado y comprendido el lenguaje, se llega a una respuesta lingüística, interpretativa o productiva (output). El proceso de interacción se retroalimenta a sí mismo, ya que la respuesta lingüística (output) se transforma también en un nuevo dato de entrada (input).

A sensatez del investigador, el cuento se ha considerado como la narración o relatos breves de aspectos históricos, anecdóticos, creencias y vivencia de personas o pueblos, han sido transmitidos especialmente en el ambiente escolar, la leyenda con sus singulares características, tienen el mismo objetivo, transmitir la información de generación en generación en el proceso de aprendizaje tanto el cuento como la leyenda motivan la aprehensión del conocimiento. Su importancia radica en que las dos técnicas narrativa se convierten en el inicio (input) del proceso de enseñanza – aprendizaje y la adquisición del nuevo conocimiento en la salida (output) o fin del mismo proceso, mismos que se integran en la comprensión de la nueva lengua.

### 3.2. Estado del arte

La incursión que ha tenido las TIC en el campo educativo (Semenov, 2005), han demostrado ser una excelente herramienta de aprendizaje en el que el estudiante promueve sus habilidades mediante entornos interactivos que desarrollen su creatividad, pensamiento crítico y sobre todo la comprensión siendo esencial para cualquier área de estudio. Un excelente instrumento en este campo lo constituye la herramienta web 2.0 e-learning que está diseñada para la creación de material didáctico digital comprendida en un sistema de gestión de contenidos.

La animación como medio educativo, los medios audiovisuales son la educación de esta era, y hay que aprovecharlos al máximo. Por la gran cantidad de información que se maneja audiovisualmente. La narración de la animación no sólo es útil para la industria fílmica, pues es aplicable a campos tan diversos como la telefonía celular, los videos juegos, la creación de sitios web, la publicidad, la medicina, la arquitectura, la ingeniería, así como la capacitación laboral y la enseñanza. El proyecto considera mostrar de una manera clara y perceptible para los niños de la cultura Shuar a través de una animación 2D un cuento que proviene de la tradición oral por antepasados varias décadas atrás, más allá de una historia, brinda un mensaje positivo y muestra la esencia de la amazonía ecuatoriana, en (Singo & Silva, 2013)

Originaria de España en 1960, pero con sedes a nivel latinoamericano en México y Brasil y desde 1993 en Ecuador, la Empresa Editora Grupo (Santillana, 2015), ha incursionado en la creación de contenidos y servicios educativos, iniciando con manuales, caratulas de alfabetización, así como libros infantiles y juveniles los que en la actualidad han sido publicados y utilizados por diversas instituciones educativas a nivel mundial.

Un poco más cerca a nuestro país, específicamente en Medellín Colombia existen algunas empresas editoras como e-Books interactivos (Arisma, 2015), orientados al ámbito educativo, equipamientos didácticos y tecnologías educativas brindando a los estudiantes y docentes entornos educativos acorde a la los criterios de transmisión de conocimientos actuales donde la tecnología es primordial.

Según, el investigador (Jiménez, 2013: 275) los estudiantes que participaron en este estudio, Desarrollo de la comprensión lectora de textos multimedia en una lengua extranjera mediante la enseñanza de estrategias de lectura; su deseo de recomendar el uso de textos multimedia en inglés en los cursos regulares de competencia lectora de este idioma. Este estudio contribuye a la cualificación de los ambientes de enseñanza – aprendizaje de inglés como lengua extranjera, en la

medida que modeló la práctica de alternativas complementarias apoyadas en TIC, para que estudiantes poco hábiles en el manejo de este idioma puedan hacer un uso efectivo de ayudas en línea, y de esta manera puedan avanzar en la lectura y comprensión de textos en este idioma.

Los resultados obtenidos por (Corpas Arellano, 2014) en el Análisis y evaluación de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera en Educación Secundaria Obligatoria, presenta los siguientes resultados:

- En una escala de creciente 1 a 5, la media en comprensión lectora es de 2,54, o sea, insuficiente. Las alumnas han conseguido un mayor desarrollo de la comprensión lectora que sus compañeros. Así la media de las primeras es de 2,78 frente a 2,29 de los chicos. Esta diferencia es estadísticamente significativa según la prueba U de Mann-Whitney.
- No obstante, estos resultados merecen una reflexión profunda sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de las lenguas extranjeras en la educación española, puesto que ni las alumnas ni los alumnos han alcanzado un nivel aceptable de lectura comprensiva en inglés. Debemos pensar que la mayoría de este alumnado empezó a estudiar inglés en tercero de primaria, es decir, ya llevan ocho años estudiando inglés. Quizás un cambio de metodología, la aplicación efectiva de las TIC y la reducción de la ratio entre otras medidas podrían favorecer un aprendizaje más eficiente.
- La capacidad del alumnado medio en comprensión lectora en inglés al término de la Educación Secundaria Obligatoria es insuficiente. La media se sitúa en 2,54 en una escala de uno a cinco, en el que tres indican suficiente. Las alumnas, con mejores resultados que sus compañeros, 2,78 frente a 2,29, tampoco logran alcanzar el suficiente. Esta diferencia entre alumnas y alumnos es estadísticamente significativa según la prueba U de Mann-Whitney, a favor de las primeras.
- Solamente, tres elementos específicos, pertenecientes a la tarea 1, consiguen superar el tres. Éstos son extraer información general (tarea 1, 3,38), deducir el significado a través del contexto verbal (tarea 1, 3,20) y mostrar comprensión de la estructura del texto (tarea 1, 3,04). En cuanto al porcentaje de logro por tareas, apreciar los significados sociales y culturales que transmite la lengua inglesa y comprender distintos textos de forma global y específica con autonomía son las que mejores resultados han alcanzado, 63,8% y 54,4% respectivamente. La tarea con peor porcentaje de aciertos es leer de forma comprensiva un texto con la finalidad de apreciar y reaccionar ante los usos creativos e imaginativos de la lengua, que sólo ha logrado un 16% de aciertos.

Los resultados obtenidos nos permiten afirmar que la mayoría del alumnado es capaz de responder a las preguntas sobre información implícita, explícita y previa relativas a un texto, en presente y pasado, de un personaje conocido. Además pueden reconocer información correcta partiendo de su conocimiento previo. No obstante, el alumnado medio presenta dificultades cuando tiene que responder a unas preguntas relacionadas con la interpretación y extracción de información global de un poema. Preocupa el hecho de que un alto porcentaje de alumnos no sean capaces de sintetizar un texto escrito, de analizar la estructura de un texto ni de deducir la relación entre los personajes.

## Capítulo 4

# Metodología

El trabajo de innovación y desarrollo se basó en el enfoque mixto cuanti-cualitativo: según, (Garza, 2007: 22) el enfoque cuantitativo se identifica con las ciencias sociales con el cuestionario estructurado con precisión, el experimento, la estadística y la expresión numérica del informe; el enfoque cualitativo: con la observación, la entrevista focalizada, las historias de vida, la variedad y el análisis de contenidos de los documentos.

Orientado por el enfoque mixto, se realizó la recolección de información mediante el cuestionario y posteriormente la respectiva interpretación de los resultados, los mismo que permitieron determinar sobre diferentes aspectos del uso de las TIC, las competencias digitales de los docentes y a seleccionar las actividades interactivas que apoyen al aprendizaje de la comprensión lectora del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

### 4.1. Diagnóstico

Durante el proceso de investigación fue necesario aplicar las modalidades de investigación documental y de campo:

La investigación documental o bibliográfica permitió ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre la temática seleccionada acerca de las actividades interactivas y la comprensión lectora, información encontrada en documento, en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones, esta modalidad investigativa sirvió para desglosar y desarrollar el fundamento científico o marco teórico del tercer capítulo.

La investigación de campo facilitó el estudio de los hechos en el lugar que se producen, permitió obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto, mediante en el diagnóstico se recolectó información de maestros y maestras del área de inglés mediante la técnica de la encuesta con un cuestionario estructurado con el objetivo de auscultar su percepción en cuanto al desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés; los resultados obtenidos se

presentan con tablas estadísticas con su respectiva representación cuantitativa e interpretación cualitativa.

Además el estudio se apoyó con los tipos de investigación descriptiva, este tipo de investigación permitió describir el problema de la falta de utilización de actividades interactivas para el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa Particular “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga

La investigación explicativa facilitó plantear el problema de estudio y se pudo ampliar algunas inquietudes del sobre las actividades interactivas, la comprensión lectora, también ayudo a ordenar el marco teórico.

Mediante el método analítico se pudo expresar en forma cuantitativa y cualitativa los resultados de la investigación de campo en cuanto se refiere al diagnóstico del mismo.

Los métodos deductivo e inductivo permitieron en la investigación ordenar el marco teórico partiendo de conocimientos generales para llegar a particularidades del estudio.

Como diagnóstico de aplicó una encuesta con un cuestionario estructurado de alternativa múltiple a un número determinado de docentes del área de inglés de diferentes unidades educativas entre ellas las más representativas de la ciudad de Latacunga.

## **4.2. Métodos Aplicados**

### **4.2.1. De Investigación**

#### **4.2.1.1 Técnica**

La técnica que se utilizó fue la encuesta con un total de doce preguntas las que abarcan diferentes aspectos sobre el uso de las TIC en la práctica docente y la comprensión Lectora, la misma que fue aplicada a un número determinado de docentes del área de Lengua extranjera.

Los resultados del diagnóstico aplicado a maestros y maestras del área de inglés son:

- 1) Utilizo los conocimientos previos para desarrollar la habilidad de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 3.** Definiciones, comprensión lectora

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	41	71,93
A Veces	14	24,56
Nunca	2	3,51
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Se evidencia que el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés parte con actividades relacionadas a los conocimientos anteriores o previos, este tipo de estructura micro curricular es generalizado en el proceso de enseñanza – aprendizaje, como una actividad de reconocimiento y refrescamiento de lo aprendido en las clases anteriores, para partir hacia el nuevo aprendizaje.

### 2) Me preocupo de planificar actividades para desarrollar la habilidad de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

**Tabla 4.** Planifico actividades para desarrollar comprensión lectora

ALTERNATIVAS	f	%
Siempre	9	15,79
A Veces	16	28,07
Nunca	32	56,14
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Se determina que más de la mitad de docentes del área de inglés, nunca planifican actividades exclusivas para desarrollar la comprensión lectora, posiblemente los objetivos planteados para el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés no tendrá el nivel de logros esperados; la comprensión lectora permite desarrollar la capacidad de comprender lo que se lee y relacionar el significado las palabras en un texto.

### 3) Utilizo medios audiovisuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

**Tabla 5.** Utilizo medios audiovisuales

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b><i>f</i></b>	<b>%</b>
Siempre	5	8,77
A Veces	38	66,67
Nunca	14	24,56
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

El mayor indicador porcentual establece que más de la mitad de docentes a veces utilizan medios audiovisuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés, esto significa que las actividades micro curriculares se realizan de forma periódica con la utilización de video y sonido para que los estudiantes aprendan de forma bidireccional a escuchar - entender (listening) y conversar (speaking), estas acciones facilitan los ejercicios de lectura (reading) y de escritura (writing).

- 4) **La decodificación de letras y palabras es una actividad para comprender la información contenida en un texto y desarrollar la comprensión lectora en la enseñanza - aprendizaje del inglés.**

**Tabla 6.** Decodificación de información para comprensión lectora

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b><i>f</i></b>	<b>%</b>
Siempre	29	50,88
A Veces	20	35,09
Nunca	8	14,04
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### **Interpretación**

Se evidencia que la mitad de profesores del área de inglés realizan actividades de decodificación de las palabras, esto significa deletrear y entender el significado de las palabras en un texto, estas actividades son importantes y necesarias para la pronunciación y la comprensión de la lectura.

- 5) **La lectura de cuentos y leyendas es una de las actividades para encontrar el significado de lo que leen, para facilitar el aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 7.** Lectura de cuentos y leyendas para encontrar significado

ALTERNATIVAS	f	%
Siempre	1	1,75
A Veces	9	15,79
Nunca	47	82,46
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Se determina que casi la totalidad de docentes no utilizan cuentos y leyendas como actividad para encontrar el significado de lo que leen, por lo que es muy posible que la comprensión lectora se desarrolle con facilidad, esto involucra a re planificar las actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje tomando en cuenta recursos valiosos para mejorar dicha habilidad.

- 6) **Los cuentos y leyendas en el aprendizaje del idioma inglés permiten explicar y conectar ideas.**

**Tabla 8.** Cuentos y leyendas permiten conectar ideas

ALTERNATIVAS	f	%
Siempre	3	5,26
A Veces	29	50,88
Nunca	25	43,86
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Los indicadores cuantitativos determinan más de la mitad consideran que a veces los cuentos y leyendas permiten explicar y conectar ideas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, posiblemente porque las actividades narrativas mencionadas, no se encuentran estructuradas y ejecutadas adecuadamente, si no existen recursos didácticos de este tipo es necesario que con creatividad y profesionalismos se construyan, este tipo de técnicas permiten de forma sistemática relacionar el contenido y las ideas principales para desarrollar la habilidad de la lectura comprensiva.

- 7) **Utilizo los cuentos y leyendas para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 9.** Cuentos y leyendas para desarrollar comprensión lectora

ALTERNATIVAS	<i>f</i>	%
Siempre	2	3,51
A Veces	9	15,79
Nunca	46	80,70
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Por lo observado en los datos estadísticos se evidencia que casi la totalidad de docentes nunca utilizan los cuentos y leyendas como recursos didácticos para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés, estos dato ratifican que las actividades planificadas se centran en la utilización del texto oficial y/o ejercicios eminentemente tradicionales del aprendizaje de la lengua extranjera.

- 8) **El libro de texto de Inglés del Ministerio de Educación para (8º Año de Educación General Básica) ayuda a desarrollar la comprensión lectora en la enseñanza - aprendizaje del inglés.**

**Tabla 10.** Texto del Ministerio ayuda a desarrollar la comprensión lector

ALTERNATIVAS	<i>f</i>	%
Siempre	0	0,00
A Veces	12	21,05
Nunca	45	78,95
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

Por lo observado se concluye que los docentes consideran que el libro de texto de Inglés del Ministerio de Educación para (8º Año de Educación General Básica) nunca ayuda a desarrollar la comprensión lectora, por lo que los profesores deben innovar y aplicar actividades especiales para el desarrollo la habilidad de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.

**9) Aplico actividades interactivas basadas en las TIC para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 11.** Aplicó actividades basadas en las TIC

ALTERNATIVAS	<i>f</i>	%
Siempre	0	0,00
A Veces	8	14,04
Nunca	49	85,96
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

**Interpretación**

Se evidencia que casi la totalidad de maestros y maestras el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés nunca se realiza actividades interactivas con las TIC, esto responde a una realidad con comprometer la capacitación profesional y la utilización de herramientas asistidas con computadoras y multimedios. Es importante fortalecer el aprendizaje del idioma inglés con actividades creativas e innovadoras.

**10) Los estudiantes se motivan con la utilización de técnicas audiovisuales asistidos por computadora, durante el proceso de aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 12.** Estudiantes se motivan con técnicas audiovisuales

ALTERNATIVAS	<i>f</i>	%
Siempre	39	68,42
A Veces	17	29,82
Nunca	1	1,75
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

**Interpretación**

En conclusión más de la mitad de docentes consideran que los estudiantes se motivan con la utilización de equipos informáticos y técnicas audiovisuales, estas actividades se deben aprovechar para desarrollar y mejorar el aprendizaje de la lengua extranjera con el perfeccionamiento de la comprensión lectora. La utilización de equipamiento y tecnología es una condición que los maestros deben asumir para mejorar los resultados del aprendizaje del idioma extranjero.

**11) Los estudiantes se motivan con la utilización de actividades interactivas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 13.** Estudiantes se motivan con actividades interactivas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b><i>f</i></b>	<b>%</b>
Siempre	5	8,77
A Veces	11	19,30
Nunca	41	71,93
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

**Interpretación**

Por los resultados expuestos se determina que una gran mayoría de docentes consideran que los estudiantes nunca se motivan con la utilización de actividades interactivas en el proceso de aprendizaje del inglés. Posiblemente este resultado negativo obedece al desconocimiento de las actividades interactivas, a la falta de capacitación en las TIC o, a la improvisación y tradicionalismo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lengua extranjera propuesta por el Ministerio de Educación.

**12) El uso de las TIC facilitan el desarrollo de actividades para el aprendizaje del idioma inglés.**

**Tabla 14.** TIC facilita el desarrollo de actividades de aprendizaje

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b><i>f</i></b>	<b>%</b>
Siempre	39	68,42
A Veces	18	31,58
Nunca	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Elaboración propia

**Interpretación**

Se evidencia que un alto porcentaje de docentes del área de inglés, consideran que el uso de las TIC, siempre facilitan el desarrollo de actividades para el aprendizaje del idioma inglés. Por lo que los docentes deben hacer uso de las TIC e integrarlas en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera con actividades motivadoras, innovadoras que trascienda en el desarrollo de la comprensión lectora y en los resultados del aprendizaje de idioma inglés para el Octavo año de Educación General Básica.

## 4.2.2. De Desarrollo

Para el desarrollo del presente proyecto se aplicó el método de diseño Instruccional orientada al desarrollo de objetos de aprendizaje PRADDIE con seis fases que se desagregan en el apéndice correspondiente.

### 4.2.2.1. Modelo PRADDIE

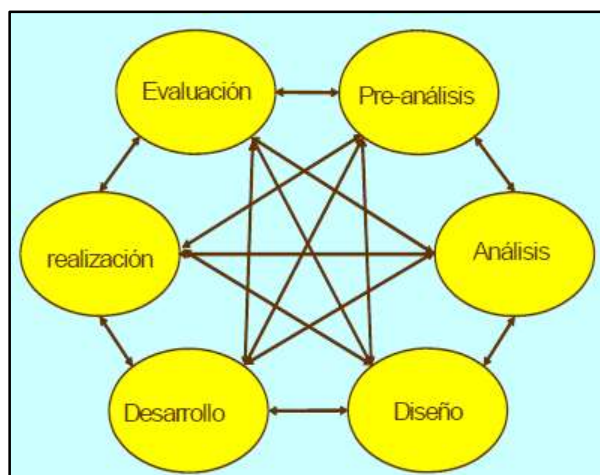
Los enfoques de la educación en la actualidad, se proyectan a la construcción del conocimiento, dotando al estudiante de los materiales necesarios para la elaboración de nuevos aprendizajes, con el apoyo de la tecnología.

La tecnología incorporada a los procesos educativos puede ser un elemento enriquecedor y desarrollador para el aprendizaje; más en aras de lograr esto, se hace necesario modificar los esquemas tradicionales de diseño y planificación de cursos y materiales para la enseñanza y utilizar las herramientas tecnológicas bajo una óptica abierta y de adaptación a los nuevos modelos de aprendizaje. (Góngora & Martínez, 2012: 1)

Las autoras mencionadas permitieron reflexionar y tomar la decisión para la elaboración de las actividades interactivas mediante la metodología PRADDIE basada en el diseño instruccional.

El modelo propuesto por (Cookson, 2003: 14) es una adaptación del modelo EADDIE (por las iniciales de sus etapas en inglés para Análisis, Diseño, Realización y Evaluación), Cookson en su modelo fundamenta la necesidad de un Pre Análisis, (de ahí el cambio de nombre desde ADDIE a PRADDIE).

**Figura 1.** Gráfica conceptual del modelo PRADDIE



Fuente: (Cookson, 2003)

Para una mejor comprensión es importante conocer que es el diseño instruccional.

En el campo de la educación a distancia, se presentan dos acepciones para el concepto de diseño instruccional. El primero, ya tratado como proceso sistemático general en el diseño de propuestas formativas, el segundo, más específico, como una planificación anticipadas de las actividades formativas de un curso o programa. (Córica, Hernández, Portalupi, & Bruno, 2010: 98)

### **4.2.3. Fases del Modelo PRADDIE**

Se detalla las seis fases del diseño Instruccional las cuales se harán uso de los componentes que más se adapten al desarrollo del presente proyecto:

#### **4.2.3.1. Pre análisis**

Se tomó en cuenta ciertos insumos o condiciones preexistentes como: recursos humanos, tecnológicos, financieros existentes, responde a las siguientes interrogantes: ¿Quién, cómo, cuándo, dónde y cuánto costará el proyecto?

#### **4.2.3.2. Análisis**

Con los datos arrojados del pre análisis se obtuvo la información suficiente para empezar el proyecto tomando en cuenta: el problema de estudio, la población a quien va dirigido, la selección de contenidos y el bosquejo de los mismo en base al tipo de conocimientos tanto procedimentales, actitudinales y conceptuales del año de educación básica al cual va dirigido y por último se analiza la integración de la tecnología en el proceso pedagógico.

#### **4.2.3.3. Diseño**

En esta etapa se plantea los objetivos y metas que lleven a la consecución de los objetivos finales, se concreta las estrategias y técnicas necesarias para la adquisición del nuevo conocimiento o desarrollar una habilidad. Se define un guion multimedia en el que se incluye las unidades curriculares, se selecciona los recursos y herramientas tecnológicas pertinentes para cada actividad y su respectivo plan de evaluación de los aprendizajes.

#### **4.2.3.4. Desarrollo**

En esta etapa se desarrolla el componente tecnológico y pedagógico en la realización del producto final. Consta de las siguientes implicaciones:

- Se crea los objetos de aprendizaje, se construyen las actividades en las herramientas web.
- Se incorpora en el entorno virtual los recursos web (actividades interactivas).
- Se fusionan Los recursos didácticos del instructor y los instrumentos de evaluación.

#### **4.2.3.5. Implementación**

Aplicación del producto final consta de lo siguiente:

- Determinar el rol del instructor
- Los recursos y ambiente de aprendizaje,
- La prueba piloto del curso y el plan de difusión.

#### **4.2.3.6. Evaluación**

Se evalúa permanentemente cada fase y luego de haber realizado el producto final. Comprende la integración de las estrategias de evaluación de los aprendizajes basada en una evaluación formativa.

### **4.3. Materiales y herramientas**

Para el diseño y construcción de las actividades interactivas con cuentos tradicionales ecuatorianos para el apoyo a la comprensión lectora del idioma inglés se elaboró en un entorno virtual de fácil manejo eXe-Learning en el cual mediante sus ramificaciones permite organizar en un árbol de contenido los objetos virtuales de aprendizaje. Se utilizó las aplicaciones multimedia así como herramientas del autor tales como: Educa Play, Cuadernia, Issu, JS-puzzle, Voki, libro digital ISSU, Youtube, gestor de videos PowToon, Audacity. , Repositorios como GitHub, Google-Drive.

### **4.4. Población**

Para la realización de la encuesta de diagnóstico se contó con la participación de cincuenta y siete maestros y maestras del área de inglés de las instituciones más representativas de la ciudad de Latacunga, tanto de la injerencia Fiscal, Fiscomisional y Particular.

**Tabla 15.** Población de docentes del Área de Inglés

<b>DOCENTES DEL ÁREA DE INGLÉS DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL CENTRO DE LA CIUDAD DE LATACUNGA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Unidad Educativa Particular “La Inmaculada”	4	7,02
Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”	14	24,56
Unidad Educativa “Ramón Barba Naranjo”	9	15,79
Unidad Educativa “Vicente León”	11	19,30
Unidad Educativa Particular “La Salle”	6	10,53
Unidad Educativa Particular “Hno. Miguel”	13	22,81
<b>TOTAL:</b>	<b>57</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Distrito Educativo Intercultural y Bilingüe Latacunga 05D01

## Capítulo 5

# Resultados

### 5.1. Producto final del proyecto de titulación

En este capítulo se detalla todas las fases de la metodología de desarrollo que está basado en el modelo Instruccional PRADDIE en donde se describe los procesos necesarios para la elaboración de las actividades Interactivas.

#### 5.1.1. Pre- análisis

La Unidad educativa Fiscomisional “La Inmaculada” de la ciudad de Latacunga cuenta: primero con el elemento humano, considerándose a los estudiantes y maestros. El Área de Inglés está conformada por seis docentes en Ciencias de la Educación especialidad Inglés, mismos que son los encargados de cubrir la carga horaria de 5 horas semanales desde Preparatoria hasta Décimo Grado de Educación General Básica.

La institución mencionada cuenta con un laboratorio especial para el aprendizaje de inglés, equipado con 36 cabinas unipersonales, consola bidireccional, que data su instalación desde hace ocho años. Éste ambiente de aprendizaje no es actualizado con la tecnología suficiente como computadores personales por lo que se opta en trabajar en el laboratorio de computación.

En esta primera fase se hace un bosquejo de ciertos insumos o condiciones preexistentes como: recursos humanos, tecnológicos, financieros existentes que responde a las siguientes interrogantes: ¿Quién, cómo, cuándo, dónde y cuánto costará el proyecto?

**Tabla 16.** Pre análisis Insumos y condiciones

Insumos o condiciones		
<b>Lugar y tiempo</b>	-Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” periodo 2015- 2016	Esta interrogante corresponde a ¿Cuándo y Dónde? Se ejecutará el proyecto de investigación
<b>Humano</b>	-Docentes del área de Lengua extranjera -Estudiantes de octavo año de educación General básica. -Maestrante	Es importante contar con el talento humano que está envuelto en el PEA, esto corresponde a la interrogante de ¿Quién?

<b>Insumos o condiciones</b>		
<b>Tecnológico</b>	-Laboratorio de computación -Hardware y software -Acceso a internet	Esta corresponde a la interrogante ¿Cómo?
<b>Económico</b>	No presenta valor económico	No es necesario contar con recursos monetario ya que las herramientas de la web son gratuitos. Responde a la interrogante de ¿Cuánto?

Fuente: Elaboración propia

### 5.1.2. Análisis

En esta fase se analizó diferentes aspectos como: el problema de estudio, la población a quien va dirigido, la selección de contenidos y el bosquejo de los mismo en base al tipo de conocimientos tanto procedimentales, actitudinales y conceptuales del año de educación básica al cual va dirigido y por último se analiza la integración de la tecnología en el proceso pedagógico.

**Tabla 17.** Análisis características de la propuesta

<b>Tema</b>	Actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la Comprensión Lectora del Idioma Inglés
<b>Problema</b>	Inexistencia de actividades interactivas como apoyo a la comprensión lectora del idioma inglés.
<b>A quien se dirige el proyecto</b>	Docentes y estudiantes que cursan el Octavo año de Educación General Básica
<b>Habilidad a ser reforzada</b>	Lectura (Reading)
<b>Contenidos</b>	Cuentos y leyendas ecuatoriana
<b>Número de unidades</b>	Cinco
<b>Entorno</b>	Ambiente web

Fuente: Elaboración propia

### 5.1.3. Diseño

En esta etapa se plantea los objetivos y metas que lleven a la consecución de los objetivos finales, se concreta las estrategias y técnicas necesarias para la adquisición del nuevo conocimiento o desarrollar una habilidad. Se define un guion multimedia en el que se incluye las unidades curriculares, se selecciona los recursos y herramientas tecnológicas pertinentes para cada actividad y su respectivo plan de evaluación de los aprendizajes.

#### 5.1.3.1. Selección de contenidos

##### 5.1.3.1.1. Selección de los cuentos, leyendas y mitos

Como primer paso se seleccionó la literatura ecuatoriana de cuentos, leyendas que apoyen a la comprensión lectora del idioma inglés mediante dialogo mantenido con los maestros del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada quienes mencionaron su adaptabilidad de acuerdo a la edad del estudiante, al mensaje y enseñanza que dejan estas historias además la mayoría de estos cuentos son abordados en mencionada asignatura.

**Tabla 18.** Selección cuentos, leyendas, mitos

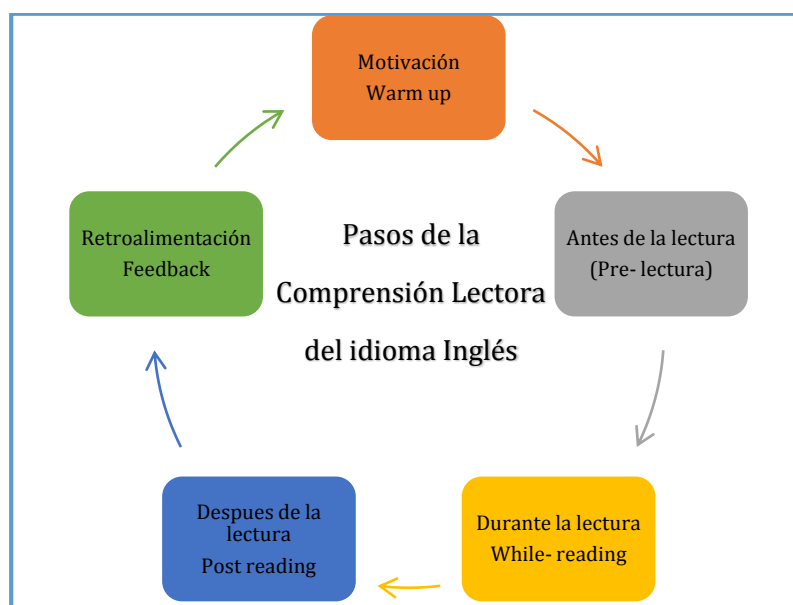
<b>Unidad</b>	<b>Cuentos, Leyendas y Mitos</b>	<b>Edad cronológica</b>
<b>Uno</b>	El cóndor enamorado	
<b>Dos</b>	La caja ronca	
<b>Tres</b>	El hijo único (inédito)	11 a 12 años
<b>Cuatro</b>	La Santísima Tragedia	
<b>Cinco</b>	Laguna de Yambo	

Fuente: Elaboración propia

##### 5.1.3.1.2. Pasos comprensión Lectora

Para el desarrollo del componente pedagógico se tomó como base el ciclo de aprendizaje de la habilidad lectora (Reading)

**Figura 2.** Gráfica ciclo de Aprendizaje de la comprensión lectora del idioma Inglés



Fuente: Academia Internacional de Educación UNESCO

### 5.1.3.1.3. Interacción y Herramientas

Se estableció de acuerdo al ciclo de aprendizaje las actividades interactivas y las herramientas pertinentes, se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 19.** Interacción y Herramientas

ACTIVIDADES INTERACTIVAS	HERRAMIENTAS
Introducción e inicio de actividades interactivas:	- Voki
- Bienvenida	
Motivación (warm up):	
- Rompecabezas	- JS-PUZZLES
- Preguntas de selección múltiple	- iDevices ExeLearning
Prelectura (pre-reading):	
- Video didáctico	- Se realizaron los videos con las siguientes herramientas: Gestor de videos PowToon, Audacity (grabar sonidos) y se publicó en el Canal YouTube.
- Pregunta de reflexión	- iDevices ExeLearning
- Practica de vocabulario, deletreo	- Cuadernia: fue alojado en el repositorio GitHub

ACTIVIDADES INTERACTIVAS	HERRAMIENTAS
Durante la lectura (While reading)	
- Leer, escanear ideas primarias y secundarias.	- ISSU
- Consolidación de conocimientos Preguntas de comprensión como: adivinar, dar razón y relacionar, etc.	- Actividades en Educaplay
Después de la lectura (Post reading)	
- Evaluación de aprendizajes	- Test en línea Daypo
- Preguntas selección múltiple	
Retroalimentación (Feedback)	
Recurso (extra-resources):	
Diccionario con imágenes y definición	- ISSU
Videos relacionados	- Youtube
Website:	- Las actividades se alojaron en Google Drive Google Drive:
Link corto:	- goo.gl: <a href="https://goo.gl/iYtMJE">https://goo.gl/iYtMJE</a>
Link largo:	
<b><u><a href="https://www-drv.com/site/biwp1geh5javdc4hj8lqva/SEGUNDA%20PRUEBA%20TESIS/SEGUNDA%20PRUEBA/exelearning_comprensionl/index.html">https://www-drv.com/site/biwp1geh5javdc4hj8lqva/SEGUNDA%20PRUEBA%20TESIS/SEGUNDA%20PRUEBA/exelearning_comprensionl/index.html</a></u></b>	

#### 5.1.3.1.4. Re-planificación

Los contenidos a trabajar en el producto final se basan en el texto “English” correspondiente al octavo año de EGB, en el cual se re planificó el proceso didáctico de la habilidad de lectura (reading) incluyendo las actividades interactivas, a continuación un modelo de la re- planificación curricular. (Ver planificación Curricular en el apéndice B)

**Tabla 20.** Organización de contenidos

---

**Unidad:** Uno

---

**Tema:** Personas alrededor de nosotros

---

**Objetivos:**

O.EFL 4.2 Apreciar y valorar el inglés como lengua internacional y un medio para interactuar globalmente

O.EFL 4.7 Utilizar textos literarios escritos y hablados en inglés como poemas, cuentos, historietas, breves artículos de revistas y entrevistas orales sobre temas familiares para inspirar la producción oral y escrita

O.EFL 4.8 Integrar textos escritos y hablados con el fin de identificar las diferencias y similitudes culturales dentro de una serie de enfoques locales, nacionales y mundiales y contextos familiares para el alumno.

---

**Tiempo:** 4 períodos de 40 minutos (2 días)

---

**Habilidad y criterios de desempeño:**

Comunicación y Conciencia Cultural

EFL 4.1.1 Comparar y contrastar tradiciones orales, mitos, cuentos y literatura del Ecuador y de las regiones y culturas internacionales, e identificar similitudes, diferencias y temas culturales universales

Reading

EFL 4.3.2 Hacer uso de pistas tales como títulos, ilustraciones, organización, esquema de texto y diseño, etc. para identificar y comprender información relevante en tipos de texto escritos apropiados para el nivel

---

**Criterio de evaluación:**

CE.EFL.4.11 Demostrar comprensión de las ideas principales y algunos detalles en breves textos sencillos sobre temas familiares, haciendo uso de pistas contextuales para identificar información relevante en un texto

---

**Estrategias Metodológicas Actividades Interactivas**

Topic: Leyenda el Cóndor enamorado.

- Escucha y sigue las instrucciones del maestro
- Accede al sitio web en donde se realizó las actividades interactivas
- Realiza el ciclo de aprendizaje mediante la guía del maestro en el siguiente orden:
- Motivación (warm up):
- Prelectura (pre-reading):
- Durante la lectura (while reading)

---

- 
- Después de la lectura (post reading)
  - Retroalimentación (Feedback)
- 

#### **Recursos Tecnológicos:**

- Laboratorio de computación
  - Acceso a Internet
  - Flash player
- 

#### **Indicadores de desempeño:**

##### **Comunicación y Conciencia Cultural**

I.EFL.4.1.1 Los estudiantes pueden comparar y contrastar tradiciones orales, mitos, cuentos folclóricos y literatura del Ecuador y otras culturas para demostrar una comprensión de la relación entre prácticas y perspectivas culturales. Los estudiantes pueden compartir experiencias interculturales y nombrar temas culturales universales

---

#### **Actividades, técnicas e instrumentos:**

##### **Actividades interactivas**

###### **Warm up:**

- Despierta sus conocimientos previos e introduce al tema mediante un rompecabezas en línea contesta a la interrogante mediante selección múltiple.

###### **Pre- Reading:**

- Observa y escucha el video y responde interrogantes de reflexión como: cuál es tema? En donde se desarrolla la leyenda? Cuáles son las formas de vida de los habitantes?
- Practica el nuevo vocabulario: observa, escucha la pronunciación deletrea y practica mediante un libro digital.

###### **While Reading:**

- Lee la historia en un libro digital y consolida sus conocimientos mediante preguntas interactivas como: adivinar, dar razones, relatar, y practica un dialogo.
- Escucha las claves y contesta y arma el rompecabezas
- Escucha la pregunta y ordena la respuesta
- Escucha el deletreo y une con el grafico correcto
- Escucha y practica el diálogo

###### **Post Reading:**

- Evalúa sus conocimientos adquiridos mediante un test en línea. Con interrogantes sobre: causa y efecto, recordando hechos, personaje principal, reconoce y analiza elementos de la historia, identifica secuencia e idea principal.
-

---

**Feedback ciclo de aprendizaje:**

- Observa el video propuesto en el libro (Five royal interesting facts- England ) compara con la leyenda del cóndor y contrasta culturas mediante preguntas y respuestas.

---

Fuente: Elaboración propia

### 5.1.4. Desarrollo

En primera instancia se creó un guion de los cuentos, leyendas y mitos en el idioma inglés adaptando al vocabulario y gramática correspondiente a los estudiantes de Octavo año de Educación Básica, además se realizó un mito de autoría.

Con los insumos de la anterior fase se realizó objetos de aprendizajes tomando en cuenta las herramientas y el tipo de actividad interactiva que corrobore al planteamiento de los objetivos de apoyo y refuerzo del PEA. Que se detalla a continuación:

**PowToon:** software en línea que permitió crear videos de la literatura ecuatoriana presentados como caricaturas. Se incorporó, imágenes, texto y audio con la narración del cuento enfocando a las inteligencias múltiples visual, auditiva y kinestésica.

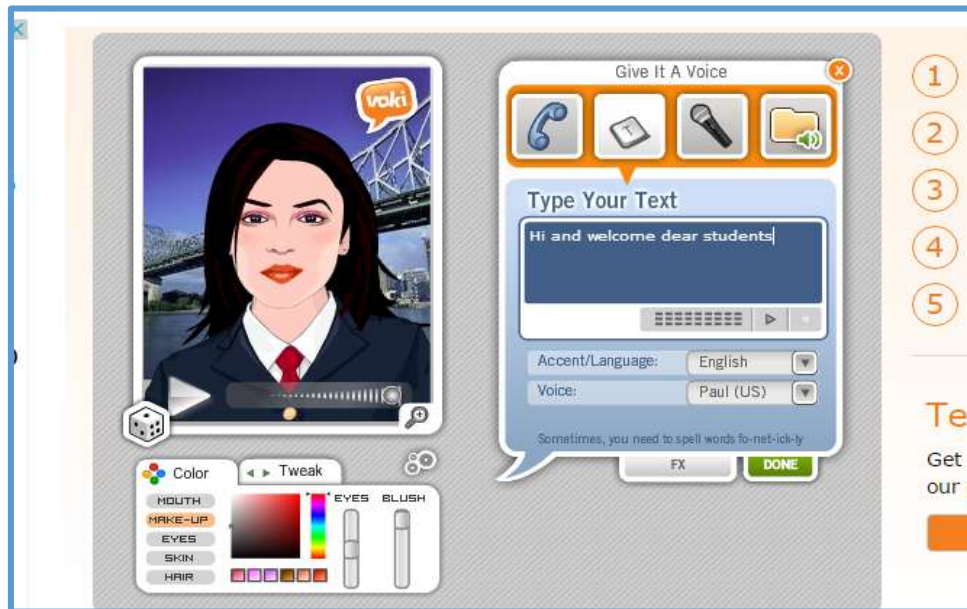
**Figura 3.** Interfaz herramienta PowToon



Fuente: Herramienta Pawtoon

**Voki.**- Herramienta online que permite crear avatar, mediante su interacción puede emitir mensajes de audio.

**Figura 4.** Interfaz herramienta Voki



Fuente: Web de Voki

**JSPuzzle:** Se utilizó la herramienta en line JS Puzzle para generar crucigramas, mismo que sirvió para la fase de motivación de conocimientos.

**Figura 5.** Interfaz herramienta JS Puzzle



Fuente: Web JS Puzzle

**Cuadernia:** En esta herramienta se creó un libro interactivo con ejercicios para adquirir el nuevo vocabulario, ejercicios de pronunciación y deletreo, se integró imágenes, y audio.

**Figura 6.** Interfaz herramienta Cuadernia



Fuente: Herramienta Cuadernia

**ISSUU:** Herramienta en línea que permite la visualización de material digitalizado electrónicamente, se utilizó un documento en PDF que contenía la redacción e imágenes de los cuentos, leyendas y mitos a ser digitalizado, también se realizó un diccionario con imágenes y significados de acuerdo al nivel de los estudiantes.

**Figura 7.** Interfaz herramienta ISSUU - Cuentos



Fuente: Web ISSUU

**Figura 8.** Interfaz herramienta ISSUU - Diccionario



Fuente: Web ISSUU

**Educaplay.**- En esta herramienta se creó actividades educativas multimedia como: adivinar, dar razones, relatar, y practica un dialogo. Se incorporó, imágenes, grabaciones de deletreo, pronunciación y dialogo.

- Escucha las claves y contesta y arma el rompecabezas
- Escucha la pregunta y ordena la respuesta
- Escucha el deletreo y une con el grafico correcto
- Escucha y practica el diálogo

**Figura 9.** Interfaz herramienta Educaplay



Fuente: Web Eucaplay

**Daypo:** esta herramienta on line sirvió para crear test a través de preguntas de selección múltiple, verdadero o falso, cotejo, emparejamiento. Se utilizó para la evaluación formativa de conocimientos de los estudiantes.

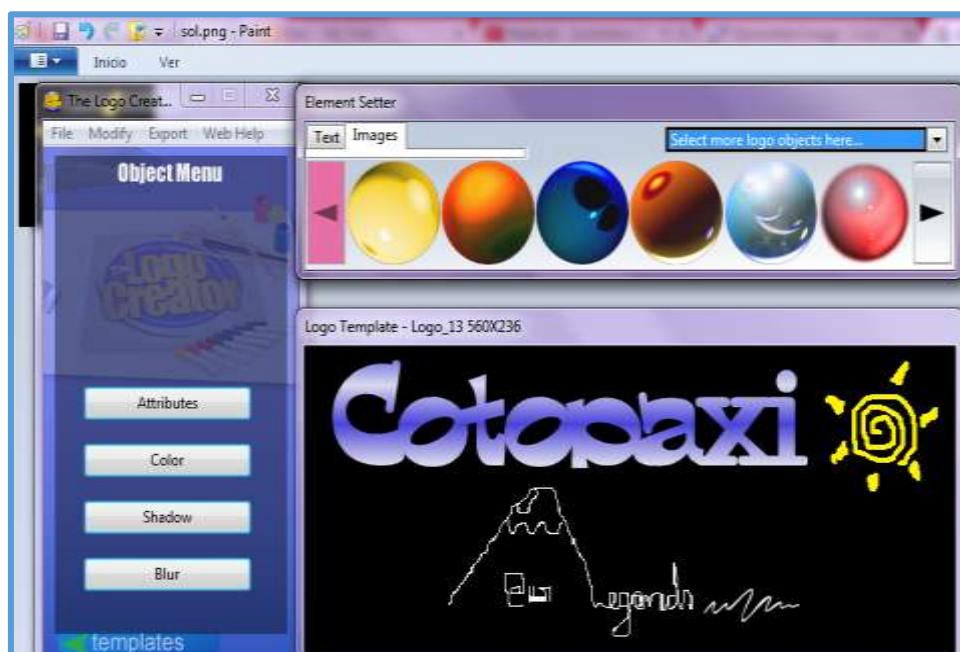
**Figura 10.** Interfaz herramienta de evaluación Daypo



Fuente: Pagina Web de Daypo

**Logo Creador:** Herramienta para diseño y creación de logotipos. Se realizó un logotipo para el entorno virtual de aprendizaje.

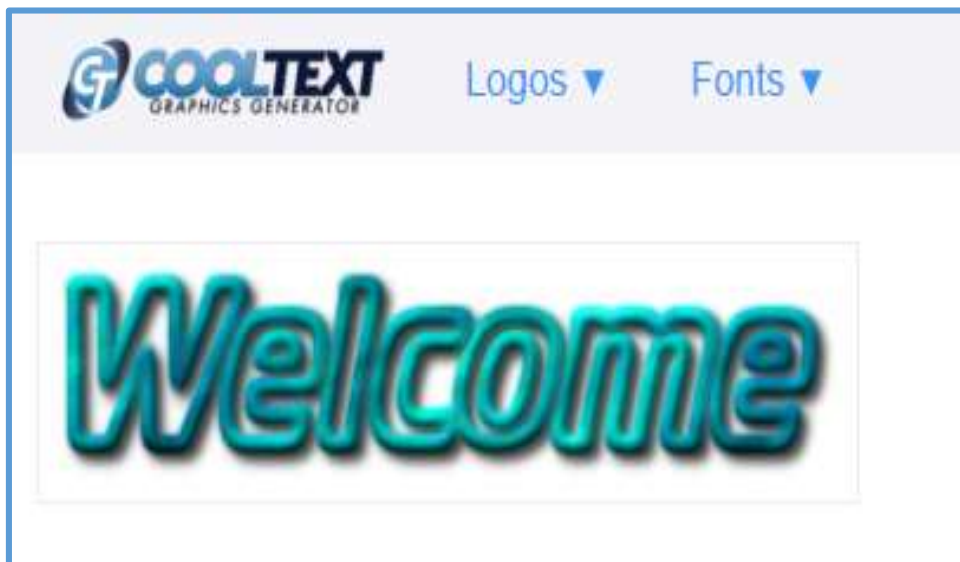
**Figura 11.** Interfaz herramienta Logo Creator



Fuente: Herramienta Loco Creator

**COOLTEXT:** Sirvió para generar gráficos dinámicos y textos, el que fue usado en la bienvenida del sitio virtual.

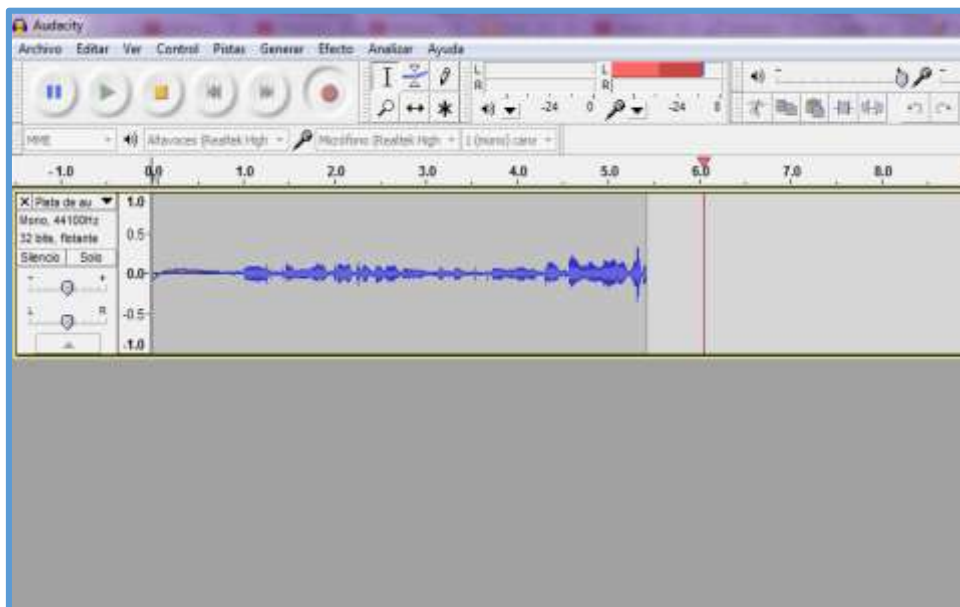
**Figura 12.** Interfaz herramienta Cool text



Fuente: Página web de Cooltext

**Audacity:** Herramienta para elaborar, editar y grabar sonidos. En esta herramienta se grabó todos los sonidos de las actividades interactivas.

**Figura 13.** Interfaz herramienta Audacity



Fuente: Herramienta Audacity

## Incorporación de los objetos de aprendizaje en la multiplataforma eXe-Learning

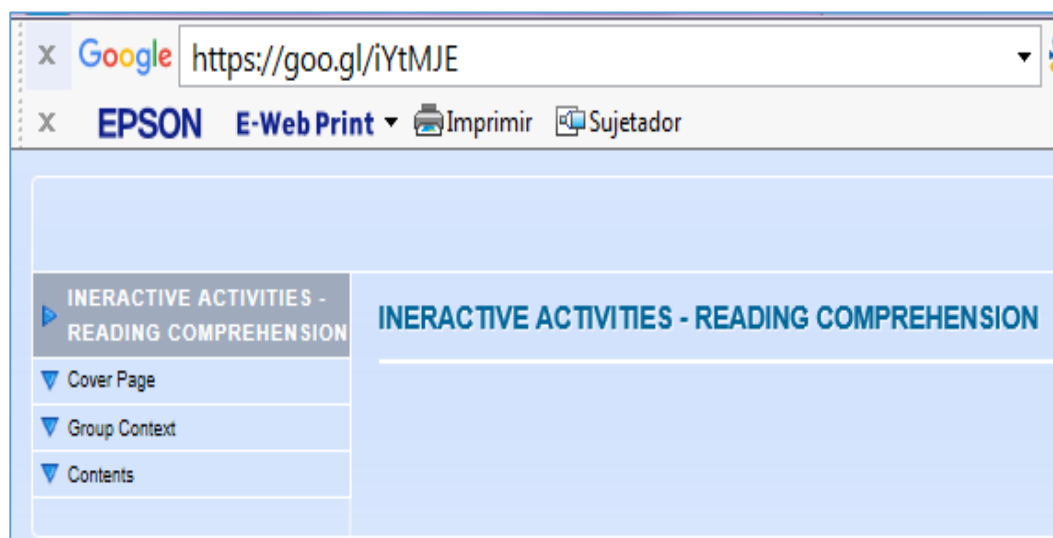
En este apartado corresponde a la incorporación y organización de los objetos de aprendizaje acorde a los pasos de la comprensión lectora del idioma inglés en la multiplataforma eXeLearning. Se crea los arboles de contenido que consta de lo siguiente:

**Tabla 21.** Guion multimedia eXe- Learning

<b>Cover page:</b>	- Introduction
<b>Group Context</b>	- Objectives - Methodology - Requirements
<b>Content</b>	- Welcome - Warm up - Pre-reading While- Reading - Post- Reading - Extra resources

Fuente: Elaboración propia

**Figura 14.** Interfaz Menú INTERACTIVE ACTIVITIES



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Cover page.-** Mediante el idevice texto libre se crea una introducción breve que consta de los datos de la maestra y las metas que se alcanzará al final del curso.

**Figura 15.** Introduction



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Menú Group Context.-** Indica las características del grupo al cual va dirigido las actividades interactivas.

**Figura 16.** Group context



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Objetivos:** Se presentan los objetivos de las actividades interactivas

**Figura 17.** Objetivos



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Metodología:** Se desglosa el proceso didáctico para la comprensión lectora con el uso de actividades interactivas, centradas en los contenidos de aprendizaje.

**Figura 18.** Methodology

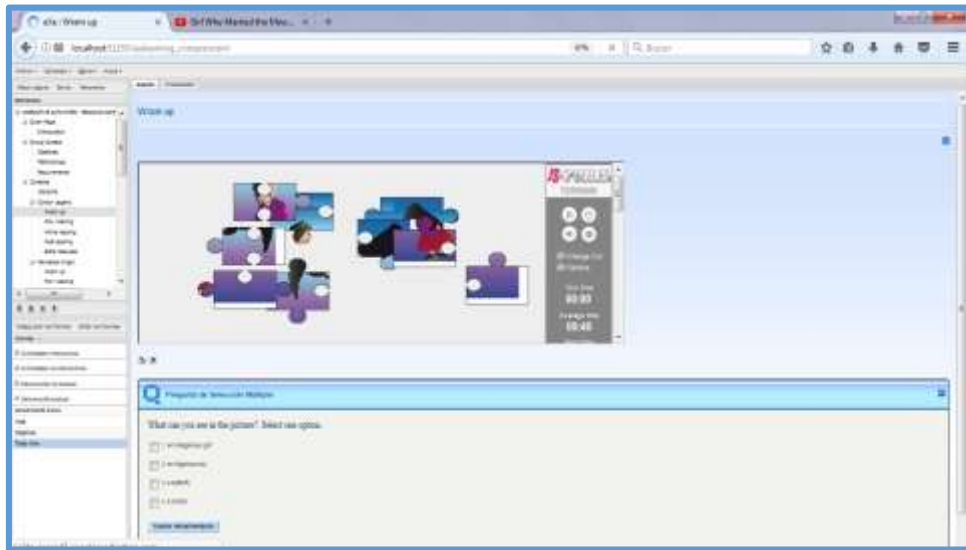


Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Requerimientos:** Corresponde a los requisitos básicos de hardware y software antes de utilizar el sitio.



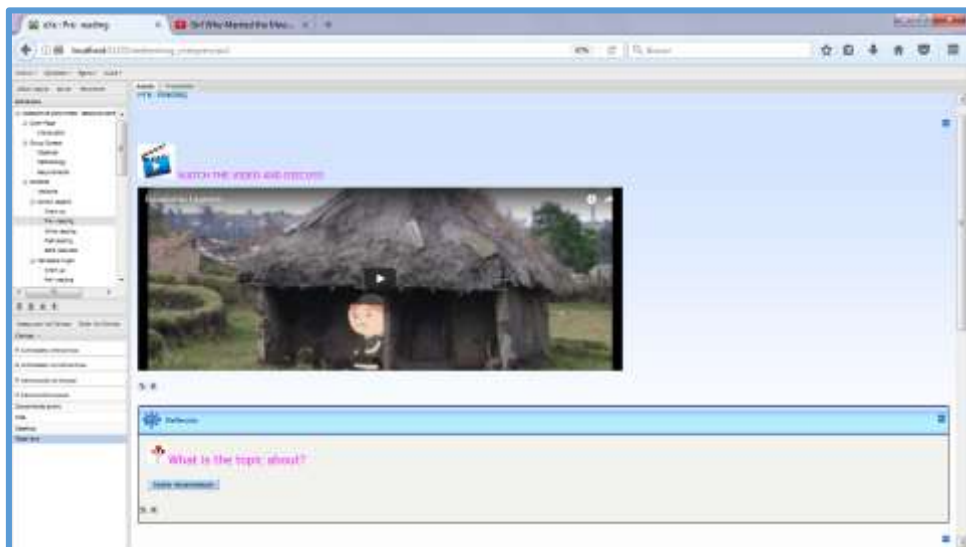
**Figura 21. Warm-up**



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Pre-Reading Actividad 1:** Video para introducir a la lectura, responder preguntas, con su respectiva retroalimentación.

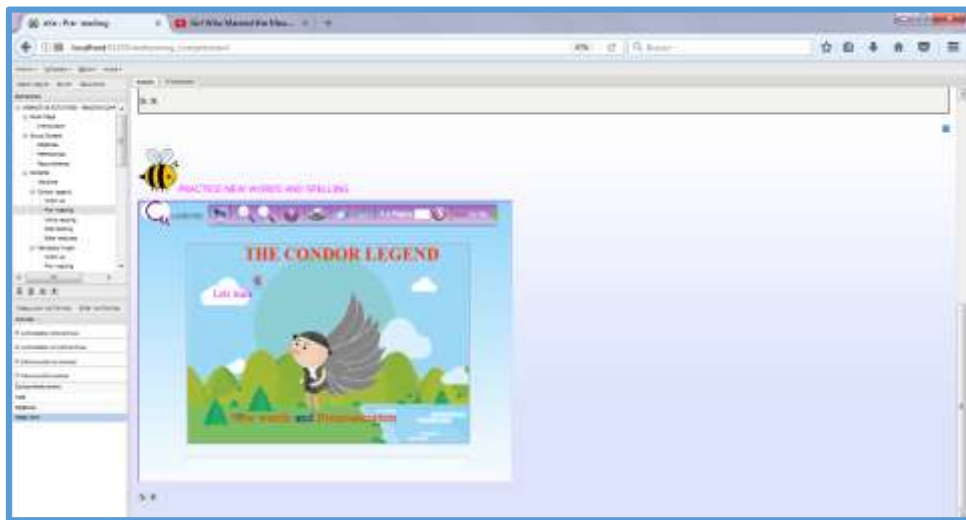
**Figura 22. Pre-Reading**



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Pre-Reading Actividad 2:** El estudiante puede realizar actividades de deletreo y pronunciación mediante el libro digital Cuadernia.

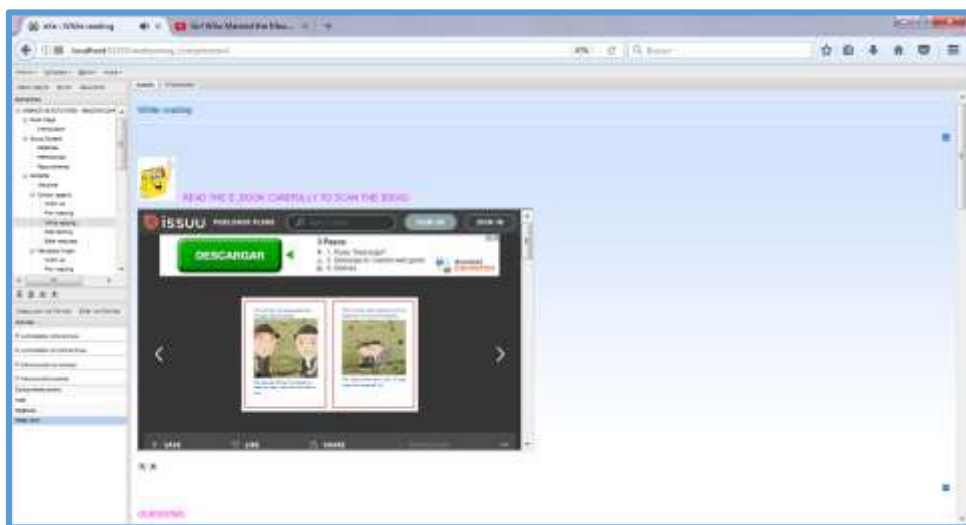
**Figura 23.** The condor legend



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**While-Reading Actividad 1:** Libro digital elaborado en ISSUU para que el estudiante pueda inferir la información.

**Figura 24.** While-Reading



Fuente: INTERACTIVE ACTIVITIES en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**While-Reading .-** Luego se consolida la información mediante actividades diseñadas en educaplay, por ejemplo:

**Actividad 1 Guessing.-** El estudiante mediante las claves, escucha las preguntas y responderá acertadamente.

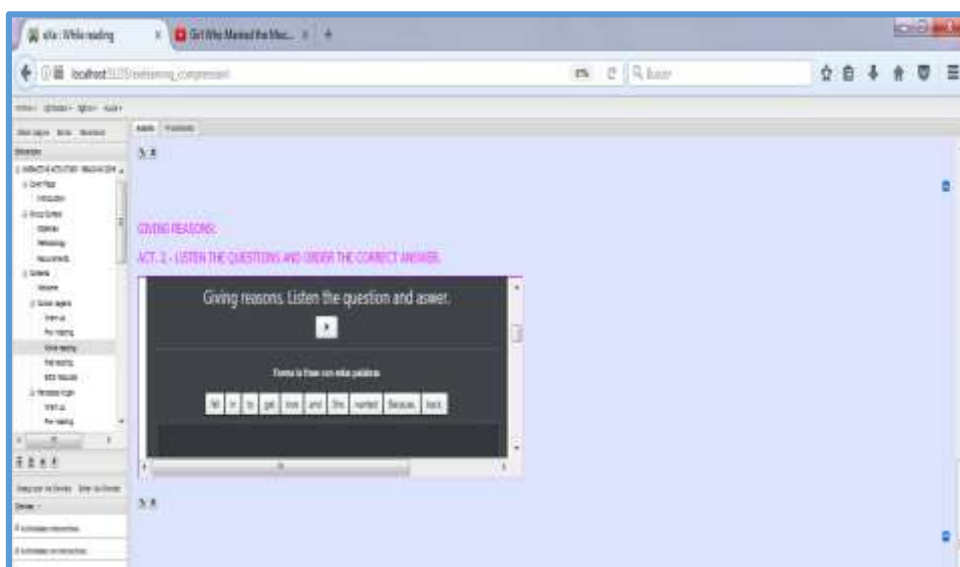
Figura 25. Guesing



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Actividad 2 dar razones:** El estudiante escucha la pregunta y ordena las respuestas.

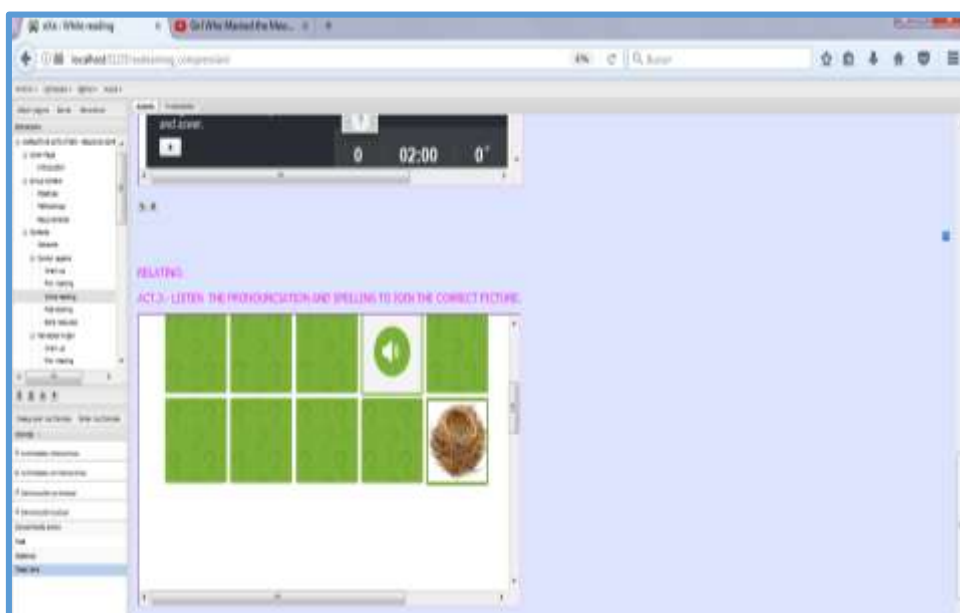
Figura 26. Giving reasons



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Actividad 3 Relating:** El estudiante escucha la pronunciación y el deletreo, busca y empareja la imagen correcta.

Figura 27. Relating



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Actividad 4 Practice dialogues.-** Mientras lee y escucha, practica un dialogo corto.

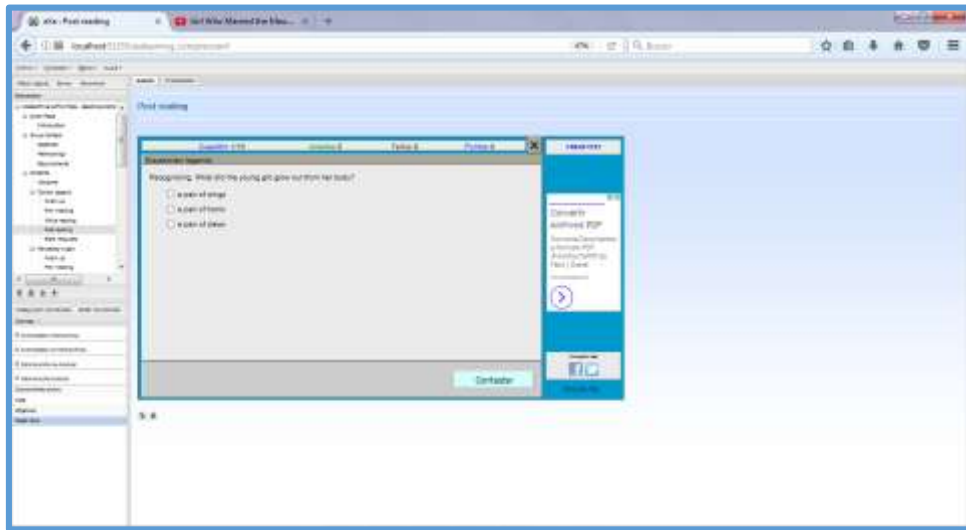
Figura 28. Practicing dialogues



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Post-Reading:** El estudiante realiza una evaluación en la herramienta Daypo y envía su avance al correo del maestro.

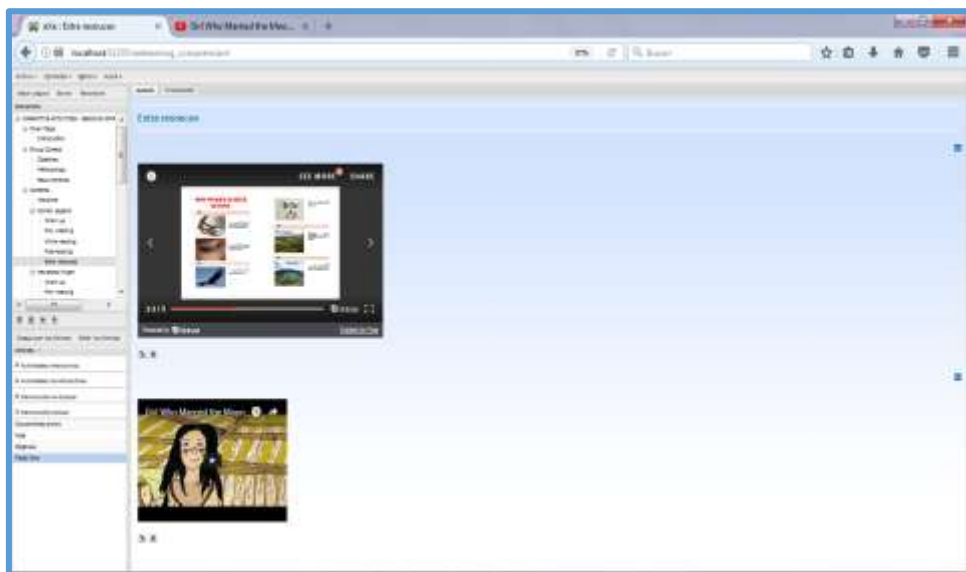
**Figura 29.** Post-Reading



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

**Extra resources feedback:** El estudiante cuenta con un diccionario con vocabulario relacionado al cuento y sus respectivos gráficos. También se apoyará con videos de otras culturas en el que podrá relacionar y diferenciar entre ellas.

**Figura 30.** Extra resources



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

### 5.1.5. Implementación

Esta parte corresponde a la presentación de la propuesta final del proyecto, en este caso las actividades interactivas alojados en un sitio web

## Herramientas para la ubicación y gestión del web site

Las herramientas tecnológicas que se integran al objeto de aprendizaje virtual de la asignatura se describen a continuación:

### Implementación del objeto de aprendizaje

Para empezar a construir las actividades interactivas se utilizó Exe-Learning que es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación, facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.

Se realizó los arboles de contenidos de acuerdo al guion multimedia con los objeto de aprendizaje de la asignatura de Inglés.

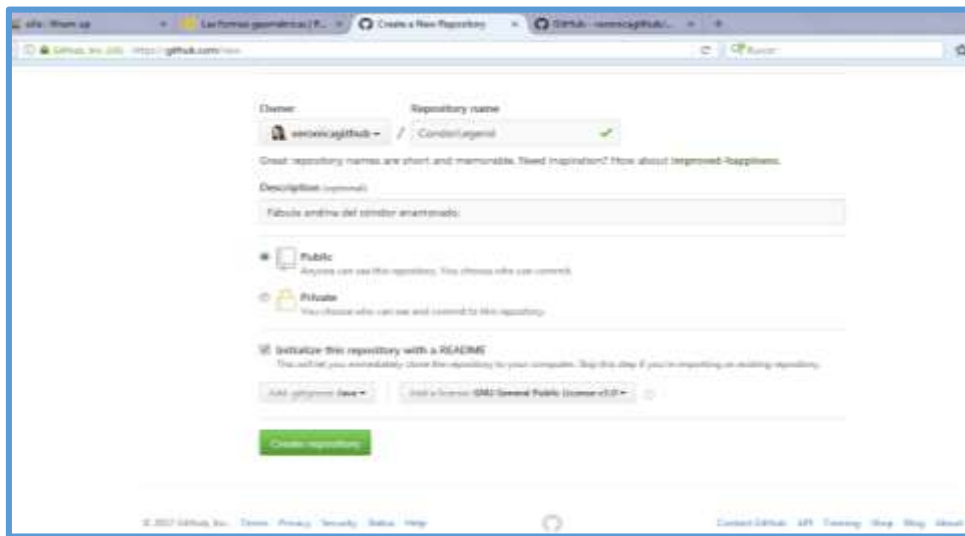
**Figura 31.** Introducción al objeto de aprendizaje



Fuente: Interactive Activities en: <https://goo.gl/iYtMJE>

Creación del repositorio en GitHub: se alojaron las actividades realizadas en cuadernia

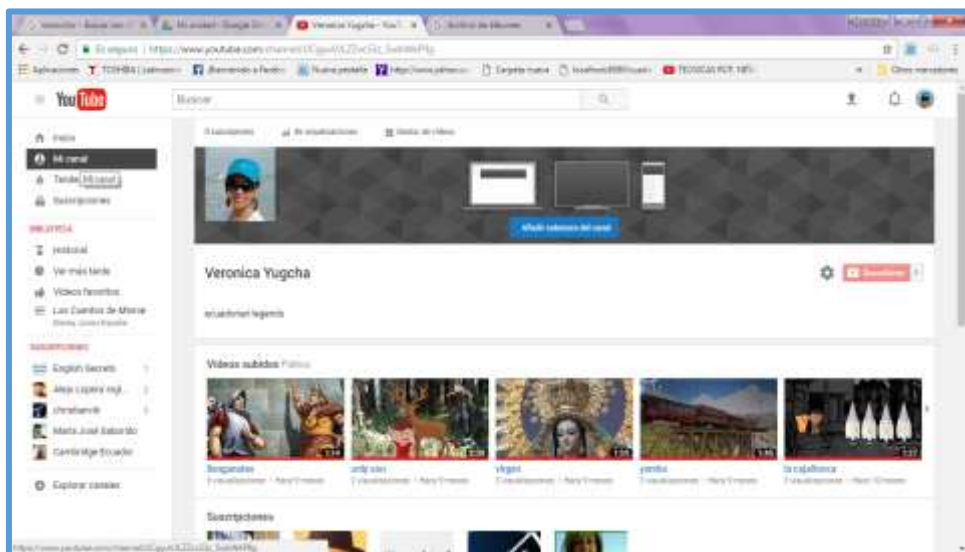
**Figura 32.** Repositorio en GitHub



Fuente: github.com

**YouTube:** Canal de ubicación y subida de los videos.

**Figura 33.** Ubicación de los videos



Fuente: YouTube

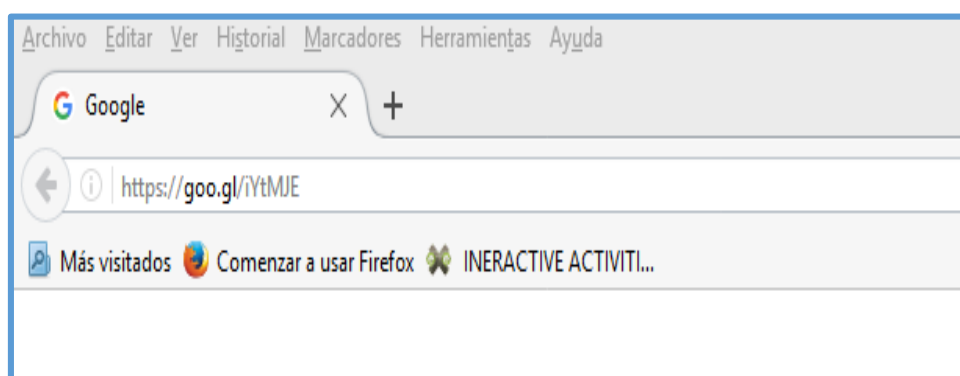
**Navegabilidad.-** Se utilizó el servicio de almacenamiento web gratuito Google-drive como repositorio de las actividades interactivas.

Dirección de origen:

[https://www-drv.com/site/biwp1geh5javdc4hj8lqva/PROPUESTA/exelearning\\_compreionl/wram\\_up.html](https://www-drv.com/site/biwp1geh5javdc4hj8lqva/PROPUESTA/exelearning_compreionl/wram_up.html)



**Figura 36.** Link



Fuente: Navegador Google

### **5.1.6. Evaluación**

En esta última fase se aplicó la evaluación formativa, apoyándose en la herramienta de evaluación en línea Daypo misma que contiene actividades como: causa y efecto, recordando hechos, personaje principal, reconoce y analiza elementos de la historia, identifica secuencia e idea principal. Este tipo de evaluación nos proporcionará información necesaria sobre el proceso de aprendizaje para posteriormente hacer las adecuaciones necesarias del PEA.

## **5.2. Evaluación Preliminar**

Para evaluar aspectos como la presentación y diseño, accesibilidad, interactividad, pertinencia de contenidos e integración en la práctica docente; aspectos que llevan a determinar el nivel de satisfacción de las actividades interactivas como apoyo a la comprensión lectora del idioma Inglés, como producto final del presente proyecto, se ha considerado la técnica IADOV, la misma que fue creada por (Kuzmina, 1970), empleada por (González, 1989) evaluando la satisfacción hacia la profesión pedagógica, y explicada para su empleo por (González, 1994), la misma que establece la estructura de un cuestionario, evidenciado en el Apéndice C, el cual fue aplicado a un número de cinco docentes del área de inglés y un docente del área de Informática de la Unidad Educativa Fiscomisional "La Inmaculada" de la ciudad de Latacunga, a quienes se ha expuesto la funcionalidad de las actividades interactivas, con el objetivo de medir el nivel de satisfacción de mencionado producto. En cuanto al cuestionario, se compone de un mínimo de tres preguntas cerradas y dos cuestionamientos abiertos, constituyéndose en una vía indirecta para determinar la satisfacción, ya que se basa en la relación que el encuestado desconoce, llamada "Cuadro Lógico de IADOV", relación que se establece entre tres preguntas cerradas, las que se colocan de forma intercalada en el cuestionario, asignándose el orden de las preguntas tres, ocho y diez, como se muestra en la tabla siguiente:

**Tabla 22.** Cuadro Lógico de IADOV

	3. ¿Cree usted que las actividades interactivas del producto final, no apoyaron a la comprensión lectora del idioma inglés?								
	NO			NO SÉ			SI		
10. ¿Le gustan las actividades interactivas presentadas en la propuesta?	8. ¿Considera que las herramientas tecnológicas empleadas, para el desarrollo de las actividades interactivas, son adecuadas?								
	Si	No sé	No	Si	No sé	No	Si	No sé	No
Me gusta mucho	1	2	6	2	2	6	6	6	6
No me gusta tanto	2	2	3	2	3	3	6	3	6
Me da lo mismo	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Me disgusta más de lo que me gusta	6	3	6	3	4	4	3	4	4
No me gusta nada	6	6	6	6	4	4	6	4	5
No sé qué decir	2	3	6	3	3	3	6	3	4

Fuente: elaboración propia en base a (López & González, 2002)

El procedimiento para determinar la escala de satisfacción, es relacionar la respuesta obtenida a la pregunta número tres, acorde al criterio, pudiendo ser: NO, NO SÉ, o SI, según lo cual se definirá la columna en la que se enfoca el criterio, para posteriormente relacionarlo con la respuesta emanada a la pregunta número ocho, en donde de similar manera se debe orientar por la columna que corresponda al criterio expresado, finalmente, las dos respuestas anteriores, se las relaciona con la décima; criterio que corresponde a las filas del lado izquierdo de la tabla, siendo la respuesta el número que pertenezca a la intersección de la relación de las dos primeras con la última respuesta, según lo cual se identifica el número correspondiente para asociarlo con la escala de satisfacción establecida, que se muestra a continuación:

1. Clara satisfacción
2. Más satisfecho que insatisfecho
3. No definida
4. Más insatisfecho que satisfecho
5. Clara insatisfacción
6. Contradictoria

El procedimiento se lo efectúa de forma individual con respecto al número de docentes, a quienes se aplicó la encuesta, de forma que permite clasificarlos acorde a las seis categorías referidas en la escala, obteniéndose los siguientes resultados acorde a la relación de las interrogantes cerradas con el número de respuestas:

**Tabla 23.** Aplicación del número de respuestas acorde al Cuadro Lógico de I.A. IADOV

	3. ¿Cree usted que las actividades interactivas del producto final, no apoyaron a la comprensión lectora del idioma inglés?									Σ
	NO (5)			NO SÉ (1)			SI (0)			6
10. ¿Le gustan las actividades interactivas presentadas en la propuesta?	8. ¿Considera que las herramientas tecnológicas empleadas, para el desarrollo de las actividades interactivas, son adecuadas?									
	Si (5)	No sé (0)	No (0)	Si (0)	No sé (1)	No (0)	Si (0)	No sé (0)	No (0)	6
Me gusta mucho	1 (4)	2 (0)	6 (0)	2 (0)	2 (0)	6 (0)	6 (0)	6 (0)	6 (0)	4
No me gusta tanto	2 (1)	2 (0)	3 (0)	2 (0)	3 (0)	3 (0)	6 (0)	3 (0)	6 (0)	1
Me da lo mismo	3 (0)	3 (0)	3 (0)	3 (0)	3 (1)	3 (0)	3 (0)	3 (0)	3 (0)	1
Me disgusta más de lo que me gusta	6 (0)	3 (0)	6 (0)	3 (0)	4 (0)	4 (0)	3 (0)	4 (0)	4 (0)	0
No me gusta nada	6 (0)	6 (0)	6 (0)	6 (0)	4 (0)	4 (0)	6 (0)	4 (0)	5 (0)	0
No sé qué decir	2 (0)	3 (0)	6 (0)	3 (0)	3 (0)	3 (0)	6 (0)	3 (0)	4 (0)	0

Fuente: elaboración propia en base a las encuestas aplicadas a los docentes del área de inglés.

De la tabla anterior, relacionándola con la escala de satisfacción, se desprende que:

1. Clara satisfacción se expresan cuatro docentes.
2. Más satisfecho que insatisfecho se pronuncia un docente.
3. No definida no se enmarca un docente.
4. Más insatisfecho que satisfecho no se refiere ningún docente.
5. Clara insatisfacción no se manifiesta ningún docente.
6. Contradictoria no menciona ningún docente.

En base a los resultados anteriores se obtiene el índice de satisfacción grupal, con referencia a la siguiente escala numérica que define los diferentes niveles de satisfacción:

**Tabla 24.** Escala representativa de los niveles de satisfacción.

<b>+1</b>	Máximo de satisfacción	<i>A</i>
<b>0,5</b>	Más satisfecho que insatisfecho	<i>B</i>
<b>0</b>	No definido y contradictorio	<i>C</i>
<b>-0,5</b>	Más insatisfecho que satisfecho	<i>D</i>
<b>-1</b>	Máxima insatisfacción	<i>E</i>

Fuente: elaboración propia en base a (López & González, 2002)

Para el cálculo correspondiente del índice de satisfacción grupal (ISG), se aplica la fórmula:

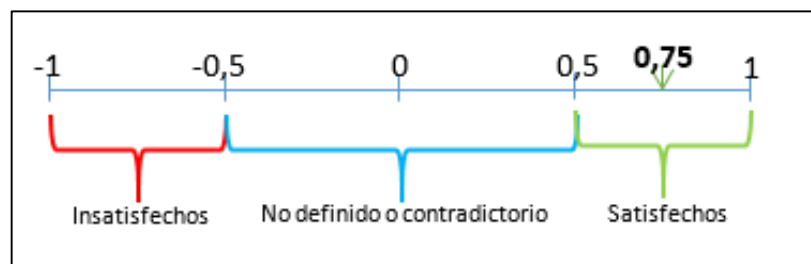
$$\text{ISG} = \frac{A(+1) + B(+0,5) + C(0) + D(-0,5) + E(-1)}{N}$$

Formula en la que *A*, *B*, *C*, *D*, *E*, equivalen al número de docentes asociado al nivel de la escala de satisfacción, y *N*; es el total de docentes encuestados, obteniéndose los siguientes resultados:

$$\text{ISG} = \frac{4(+1)+1(+0,5)+1(0)+0(-0,5)+0(-1)}{6} = 0,75$$

El valor obtenido se le representa de forma gráfica en el siguiente eje:

**Figura 37.** Índice de satisfacción grupal



Fuente: elaboración propia.

### **5.3. Análisis de resultados**

El índice de satisfacción grupal en cuanto a las actividades interactivas como apoyo a la comprensión lectora del idioma inglés refleja un valor de 0,75, el mismo que corresponde al rango de satisfacción comprendido entre 0,5 y 1, por lo que el empleo de las herramientas informáticas, las actividades interactivas, y los procesos metodológicos, cumplen con los parámetros para el empleo práctico en el proceso enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en el octavo año de Educación General Básica.

Por consiguiente, el desarrollo de las actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo para la comprensión lectora del idioma inglés, tiene como resultado satisfactorio.

## Capítulo 6

# Conclusiones y recomendaciones

De la meta y objetivos propuestos en el plan del proyecto de titulación y en desarrollo de la investigación se extraen las siguientes conclusiones y recomendaciones:

### 6.1. Conclusiones

- Las actividades interactivas y la inclusión de las mismas en la planificación curricular fomentan la calidad de los aprendizajes y apoya a la consecución de los objetivos establecidos dentro del PEA, mediante un ambiente amigable y flexible brinda oportunidades de apropiación y construcción del nuevo conocimiento.
- Entre los resultados del diagnóstico previo se deduce que los maestros y maestras encuestados coinciden que no planifican actividades exclusivas para desarrollar la comprensión lectora, no utilizan cuentos y leyendas como actividad para encontrar el significado de lo que leen y que nunca utilizan los cuentos y leyendas como recursos didácticos para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.
- En la elaboración de las actividades interactivas basadas en cuentos y leyendas tradicionales ecuatorianas, se encontró gran variedad herramientas online y off line, muchas de ellas desconocidas y otras que fueron parte de la formación profesional, entre ellas se escogieron aprovechando sus aplicaciones y bondades para diseñar texto, video, audio y animación con el propósito que las actividades sean centradas en el estudiante y facilite la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.

### 6.2. Recomendaciones

Considerando las conclusiones emitidas se permite expresar las siguientes recomendaciones generales:

- Realizar un taller de capacitación para la construcción de actividades interactivas mediante herramientas de la web o recursos libres con los docentes de la unidad educativa para que consideren su integración del producto final en todos los niveles de aprendizaje dinamizando la adquisición de una nueva lengua.
- A los maestros y maestras del Área de Inglés, insertarse en la capacitación de entornos virtuales y digitales para mejorar los resultados metodológicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.
- Mantener actualizado el sitio con la integración de nuevas y adicionales actividades así como herramientas tecnológicas.



## CUESTIONARIO

PREGUNTAS	ESCALA		
	3 (S)	2 (AV)	1 (N)
1. Utilizo los conocimientos previos para desarrollar la habilidad de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.			
2. Me preocupo de planificar actividades para desarrollar la habilidad de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.			
3. Utilizo medios audiovisuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés como lengua extranjera.			
4. La decodificación de letras y palabras es una actividad para comprender la información contenida en un texto y desarrollar la comprensión lectora en la enseñanza - aprendizaje del inglés.			
5. La lectura de cuentos y leyendas es una de las actividades para encontrar el significado de lo que leen para facilitar el aprendizaje del idioma inglés.			
6. Los cuentos y leyendas en el aprendizaje del idioma inglés permiten explicar y conectar ideas.			
7. Utilizo los cuentos y leyendas para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje del idioma inglés.			
8. El libro de texto de Inglés del Ministerio de Educación para (8º Año de Educación General Básica) ayuda a desarrollar la comprensión lectora en la enseñanza - aprendizaje del inglés.			
9. Aplico actividades interactivas basadas en las TIC para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.			
10. Los estudiantes se motivan con la utilización de técnicas audiovisuales asistidos por computadora, durante el proceso de aprendizaje del idioma inglés.			
11. Los estudiantes se motivan con la utilización de actividades interactivas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.			
12. El uso de las TIC facilitar el desarrollo de actividades para el aprendizaje del idioma inglés.			

**Gracias por su colaboración**

Verónica Yugcha Vilema

**INVESTIGADORA**

## Apéndice B. Planificación

1. INFORMATIVE DATA			
Teacher: Lic. Verónica Yugcha		Area: English as a Foreign Language	Grade: 8th EGB
Book: <i>English A1.1</i>	Unit: 1 People Around Us	Objectives: <b>O.EFL 4.2</b> Appreciate and value English as an international language and a medium to interact globally. <b>O.EFL 4.7</b> Use spoken and written literary texts in English such as poems, short stories, comic strips, short magazine articles and oral interviews on familiar subjects in order to inspire oral and written production. <b>O.EFL 4.8</b> Integrate written and spoken texts in order to identify cultural differences and similarities within a range of local, national and global contexts familiar to the learner.	
Periods: 30, 6 class periods per lesson		Weeks: 6	
2. UNIT PLAN			
Skills and Performance Criteria		Evaluation Criteria	
<b>Communication and Cultural Awareness</b> <b>EFL 4.1.1</b> Compare and contrast oral traditions, myths, folktales and literature from Ecuador and international regions and cultures, and identify similarities, differences, and universal cultural themes. <b>EFL 4.1.2</b> Recognize and demonstrate an appreciation of some commonalities and distinctions across cultures and groups, including the students' own.		<b>CE.EFL.4.1</b> Compare and contrast oral traditions and literature from Ecuador and beyond, in order to manifest an understanding of the relationship between cultural perspectives and practices and by sharing cross cultural experiences. <b>CE.EFL.4.4</b> Demonstrate the ability to ask for and give information and assistance using appropriate language and interaction styles in a variety of social interactions.	
<b>Oral Communication: (Listening and Speaking)</b> <b>EFL 4.2.2</b> Use a series of phrases and sentences to describe aspects of personal background, immediate environment and matters of immediate need in simple terms using grammatical structures learnt in class (although there may be frequent errors with tenses, personal pronouns, prepositions, etc.). <b>EFL 4.2.6</b> Use other students' contributions in class as models for their own.		<b>CE.EFL.4.7</b> Listening for Information: Follow and identify some main ideas and details in short and straightforward spoken or audio texts set in familiar contexts, when delivered slowly and with visuals to provide contextual support. Use spoken contributions in class as models for one's own speech. <b>CE.EFL.4.10</b> Interaction – Interpersonal: Participate effectively in familiar and predictable conversational exchanges by asking and answering follow-up questions, provided there are opportunities to use repair strategies and sustain conversational exchanges in pairs to complete a task, satisfy a need or handle a simple transaction.	
<b>Reading</b> <b>EFL 4.3.2</b> Make use of clues such as titles, illustrations, organization, text outline and layout, etc. to identify and understand relevant information in written level-appropriate text types.		<b>CE.EFL.4.11</b> Demonstrate comprehension of main ideas and some details in short simple texts on familiar subjects, making use of contextual clues to identify relevant information in a text.	
<b>Writing</b> <b>EFL 4.4.2</b> Make and use a simple print or digital learning resource to compare and contrast information in order to demonstrate understanding and command of a topic.		<b>CE.EFL.4.16</b> Make use of simple learning resources, including those created by one's self, in order to compare and contrast information, and choose appropriate resources according to the value, purpose and audience of each.	
<b>Language through the Arts</b> <b>EFL 4.5.11</b> Participate in creative thinking through brainstorming, working in groups, games and problem-solving tasks by showing the ability to accept a variety of ideas and capitalize on other people's strengths.		<b>CE.EFL.4.20</b> Create short, original literary texts in different genres, including those that reflect Ecuadorian cultures, using a range of digital tools, writing styles, appropriate vocabulary and other literary concepts.	
Methodological Strategies	Resources	Performance Indicators	Activities / Techniques / Instruments
<b>Communication and Cultural Awareness</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reading two stories from different regions in Ecuador and completing a chart to show the differences.</li> <li>• Reflecting on differences between people from other countries and regions.</li> <li>• Participating in short dialogues and role plays to practice target language.</li> <li>• Practicing the language needed to deal with a need through a mini role play.</li> <li>• Singing songs that practice helpful language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Student's Book <i>English A1.1</i></li> <li>• Audio CD</li> <li>• Teacher's Guide</li> <li>• Photocopiable worksheets (TG)</li> <li>• Quiz Time (SB)</li> </ul>	<b>Communication and Cultural Awareness</b> <b>LEFL.4.1.1</b> Learners can compare and contrast oral traditions, myths, folktales and literature from Ecuador and other cultures in order to demonstrate an understanding of the relationship between cultural practices and perspectives. Learners can share cross-cultural experiences while naming universal cultural themes. (I.2, S.1, S.2, J.1) <b>LEFL.4.4.1</b> Learners can demonstrate an ability to give and ask for information and assistance using level-appropriate language and interaction styles in online or face-to-face social and classroom interactions. (J.2, J.3, J.4, I.3)	<b>Activities</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identify pictures of famous people and their nationalities.</li> <li>• Exchange information using personal information: <i>Hello! I am Juan. What is your name?</i></li> <li>• Ask for partners' nationalities: <i>Where are you from?</i></li> <li>• Write profiles about famous people: <i>Lionel Messi is a soccer player. He is Argentinian and is 25 years old.</i></li> </ul>

<p><b>Oral Communication: (Listening and Speaking)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listening to a dialogue between two or more people and deciding if each statement is true or false.</li> <li>Watching a short video and then talking to a partner about whether or not they agree with the speaker or a statement.</li> <li>Giving learners language prompts to use during pair/group work.</li> <li>Asking classmates to repeat an answer or statement if needed to clarify something.</li> <li>Asking for help in class when necessary.</li> <li>Reading</li> <li>Reading a text and answering information questions.</li> <li>Choosing from a list of words to complete gaps from a reading.</li> <li>Reading a short story from the Internet and highlighting interesting facts, then comparing them with those of a partner.</li> <li>Reading a biography and putting events on a timeline.</li> <li>Writing</li> <li>Making posters in small groups of new phrases and expressions in order to display in the classroom.</li> <li>Finding a variety of online references to practice a grammar structure, then recommending the best one to the class.</li> <li>Making flashcards for new words and using them to quiz a partner.</li> <li>Writing about a topic and choosing words for a glossary and writing the definitions.</li> <li>Language through the Arts</li> <li>Sharing learners' stories in pairs or small groups and choosing to represent some through a role play.</li> <li>Reading a myth from Ecuador and writing a song about it.</li> </ul>		<p><b>Oral Communication</b></p> <p><b>IEFL.4.7.1</b> Learners can identify the main idea and some details in short straightforward spoken audio texts set in familiar contexts when the message is delivered slowly and there is other contextual support. Learners can use other classmate's contributions in class as models for their own. (I.2, I.3, S.4)</p> <p><b>IEFL. 4.10.1</b> Learners can effectively participate in familiar and predictable everyday conversational exchanges in order to complete a task, satisfy a need or handle a simple transaction, using a range of repair strategies. (I.3, J.3, J.4)</p> <p>Reading</p> <p><b>IEFL.4.11.1</b> Learners can understand main ideas and some details in short simple online or print texts on familiar subjects, using contextual clues to help identify the most relevant information. (I.2, I.4)</p> <p>Writing</p> <p>IEFL.4.16.1 Learners can use and make simple learning resources, both online and in print, in order to compare and contrast information. Learners can choose appropriate resources and critically evaluate the information in these resources, according to the value, purpose and audience of each. (I.1, I.3, I.4, J.2, J.4)</p> <p>Language through the Arts</p> <p><b>IEFL.4.20.1</b> Learners can create short, original literary texts in different genres, including those that reflect Ecuadorian cultures, using a range of digital tools, writing styles, appropriate vocabulary and other literary concepts. (I.1, I.3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Create profiles of family members.</li> <li>Get materials to create a profile (Project): cardboard, magazines, glue, markers, scissors.</li> <li>Get cutouts from magazines of a famous person and write a profile.</li> <li>Oral presentation of the project: Talk about... (famous person).</li> <li>Identify True/False statements when reading a profile of a famous person.</li> <li>Identify mistakes in a dialog.</li> </ul> <p><b>Techniques</b></p> <p>Reading</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scan a text to find its topic sentence.</li> </ul> <p>Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen for specific information in an interview.</li> </ul> <p>Speaking</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Use expressions to encourage someone to participate in a conversation.</li> </ul> <p>Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Use words in a glossary to enrich a text about a specific topic.</li> </ul> <p><b>Instruments for oral and written evaluation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Projects and presentations</li> <li>Oral interviews in pairs</li> <li>Gap activities in pairs</li> <li>Game: Units</li> <li>Writing Quiz</li> <li>Glossary activities</li> </ul>
---	--	--	---

<b>3. ADAPTED CURRICULUM</b>			
<b>Students with Special Needs</b>		<b>Specifications of the Material to Be Applied</b>	
Teachers who work with students with special needs learn how to identify disabilities in order to design personalized plans based on assessment results and empirical data. Thus, they should modify the objectives and indicators in accordance with those results and adapt the corresponding activities.		It is advisable to use mainly visual materials and music, as well as short tasks. In the case of assessment, teachers should only focus on those skills students have developed. Classroom strategies to be implemented include: listing objectives and goals per lesson; differentiating instruction by tiers or learning styles / multiple intelligences; presenting information in multiple formats; using review games to make learning fun.	
<b>CLIL Components</b> Science / Technology / Arts: Describe a famous person's profile.		<b>Transversal Axes</b> Intercultural awareness, tolerance, respect, multiculturalism, responsibility, solidarity, etc.	
<b>Prepared by</b> Lic. Verónica Yugcha	<b>Revised by</b> Lic. Veronica Padilla	<b>Approved by</b> Ing. Myriam Defaz	
Teacher:	Teacher:	Teacher:	
Signature:	Signature:	Signature:	
Date:	Date:	Date:	

## Apéndice C. Cuestionario técnica IADOV



### PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

#### UNIDAD ACADÉMICA

#### OFICINA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

**Programa:** Maestría en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

#### CUESTIONARIO A DOCENTES DEL ÁREA DE INGLÉS

**OBJETIVO:** medir el nivel de satisfacción de las actividades interactivas basadas en cuentos tradicionales como apoyo de la comprensión lectora del idioma inglés.

Responder a los cuestionamientos planteados de manera honesta y apegada a la realidad. Desde ya, agradezco su colaboración.

1. ¿Le gusta la presentación y diseño de las actividades interactivas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

2. ¿Considera que el entorno de las actividades interactivas es amigable y de fácil acceso?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

3. ¿Cree usted que las actividades interactivas del producto final, no apoyaron a la comprensión lectora del idioma inglés?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

4. ¿Los contenidos desarrollados en las actividades interactivas guardan pertinencia con el currículo de octavo año de educación general básica del idioma inglés?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

5. ¿Los objetos multimedia disponen del tamaño y calidad adecuada?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

6. ¿De las actividades propuestas, mencione dos, las cuales considera que tienen un grado de complejidad?

\_\_\_\_\_

7. ¿Las instrucciones para desarrollar las actividades, fueron lo suficientemente claras?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

8. ¿Considera que las herramientas tecnológicas empleadas, para el desarrollo de las actividades interactivas, son adecuadas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ No sé \_\_\_\_\_

9. ¿Qué pasos del ciclo de aprendizaje de la comprensión lectora, tuvieron más pertinencia con el desarrollo de las actividades?

Motivación	
Prelectura	
Durante la lectura	
Después de la lectura	
Retroalimentación	

10. ¿Le gustan las actividades interactivas presentadas en la propuesta?

\_\_\_\_\_ Me gusta mucho

\_\_\_\_\_ Me gusta más de los que me disgusta

\_\_\_\_\_ Me da lo mismo

\_\_\_\_\_ Me disgusta más de los que gusta

\_\_\_\_\_ No me gusta nada

\_\_\_\_\_ No sé decir

Gracias por su colaboración.

## **Apéndice D. Resumen**

### **Resumen**

Mediante la observación directa y la práctica docente se determinó que los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” al aplicar el test de valoración de comprensión lectora del idioma inglés presentaron un bajo nivel cognitivo y de desenvolvimiento afectando su desempeño académico. Para buscar solución al problema se plateó actividades interactivas basada en cuentos tradicionales ecuatorianos como apoyo a la comprensión lectora del idioma Inglés. Mediante la investigación documental o bibliográfica permitió ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre la temática seleccionada acerca de las actividades interactivas y la comprensión lectora, para el diagnóstico se recolectó información de maestros y maestras del área de inglés mediante la técnica de la encuesta con un cuestionario estructurado con el objetivo de auscultar su percepción en cuanto al desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés; los resultados obtenidos se presentan con tablas estadísticas con su respectiva representación cuantitativa e interpretación cualitativa. Finalmente para el desarrollo de la propuesta se aplicó la metodología de diseño Instruccional PRADDIE, el cual mediante sus fases facilitó el diseño de objetos de aprendizaje en la creación de las actividades interactivas. La parte esencial de este trabajo es el resultado de la implementación de los objetos de aprendizaje en la creación de contenidos educativos agrupados en la multiplataforma eXe-Learning en donde se fusionan diferentes herramientas, organizadas en árboles de contenidos los mismos que han sido publicados en la nube mediante Google Drive, el cual abarca actividades de apoyo organizadas en seis unidades los que tienen relación con los componentes curriculares de EFL. Para la evaluación del producto final se aplicó la técnica IADOV para medir los niveles de satisfacción mediante un cuestionario que consta de 10 preguntas, las mismas que mediante una fórmula determinaron la efectividad del proyecto.

## REFERENCIAS

- Alcaraz, E., Fuentes, C., Nicholas, M., Echeverría, C., Ortiz, J., González, M., . . . Pérez, M. (1993: 23). *Enseñanza y aprendizaje de las lenguas modernas*. Madrid: Rialp, S.A.
- Alonso, C., & Padilla, L. (2005: 32). *Aplicaciones educativas de la Tecnología de la Información y Comunicación*. Santander: EGRAF, S.A.
- Arisma. (2015). *Tecnología Educativa*. Revisado el 12d de marzo de 2016, disponible en: [http://www.arismasa.com/portal/index.hph?option=com\\_contentview](http://www.arismasa.com/portal/index.hph?option=com_contentview).
- Belloch, C. (2015:8). *Aplicaciones multimedia*. España: Revisado el 15 de marzo de 2016, disponible en: <http://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.pdf>.
- Beltrán, R., & Haro, M. (2006: 11). *El cuento folclórico en la literatura y en la tradición oral*. España: Maite Simón.
- Brisset, D. (2001: 48). *Análisis fílmico y audiovisual*. España: Editorial UOC, El Ciervo 96, S.A.
- Bucheli, A., & Gutiérrez, L. (2010: 3). *Infopedagogía, Informática Educativa*. Revisado 19 febrero de 2016, disponible en <http://www.slideshare.net/rancruel027/tarea-1navia>.
- Cabero, J. (1998: 197). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Cacheiro González, M. (2014:34,35). *Educación y Tecnología: Estrategias Didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Cacheiro, M. (2014: 4). *Educación y tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Cacheiro, M. L., Sánchez, C., & González, J. (2015: 19). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Castañer, M., & Trigo, e. (1998:169). *Globalidad e interdisciplina curricular en la enseñanza primaria. Propuesta teórico - prácticas*. España: INDE, Publicaciones.
- Cerda, E., & Cerda, H. (1989: 64). *El teatro de títeres en la educación*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Cerrillo, P., Cañamares, C., & Sánchez, C. (2007: 372). *lectura infantil: Nuevas lecturas y nuevos lectores. Acta del V Seminario de Lectura y Patrimonio*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Chumpitaz, L., García, M., Sakiyama, D., & Sánchez, D. (2005: 20). *Informática aplicada a los procesos de enseñanza aprendizaje*. Perú: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Coll, C., & Edwards, D. (2006: 55). *Enseñanza, aprendizaje y discurso en el aula. Aproximaciones al estudio del discurso educacional*. España: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- Cookson, P. (2003: 14). *Elementos del diseño instruccional para el aprendizaje significativo en la educación a distancia*. Centro de tecnologías para la Educación e Información. Costa Rica: Universidad para la Paz.
- Córica, J., Hernández, M., Portalupi, M., & Bruno, A. (2010: 98). *Fundamentos para el diseño de materiales de educación a distancia*. Argentina: Editorial Virtual.
- Corpas Arellano, M. (2014). *Análisis y evaluación de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera en Educación Secundaria Obligatoria*. España: Recuperado el 3 de enero de 2016, disponible en <http://www.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr11.1.CorpasArellano.pdf>.
- Covadonga, A., & Arlette, S. (2001: 65). *La lectura en lengua extranjera. El caso de las lenguas románticas*. Alemania: Buske.
- Del Moral, M. (1998: 27). *Reflexiones sobre las Nuevas Tecnologías y Educación*. España: Servicio de Publicaciones, Universidad de Oviedo.
- Díaz, D. (2013: 25). *Bibliotecas Públicas, Nuevas Tecnologías de la Información: Impacto en el personal bibliotecario*. Estados Unidos: Palibrio.
- Díaz, J. (1999: 87). *Enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. España: INDE Publicaciones.
- Eliot, J., Lihua, T., & Herbert, W. (2015). *Enseñanza de idiomas adicionales*. Academia Internacional de Educación UNESCO.
- Escobar, M. (2015: 5). Influencia de la interacción alumno - docente en el proceso de enseñanza - aprendizaje. *PAAKAT: Revista de tecnología y sociedad*, 8.
- Estebananz, A. (1999: 80). *Didáctica e innovación curricular*. España: Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Fernández, R., & Delavaut, M. (2011: 5). *Educación y Tecnología: Un binomio excepcional*. Argentina: Grupo Editor K.
- García, A. (1998: 152). *El pentateuco, historia y sentido*. Madrid: San Esteban - Edibesa.
- García, A., Valcárcer, & Repiso. (2008: 60). *Investigación y Tecnologías de la Información y Comunicación al servicio de la innovación educativa. Medios y Recursos Audiovisuales para la innovación educativa*. España: Gráficas Cervantes, S.A.
- García, M. (2012: 11). *Cuentos y fábulas para la comprensión lectora*. Madrid: Visión Libros.
- Garrido, A. (2006: 16). *Fundamentos de Programación en C++*. Madrid: Delta, Publicaciones.
- Garza, A. (2007: 22). *Manual de técnicas de investigación para estudiantes de Ciencias Sociales y Humanidades*. México D.F.: El Colegio de México, A.C.

- Góngora, Y., & Martínez, O. (2012: 1). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. (U. d. Salamanca, Ed.) *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13, Revisado el 4 de abril de 2016, disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201024652016>.
- González, E., & Romero, S. (2007: 146). *Introducción temprana a las TIC; Estrategias para educar en un uso responsable en Educación Infantil y Primaria*. España: Estilo Estugraf Impresores, S.L.
- Guerrero, M. (2014: 5). *Metodologías Activas y Aprendizaje Significativo por descubrimiento. Las TIC y la Educación*. Albacete: Marpadal Interactiva Media, S.L.
- Isasti, G. (2013: 20). *Trabajo de fin de grado. La utilización de cuento en la enseñanza del del inglés en educación Primaria*. España: Universidad de la Rioja, Servicio de Publicaciones.
- Jiménez, J. (2013: 275). *Desarrollo de la comprensión lectora de textos multimedia en una lengua extranjera mediante la enseñanza de estrategias de lectura*. Colombia: Tesis Doctoral, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, Departamento de Educación Avanzada.
- Jorba, J., & Sanmartí, N. (1994: 15). *Enseñar, aprender y evaluar: Un proceso de regulación continua*. Barcelona: Raycar Impresores, S.A.
- Lamarca, M. (2013: 1). *Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. España: Revisado el 14 de marzo de 2016, disponible en <http://www.hipertexto.info/>.
- Lanza, M. (2004: 2). *Infopedagogía e Informática Educativa*. Honduras: Revisado el 27 de febrero de 2016, disponible en [http://www.portaleducativo.hn/pdf/Infopedagogia\\_IE.pdf](http://www.portaleducativo.hn/pdf/Infopedagogia_IE.pdf).
- Lévy, P. (2007: 65). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos Editorial.
- López, A., & González, V. (2002). La técnica de Iadov Una aplicación para el estudio de la satisfacción de los alumnos por las clases de educación física. *EFDEPORTES*.
- Loyo, A., & Rivero, M. (2005: 131). *Las Lenguas Extranjeras y las Nuevas Tecnologías de la Comunicación*. Argentina: Departamento de Imprenta y Publicación dela UNRC.
- Manuele, M. (2007: 17). *Estrategias para la comprensión: Construir una didáctica para la educación superior*. Argentina: UNL.
- Marínez, M., Sánchez, M., & Hernández, G. (2007: 70). *Literatura 1 "Un enfoque constructivista"*. México: Pearson Educación de México, S.A. de C.v.
- Marques, P. (1995: 19). *Software Educativo. Guía de uso y metodología de diseño*. Barcelona: Editorial Estel.
- Méndez, Z. (2008: 91). *Aprendizaje y cognición*. Costa Rica: Universidad nacional de educación a Distancia.

- Menéndez, D., & Vadillo, F. (2011:3). *Sistemas de información y gestión del conocimiento en la organización sanitaria*. España: Editorial Club Universitario.
- Murado, J. (2010: 18). *Didáctica de inglés en educación infantil*. España: Ideaspropias Editorial.
- Navas, L., & Castejón, L. (2009: 16). *Aprendizaje, desarrollo y disfunciones. Aplicaciones para la enseñanza en la Educación Secundaria*. España: Editorial Club Universitario.
- Ocaña, J. (2010: 49). *Mapas mentales y estilos de aprendizaje (Aprender a cualquier edad)*. España: Editorial Club Universitarios.
- Olivé, L. (2011: 23). *La ciencia t la tecnología en la sociedad del conocimiento. Ética, política y epistemología*. México D.F.: Fondo de cultura económica.
- Postic, M. (2000: 12). *La relación educativa: Factores institucionales, sociológicos y culturales*. Madrid: Narceas, S.A. de Ediciones.
- Prette, M., & d Giorgis, A. (2002: 14). *Comprender el arte y entender su lenguaje*. Madrid: Susaeta Ediciones, S.A.
- Reuelta, F., & Pérez, L. (2009: 59). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Barcelona: Editorial UOC.
- Rioseco, R., & Ziliani, M. (1998: 40). *Pensamos y Aprendemos. Guía docente. Texto de Lectura y Escritura. Aprender a Aprender*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Rollie, R., & Branda , M. (2004: 27). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Argentina: Editorial nobuko.
- Santillana. (2015). *Educación Formación e Innovación*. Revisado el 5 de marzo de 2016, disponible en: <http://www.santillana.com/es/pagina/educacion-e-idiomas/>.
- Semenov, A. (2005). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Enseñanza*. Australia: U. Flinders.
- Singo, I., & Silva, H. (2013). *Realización de cortos animados con una propuesta en ilustración y animación digital en 2D y 3D para rescatar y difundir los cuentos orales de la cultura Shuar para niños entre 7 y 9 años de la ciudad de Quito, con el auspicio del Ministerio de Cultura*. Ecuador: Universidad de las Américas.
- Soler, E. (2006: 29). *Construtivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Venezuela: Equinoccio.
- Solleiro, J., Escalante, F., Herrera, A., Castañón, R., Luna, K., Sánchez, L., . . . Ritter, E. (2009: 23). *Gestión del conocimiento en investigación y desarrollo en México, Brasil y Chile*. México: Flacso.
- Squires, D., & McDougall, A. (2001: 77). *Cómo elegir y utilizar software educativo*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

- Sweet, A. (2013). *Comprensión lectora*. Revisado octubre de 2015, disponible en: <http://eric.ed.gov/?id=ED481439>.
- UERYDICE. (2013:61). *la enseñanza de la lectura en Europa: contextos, políticas y prácticas*. España: Fareso S.A.
- Ulloa, Y. (1996: 11). *Guía de video escolar. Uso metodológico del video en la educación*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- UNESCO. (2005: 29). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Chile: Editorial UNESCO.
- UNESCO. (2014: 22). *Enfoques estratégicos sobre las TIC'S en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: OREAL/UNESCO Santiago.
- Woodburn, S., Sisfontes, P., & Fernández, H. (2004: 63). *Valoración y actividades interactivas para la educación psicomotriz*. Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Yot, C., Marcelo, C., Mayor, C., Sánchez, M., Murillo, P., Rodríguez, J., & Pardo, A. (2014: 344). *Las actividades de aprendizaje en la enseñanza universitaria. ¿Hacia un aprendizaje autónomo de los alumnos?* España: Revista Educación 363.