



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DISEÑO DE UN MODELO DIDÁCTICO WEB PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA
DE INGLÉS A NIVEL BÁSICO

**Tesis previo a la obtención del título de
Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

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

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Director:

Javier Salazar Mera, M.Sc.

Ambato - Ecuador

Julio – 2015

Diseño de un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico

Informe de Trabajo de Titulación presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

Por

Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

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



Departamento de Investigación y Postgrados

Julio – 2015

Diseño de un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico

Aprobado

Varna Hernández Junco, PhD
Presidenta del Comité Calificador
Directora DIP

Pilar Urrutia, Mg.
Miembro Calificador

Javier Salazar Mera. M.Sc.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Verónica Pailiacho, Mg.
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Julio 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

Tema: “Diseño de un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico”

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Director: M.Sc. Javier Salazar Mera

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

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

Resumen Ejecutivo

Este proyecto nace con el propósito de contribuir e incentivar el proceso de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, mediante la integración de la tecnología, propendiendo despertar el interés del participante sobre la importancia de aprender otra lengua. El modelo didáctico web de enseñanza, es una herramienta de capacitación interactiva, para reforzar de forma activa el conocimiento, mediante la aplicación de una correcta metodología didáctica a través de la web, para generar el conocimiento, logrando afianzar las macro destrezas del idioma inglés, de manera, que se contribuya al desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes. A través del modelo y el uso de las nuevas tecnologías se busca la generación y asimilación de conocimientos, utilizando un método fácil, diseñado por el autor, para el aprendizaje del inglés mediante el uso de una página web, lo que permite a los estudiantes interactuar a través de las herramientas informáticas, con las que se encuentran actualmente familiarizados, y reforzar los conocimientos de forma práctica. Un diferenciador importante que

brinda el modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico, es que puede ser usado no solamente por los estudiantes registrados en el sitio, y al hablar de nivel básico puede ingresar cualquier persona que desee estudiar inglés, el espacio se encuentra desarrollado con las lecciones en inglés, en donde se encuentra la gramática lección a lección, vocabulario y práctica.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe, portadora de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No.1600387987, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en 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.

Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

1600387987

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida; por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más. A mis Padres por ser las personas que me han acompañado y apoyado durante todo mi camino estudiantil y de vida, a mi esposo quien ha velado por mí durante este arduo camino para convertirme en una profesional. A mi amiga, Poli, quien me ha demostrado su afecto, sinceridad y compañerismo, a mis profesores, y director de tesis, gracias por su tiempo, por su apoyo así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

Silvia Toscano Quispe.

Reconocimientos

La etapa de construcción del presente trabajo ha tenido la colaboración de profesionales, expertos que han permitido concluir con éxito el mismo, dentro de los cuales se debe mencionar la acertada dirección del M.Sc. Javier Salazar Mera, quien brindo la apertura necesaria para colaborar con la tutoría, guiando a través de sus conocimientos y la experiencia profesional, a Varna Hernández Junco, PhD., quien funge como Directora del Departamento de Investigación y Posgrados y a permitido la viabilización paso a paso del proceso, estando presente desde el punto de la concepción del tema.

Un reconocimiento especial a todos los señores docentes, que impartieron sus conocimientos a lo largo de la carrera universitaria, a todos y cada uno de los compañeros, ya que hemos compartido las experiencias lo que ha permitido generar un conocimiento significativo y experiencial.

Resumen

Este proyecto nace con el propósito de contribuir e incentivar el proceso de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, mediante la integración de la tecnología, propendiendo despertar el interés del participante sobre la importancia de aprender otra lengua. El modelo didáctico web de enseñanza, es una herramienta de capacitación interactiva, para reforzar de forma activa el conocimiento, mediante la aplicación de una correcta metodología didáctica a través de la web, para generar el conocimiento, logrando afianzar las macro destrezas del idioma inglés, de manera, que se contribuya al desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes. A través del modelo y el uso de las nuevas tecnologías se busca la generación y asimilación de conocimientos, utilizando un método fácil, diseñado por el autor, para el aprendizaje del inglés mediante el uso de una página web, lo que permite a los estudiantes interactuar a través de las herramientas informáticas, con las que se encuentran actualmente familiarizados, y reforzar los conocimientos de forma práctica. Un diferenciador importante que brinda el modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico, es que puede ser usado no solamente por los estudiantes registrados en el sitio, y al hablar de nivel básico puede ingresar cualquier persona que desee estudiar inglés, el espacio se encuentra desarrollado con las lecciones en inglés, en donde se encuentra la gramática lección a lección, vocabulario y práctica.

Palabras claves: enseñanza, aprendizaje, inglés, destreza, herramienta, web.

Abstract

This research was aiming to help and encourage the process of teaching and learning of the English language, through the integration of multimedia technology in the teaching-learning process, with the hope of engaging the participant's interest in the importance of learning another language. The didactic model of online education is an interactive training tool to strengthen active learning through the application of a correct teaching methodology over the internet, in order to boost knowledge whilst strengthening the macro skills of the English language in such a way as to contribute to the development of communicative competence in students. Through this model and the use of new technologies, it can be pursued the generation and assimilation of knowledge, using an easy method designed by the author, in order to promote the learning of English through the use of the internet with a blog and a web page, allowing students to interact through the computer tools which are now familiar to them and to reinforce their knowledge in a practical manner.

Keywords: teaching, learning, English, skills, web, tool.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	v
Dedicatoria.	vi
Reconocimientos.	vii
Resumen.	viii
Abstract.....	ix
Lista de Tablas.....	xiii
Lista de Gráficos.....	xiv
CAPITULOS	
1 Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo	1
1.3. Descripción del documento	1
2 Planteamiento de la Propuesta de Trabajo.....	3
2.1. Información técnica básica	3
2.2. Descripción del problema.....	3
2.3. Preguntas básicas.....	4
2.4. Formulación de meta.....	5
2.5. Objetivos	5
2.6. Delimitación funcional	5
3. Marco Teórico	7
3.1. Definiciones y conceptos.....	7
3.1.1. Sistemas multimedia	7
3.1.2. Tecnología Multimedia.....	9
3.1.3. Tecnología Educativa	10
3.1.4. Tecnología.....	12
3.1.5. Metodología Didáctica	13
3.1.6. Modelos Didácticos	14
3.1.7. Modelo Tradicional	15
3.1.8. Modelo estructural de H. Frank.....	17

3.1.9. E-learning.....	19
3.1.10. Ventajas del e-learning	20
3.1.11. Blended-learning.....	21
3.1.12. Formación presencial.....	21
3.1.13. Rapid-Learning.....	22
3.1.14. Mobile-Learning	22
3.1.15. Workflow-Learning.....	23
3.1.16. Tutor Virtual.....	24
3.1.17. Enseñanza interactiva del inglés.....	25
3.1.18. Macro destrezas del Idioma Inglés.....	27
3.1.19. Listening (escuchar)	27
3.1.20. Reading (leer)	28
3.1.21. Writing (escribir)	28
3.1.22. Speaking (hablar).....	28
3.1.23. Interactividad.....	28
3.1.24. Nivel de Interactividad	29
3.1.25. Evaluación del Aprendizaje	32
3.1.26. Evaluación de Materiales de Enseñanza.....	32
3.2. Estado del Arte.....	33
4 Metodología.....	36
4.1. Diagnóstico	36
4.2. Método(s) aplicado(s).....	37
4.2.1 Modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.....	39
5 Resultados	47
5.1. Evaluación preliminar.....	47
5.2. Evaluacion preliminar.....	48
5.3. Análisis de resultados	56
6 Conclusiones y Recomendaciones	57
6.1. Conclusiones	57
6.2. Recomendaciones	58

APÉNDICES

Apéndice A.....	59
Apéndice B.....	74
Apéndice C	76
Apéndice D.....	95
REFERENCIAS	96

Lista de Tablas

1. Diferencias entre Tecnología de la Educación y Nuevas Tecnologías.....	11
2. Cuadro Resumen Inglés y Tecnología.....	37
3. Learn fun english	49
4. Componentes Página.....	50
5. Nivel de Conocimientos	51
6. Prácticas.....	52
7. Dificultad Test.....	53
8. Uso Herramientas.....	54
9. Puntuación de las lecciones evaluadas	55

Lista de Gráficos

1.	Learn fun English.....	41
2.	Plantilla principal.....	42
3.	Plantilla lecciones.....	43
4.	Publicar	44
5.	Socrative.....	45
6.	Socrative registrarse.....	46
7.	Learn fun English.....	49
8.	Componentes de página	50
9.	Nivel de conocimientos.....	51
10.	Práctica	52
11.	Dificultad del test.....	53
12.	Uso Herramientas.....	54

Capítulo 1

Introducción

1.1. Presentación del trabajo

La evidente globalización conlleva a la imperante necesidad de lograr competencias en diferentes aristas, tanto en los ejes transversales como en los verticales de la educación. El nivel de suficiencia para el conocimiento de la segunda lengua depende de las cuatro destrezas y éstas son dependientes de la integración de conocimientos teóricos y prácticos que permiten tener oportunidades laborales y profesionales.

Los educadores del área de inglés hacen uso de estrategias metodológicas tradicionales, mismas que limitan la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, por lo que existe desinterés de los alumnos para el aprendizaje de la segunda lengua, y en muchos de los casos pierden el gusto por aprender.

La temática es importante y de gran relevancia ya que se aborda la integración de las tecnologías de la información y comunicación, como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje, el valor agregado que se le da al producto final es la propuesta de un modelo de enseñanza del inglés para españoles inédito creado por la autora, ya que lo que se debe propender es a generar un aprendizaje significativo.

1.3. Descripción del documento

La tesis consta de seis capítulos que se encuentran integrados de la siguiente manera; el Capítulo 1, puede ser considerado como la introducción en donde se va a mencionar dos aspectos que son la

presentación del trabajo y la descripción del documento. En el Capítulo 2, se hace referencia a la propuesta del trabajo a ser desarrollado.

El Capítulo 3, contiene el marco teórico, mismo que se compone de dos importantes apartados, el apartado 3.1 corresponde a las definiciones y conceptos, mientras que el apartado 3.2 se dedica a determinar el estado del arte. En el capítulo 4, se aborda lo que corresponde a la Metodología, y pueden ser considerados como parte del capítulo el diagnóstico, y los métodos particulares.

En el capítulo 5, se da a conocer la Presentación y Análisis de los Resultados del trabajo. En el capítulo 6 Las Conclusiones y Recomendaciones. En el Apéndice A se presentará el contenido al detalle de toda la parte del Idioma unidad a unidad así como los test propuestos; en el apéndice B, los procedimientos para la recogida de datos y en el apéndice C, el manual de usuario del producto final.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: Diseño de un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

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

2.2. Descripción del problema

Las deficiencias en el conocimiento del idioma inglés por parte del educador para desarrollar habilidades y enseñar de una manera pedagógica, motiva la presente investigación, ya que la importancia del uso de la tecnología a través de la aplicación de un modelo didáctico se convierte en una necesidad imperante, para la enseñanza interactiva, ya que el idioma es poco captado por parte de los estudiantes de educación básica, y por ende el aprendizaje medianamente significativo, por lo que no se llega a un nivel de suficiencia, de acuerdo a Murado (2010), el desarrollo de las destrezas productivas y receptivas del idioma inglés, mismas que posteriormente se derivan en las cuatro destrezas lingüísticas que son escuchar, hablar, leer y escribir, es limitado debido a la influencia de la lengua materna, en este caso el español.

Por años el Ecuador se ha abstraído en la aplicación de un modelo tradicional en la enseñanza del inglés sin conseguir buenos resultados, actualmente en los planteles fiscales según el Ministerio de Educación y Cultura se dictan 60 horas de inglés en el año lectivo teniendo los

estudiantes nada más cinco horas de clase a la semana y al igual que la experiencia vivida en Venezuela como lo muestra el estudio realizado por (Guerrero, 2002), en el cual se habla de un fracaso en la aplicación de dicho modelo, debido a que el aprendizaje fundamentado en la memorización de patrones estructurales no garantiza que el alumno pueda hacer uso del conocimiento adquirido para expresar en un momento determinado sus ideas o necesidades.

El modelo didáctico web de enseñanza, como lo indican, Fernández & Vivar (2014), se convierte en una herramienta de capacitación interactiva, que permite captar la atención de los estudiantes por sus contenidos, donde el docente es quien se encarga de direccionar la clase, y reforzar de forma activa el conocimiento. Las aplicaciones web, permiten en forma autónoma hacer uso, de una metodología didáctica innovadora, logrando afianzar las macro destrezas del idioma inglés, de manera, que se contribuya al desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes.

Conjuntamente este modelo didáctico, incluirá lecciones planteadas en base al vocabulario y la gramática; mientras que entre las técnicas pedagógicas más idóneas se señalan los videos, notas gramaticales y evaluaciones, siendo un recurso importante de trabajo autónomo para facilitar un aprendizaje significativo y logrando superar la brecha de la desmotivación por parte de los estudiantes en el aprendizaje de la segunda lengua (L2).

2.3. Preguntas básicas

¿Qué lo origina?

El desinterés por parte del estudiante en aprender otro idioma al no considerarlo importante y la limitada aplicación del educador de los nuevos recursos tecnológicos de información y comunicación en la enseñanza del inglés

2.4. Formulación de meta

Desarrollar un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.

2.5. Objetivos

Objetivo general.

Diseñar un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.

Objetivos específicos.

1. Diagnosticar el nivel de inglés básico y las aplicaciones web que contribuyen para el aprendizaje significativo de la competencia comunicativa en lengua extranjera en los estudiantes de los octavos años de Educación Básica.
2. Fundamentar teórica y técnicamente el modelo didáctico web y la enseñanza interactiva de inglés que refuerce el aspecto cognitivo y facilite la labor del docente.
3. Desarrollar actividades interactivas mediante herramientas web multimedia para despertar el interés del estudiante de nivel básico hacia la enseñanza interactiva de inglés.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta: ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Reforzar el aprendizaje significativo del inglés a través del aprendizaje autónomo con apoyo del modelo didáctico web, con especial énfasis en el vocabulario y la gramática.
- Contribuir a la adquisición de la lengua inglesa, a través de la planificación académica de prácticas y un modelo de aprendizaje del idioma en el nivel básico para personas de habla hispana, utilizando las herramientas multimedia.

- Integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la L2, contribuyendo a la formación de los educandos y al desarrollo de las destrezas.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. Sistemas multimedia

Para Murado (2010), los sistemas multimedia permitirán cambiar profundamente la enseñanza de lenguas, ya que la computadora permite ampliar la atención del estudiante, estimular la producción escrita, proporciona un foro más justo para las conversaciones, permiten un aprendizaje global.

De acuerdo al criterio de España (2003), los sistemas multimedia permiten componer la información de diferentes medios con el fin de presentarla al usuario de forma integrada. Si, además, el sistema multimedia es interactivo, el usuario puede acceder a dicha información, e incluso en ocasiones manipularla, de acuerdo con sus preferencias.

Según España (2003), estos sistemas pueden clasificarse en dos grandes grupos:

- Sistemas multimedia autónomos, cuando tanto la información como la aplicación que facilita el acceso a esta con el propósito de presentarla al usuario residen en un único ordenador aislado.
- Sistemas multimedia distribuidos, si la información se encuentra distribuida entre varios sistemas finales y para acceder a ella se requiere el uso de redes de comunicaciones. Gracias

a ello, los sistemas multimedia distribuidos extienden las prestaciones con respecto a los sistemas autónomos.

En un sistema multimedia, de acuerdo a España (2003), distribuido se integran los siguientes tipos de tecnologías:

- Tecnologías de procesamiento de la información, necesarias para la comprensión de los medios y su composición.
- Tecnologías de las telecomunicaciones, que permiten la transmisión de la información desde el lugar donde se encuentra almacenada hasta el usuario final.
- Por último, será indispensable disponer de una adecuada interfaz, con dos propósitos; por un lado, presentar la información al usuario y, por otro, facultar al usuario para interactuar con el sistema conforme a sus intereses y deseos.

Por otra parte España (2003), indica que el uso conjunto de estas tecnologías permite el proceso, gestión, entrega y presentación de información multimedia sincronizada con una determinada calidad de servicio. Las aplicaciones más frecuentes de este tipo de sistemas son las siguientes:

- Video bajo demanda o sus variantes de música, noticias, deportes, etc., bajo demanda.
- Videojuegos interactivos.
- Compra a distancia o compra en casa.
- Enseñanza a distancia.

Bajo los conceptos presentados se destaca que los sistemas multimedia integran varios tipos de tecnologías como la de procesamiento de la información y la de telecomunicaciones, que a través de un interfaz permite el proceso, gestión, entrega y presentación de información multimedia

sincronizada, es decir integra texto, gráficos, audio, sonido, datos virtuales, video entre otros, para que el usuario tenga un aprendizaje global. Además, como también lo mencionan los autores los sistemas multimedia se clasifican en autónomos porque la información para el usuario reside en un ordenador aislado, y distribuidos porque la información está en varios sistemas finales y el usuario necesita de una red de comunicación.

3.1.2. Tecnología Multimedia

Según la consideración García (2007), la tecnología multimedia como un sistema, presenta considerables ventajas, ya que permite transportar sonido, video, hipertexto, texto, imagen, gráficos, entre otros, con el fin de que llegue esta información al usuario, a través del uso de los sentidos, siendo los más usuales el oído y la vista, sin embargo el tacto y la voz también son usuales.

De acuerdo a Esteinou (1998) en recientes investigaciones han resaltado el impacto de la tecnología multimedia en la educación, como una técnica didáctica de gran valor, ya que promueve el aprendizaje de una manera dinámica, en la que el estudiante puede traducir los contenidos teóricos en aplicaciones prácticas, facilita el desarrollo de la motivación y la auto-confianza del estudiante en el dominio de los contenidos del curso, así como la posibilidad de dar una retroalimentación inmediata para un aprendizaje correctivo e individualizado.

Acerca de estas definiciones es importante mencionar que la ciencia y la tecnología evolucionan día a día a pasos agigantados, convirtiéndose en una herramienta muy aceptada en la sociedad, y que cada vez sorprende con el apareamiento de más aplicaciones, cuyo objetivo es ofrecer recursos de calidad que favorezcan a sus usuarios, además de ser una técnica didáctica de mucha utilidad al dinamizar el aprendizaje porque el estudiante pone en práctica la teoría. Al hablar de transportar sonido, video, hipertexto, texto, imagen, gráficos, entre otros, podríamos indicar que las tecnologías multimedia se tratan de los medios físicos que permiten el procesamiento y envío de la información a través de las redes.

3.1.3. Tecnología Educativa

El autor La Cruz (2002), cita a Blázquez quien diferencia tres grandes formas de entenderla:

1. Como proceso de diseño y aplicación del acto didáctico, que la identificaría con la didáctica.
2. Con la función operativa y sistemática dirigida a la instrumentalización del currículo, es decir, al diseño, desarrollo y control de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
3. Con la pretensión de optimizar los procesos comunicativos que implican el acto didáctico, a los cuales pueden ayudar los procesos de avances tecnológicos.

El autor LaCruz (2002), cita también a Pérez Pérez, quien apunta a que se debería tener en cuenta tres aspectos sobre la tecnología educativa:

- Un aspecto histórico-tecnológico como es el referido a la invención del transistor en los años cincuenta, que vino a ser el final de las válvulas de vacío como componentes electrónicos básicos en los equipos de comunicación.
- Un segundo aspecto que caracteriza las Viejas Tecnologías lo constituye su naturaleza unidireccional, jerárquica, colectiva y rígida, sin procesos de feed-back entre emisores y receptores.
- El tercer aspecto es que sirvan solo como medios de soporte para almacenamiento de información sin apenas interacción interdisciplinaria y creativa.

Diferencias entre Tecnología de la Educación y Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación.

Tabla 1.Diferencias entre Tecnología de la Educación y Nuevas Tecnologías		
Tecnología de la Educación	Elementos Comunes	Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación
Diseño, aplicación y evaluación de recursos tecnológicos en la enseñanza.	Recursos	Recursos didácticos y nuevas tecnologías.
Modelos de diseño multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Intervención	Utilización en sus distintas aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas.
Cambio tecnológico e innovación pedagógica.	Multimedia	Utilización de los principales instrumentos informáticos y audiovisuales.

Fuente: (LaCruz, 2002) p.27 nos muestra el siguiente grafico elaborado por Rodríguez Diéguez.

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Según dice el autor Guiñazu (2003), la Tecnología de la Instrucción o Tecnología de la enseñanza, es un concepto frágil que, debido a las diferentes interpretaciones que sufre, escrita fuertes emociones tanto entre sus partidarios como entre sus adversarios. Se instaura una polémica entre quienes conciben a la Tecnología de la Enseñanza como complementaria de la función del docente y quienes la consideran un reemplazante del maestro tradicional. Estos sentimientos contradictorios aparecen como resultado de las diversas interpretaciones acerca de por un lado que es lo que constituye el campo mismo de la tecnología y cuáles son los objetivos y por otro lado, la sobrevaloración de la tecnología por sí misma, lo que conlleva una restringida atención a la calidad de los programas o materiales. Es importante mantener cierto rigor y especificidad en este ámbito y cuestionar cuáles son las pretensiones del docente o del sistema educativo en general, al utilizar determinadas tecnologías en el aula.

Como conclusión y tomando en cuenta los criterios citados sobre la tecnología educativa, se entiende que está orientada al diseño, desarrollo y control de los procesos de enseñanza-aprendizaje. No sustituye en ningún momento al maestro porque cabe anotar que las máquinas no son las que piensan, pero sí podemos tener una concepción de que son una herramienta para los procesos educativos a través de la utilización de los principales instrumentos informáticos que le serán útiles al docente. En lo que respecta a la diferenciación que se hace entre la tecnología de la educación y nuevas tecnologías aplicadas a la educación justamente se identifica que los elementos comunes que las rodean dan cuenta de un enfoque sistemático para organizar, comprender y crear un entorno que permite que los procesos educativos se apoyen en sus distintas aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas.

3.1.4. Tecnología

De acuerdo a la definición de Cegarra (2004), la Tecnología es el conjunto de conocimientos propios de un arte industrial, que permite la creación de artefactos o procesos para producirlos, cada tecnología tiene un lenguaje propio, exclusivo y técnico, de forma que los elementos que la componen queden perfectamente definidos, de acuerdo con el léxico adoptado para la tecnología específica. En algunas ocasiones se ha definido, erróneamente, la tecnología como la aplicación de la ciencia a la solución de los problemas prácticos, de manera que si la ciencia experimenta cambios discontinuos, la tecnología también presenta discontinuidad. Sin embargo, muchas tecnologías no han aparecido de esta manera sino de forma evolutiva y con continuidad.

Según el criterio de Cervera y otros (2010), se refieren a la tecnología como el vínculo que comunica el mundo natural con el mundo artificial que el hombre ha sido capaz de modelar, y es este el que dinamiza la relación entre ambos mundos. El ser humano asume el papel de creador de lo artificial, mientras que frente a la naturaleza debe comportarse con respeto, asumiendo las normas que ella impone. Los beneficios que crea la innovación del hombre no deben convertirse en focos de nuevos problemas. La acción de las distintas tecnologías debe tratar de mejorar la calidad de vida a través del proceso tecnológico que son las pautas de actuación que el hombre emplea para obtener el objeto tecnológico que configura el mundo artificial que beneficia al ser humano. Todo ello hace necesario que nuestros alumnos tengan una cierta cultura tecnológica que engloba el conjunto de

teorías, prácticas, habilidades y conocimientos relacionados con el proceso de diseño y producción de objetos tecnológicos que configuran nuestro mundo actual.

Al hablar de la tecnología como lo hacen las definiciones anteriores, se puede acotar que se muestra como una fusión entre la ciencia cuando se habla de un conjunto de conocimientos y una técnica cuando se busca la solución a un problema donde el ser humano es el creador, porque él es quien convierte sus ideas innovadoras en realidad a través de procesos y procedimientos que le otorga el conocimiento, con los cuales diseña y produce objetos tecnológicos para satisfacer las necesidades de otros y contribuir a resolver sus problemas.

3.1.5. Metodología Didáctica

Explica el autor Fortea (2009), manifiesta que se puede entender por metodología didáctica, la “forma de enseñar”, esta realidad permite plantear la pregunta cómo se enseña, es decir la forma en la que interactúan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde se encuentra inmerso la forma en la que actúa el profesor y el estudiante. El docente debe encontrar las estrategias y el material adecuado para sus clases, cumpliendo de esta manera con el objetivo de la metodología didáctica, mismo que se refiere a la forma de enseñar y dirigir el aprendizaje, además de organizar, planificar y viabilizar el proceso de enseñanza aprendizaje de una forma rápida y eficaz.

De acuerdo a los autores Cano & Nieto (2006), manifiestan que el concepto de método es cambiante, no existe un método único, ni ideal. Los métodos didácticos deben subordinarse a las condiciones psicológicas del alumno, para que puedan redescubrir y analizar por sí mismos, el conocimiento de tipo musical. Es la experiencia la que debe conducir al profesional a adecuar el modelo del método a su propio marco de acción. De hecho la metodología puede variar según los alumnos, el profesor, los objetivos, el contexto, etcétera., lo realmente importante es secuenciar el aprendizaje de manera flexible donde se interrelacionen los diversos contenidos musicales y se posibilite al alumno la adquisición de otros nuevos. Se trata de un proceso cíclico, los contenidos aprendidos sirven para iniciar una nueva secuencia de aprendizaje.

Para los autores la metodología didáctica es la forma de enseñar, cómo se logra la interacción entre el docente y el alumno afianzando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y es precisamente el docente quien tomando en cuenta el entorno que rodea al estudiante, deberá encontrar las estrategias y materiales de acuerdo al modelo de método que este enfocado en los objetivos que quiere alcanzar, y que viabilice el proceso de enseñanza- aprendizaje que contribuirá a proporcionar una enseñanza de calidad de una forma rápida y eficaz. Los materiales y recursos didácticos adquieren un papel fundamental en el proceso de enseñanza/aprendizaje, constituyen un factor muy importante en el desarrollo de la tarea, influyendo en la consecución de una enseñanza de calidad. Es por ello que hay que prestar una atención especial a la hora de tomar decisiones sobre su selección y utilización, su misión de mediadores acercando la realidad al niño para que pueda interactuar con ella, puede condicionar todo el proceso educativo.

3.1.6. Modelos Didácticos

De acuerdo al criterio de Fernández & Vivar (2014), un modelo es un proceso que permite tener una reflexión anticipada, permitiendo el uso de la capacidad de reflexión por anticipado, para ello se usan símbolos y representaciones, para la tarea de enseñanza-aprendizaje, misma que los educadores deben realizar para justificar y entender la amplitud de la práctica educadora, el poder del conocimiento formalizado y las decisiones transformadoras que están dispuestos a asumir. Un modelo es un recurso que facilita el desarrollo técnico y estratégico de la enseñanza de modo científico. Dependiendo del modelo, se puede comprender la realidad de la enseñanza y establecer su normativa

Según el autor Picado (2006), en términos generales, un modelo didáctico es un esquema mediador entre la teoría y la práctica pedagógica, mientras en términos específicos, cada modelo responde a supuestos teóricos propiamente didácticos, según el contexto y las necesidades requeridas en el momento de la enseñanza. El modelo didáctico es un esquema donde se hace una representación simbólica, conceptual de los aspectos relevantes de una realidad que puede ser reformulada según nuevos objetivos, de acuerdo con el concepto de educación que se tenga. Existe una variedad de modelos: tradicional, psicológico, estructural, procesal, ecológico, etc., pero ninguno comprende toda la realidad, y por eso a veces se usan varios modelos afines al mismo tiempo. No

obstante, todos definen la teoría en que se fundamentan, los componentes más relevantes y las formas de interrelacionar la acción de enseñar. Aun cuando pueden existir similitudes entre ellos respecto a sus elementos, cada modelo es diferente y, por lo tanto, define un tipo de educación también distinto con efectos distintos.

Según explican Penchansky & San Martín (2004), el modelo didáctico es una organización conceptual en la que se integran elementos seleccionados de la realidad social y cultural y que ha de servir como hilo conductor en la elaboración del currículum correspondiente a los diferentes niveles del sistema educativo. El modelo didáctico está fundamentado siempre en la filosofía de la educación que se halla en la base de la política educativa imperante en cada país en el momento en que el modelo se estructura. Esto implica que el mismo conlleva una concepción de hombre correspondiente a esa filosofía, una concepción de sociedad y la relación entre esta y la educación.

Como conclusión el modelo didáctico se apoya en una teoría de la educación, una teoría del aprendizaje y una teoría de la enseñanza, si se considera que el modelo didáctico es la base para la toma de decisiones en la elaboración del currículum; como tal el modelo didáctico necesariamente se ha de fundamentar en una concepción acerca de la educación que ha de promover el diseño curricular (teoría de la educación); una concepción acerca de cómo aprende el alumno (teoría del aprendizaje) y una concepción acerca de la enseñanza, es decir, de las acciones que llevara a cabo el docente en sus tareas.

3.1.7. Modelo Tradicional

El autor Picado (2006), lo define con dos palabras: logocentrismo y magistrocentrismo, ya que todo gira en torno a los conceptos y a la explicación del profesor de los aspectos lógicos y contenidos de un programa. Este modelo centra la atención en los contenidos de la disciplina que imparte, y olvida por completo el conocimiento y los intereses del alumno para adecuar la enseñanza. Se plantean objetivos terminales y específicos. Los primeros se medirán por la interiorización de los contenidos del programa, según la disciplina que imparte el educador, y los específicos por las divisiones temáticas del programa total. Al inicio del programa, se parte de los conocimientos del curso anterior, y no de los conocimientos previos del alumno. La evaluación se aplica según se avance

en el programa. No hay una retroalimentación por parte del educador para hacer ajustes durante la práctica didáctica y lograr los objetivos. El estudiante debe ajustarse al programa, y no el programa al educando. Lastimosamente, es uno de los modelos más usados, inclusive hoy día.

Según Díaz (2002), es un tipo de enseñanza que descansa totalmente en la iniciativa del profesor, de ahí la denominación de enseñanza “magistral”. A pesar de tratarse de un recurso ampliamente utilizado en todos los momentos y lugares, presenta una serie de defectos como:

- a) Olvido de la duración de la atención del alumno.
- b) Olvido de sus intereses, curiosidad, o problemas internos.
- c) Atención preferente a la memoria verbal reproductiva de los escolares.
- d) Preferencia exclusiva por la palabra.
- e) Intelectualismo exagerado.

De acuerdo a Díaz (2002), entre las características que se le pueden señalar al método tradicional están:

- **Respecto al sujeto que aprende**, el problema de las lecciones magistrales es que pueden despreocuparse de que lo fundamental a considerar es el sujeto que aprende. Es problemático atender a las características personales de cada uno de los alumnos.

La principal objeción al sistema de enseñanza basado en las lecciones magistrales proviene que los estudiantes quedan abrumados por la cantidad de nociones que les son propuestas, faltando el tiempo para la reflexión personal.

- **Respecto a la materia o contenido**. Esta técnica va acompañada a veces de la “toma de apuntes”, como producto a memorizar y como material único de aprendizaje. (Díaz, 2002)

La exposición o explicación que sirve de estímulo al pensamiento, a la actividad y a la reelaboración personal cumple una misión que no puede ser eliminada, de ningún programa de instrucción que aspire a ser educativo. Aunque tratándose de alumnos jóvenes, como sucede en la enseñanza primaria y secundaria, este procedimiento didáctico no es suficiente u debe ser completado con procedimientos más activos. El problema consiste no en suprimir radicalmente las exposiciones orales, sino en acomodarlas e insertarlas en un contexto educacional y comunicativo más rico. (Díaz, 2002)

- **Respecto a la técnica expositiva.** Se debe utilizar no solo para dar a conocer algo a los alumnos, sino para lograr que los propios alumnos sean capaces de utilizar diversas fuentes de conocimiento, tales como revistas, lecturas de libros, visitas, prensa, actuaciones de televisión o radio, conferencias, experiencias personales, hechos cotidianos, temas de actualidad, etc. El profesor actuara como transmisor de los contenidos e, inseparablemente, como organizador e integrador de la información que recoge el alumno de las diversas fuentes de información. Esto incluye el planteamiento de los recursos didácticos necesarios, que han de estar de acuerdo con las características del tema a desarrollar y en consecuencia con la capacidad del grupo. (Díaz, 2002)

La exposición debe ser necesariamente utilizada, pero de manera activa, de forma que estimule la participación del alumno en los trabajos del aula y que la clase no se reduzca a un prolongado monólogo.

3.1.8. Modelo estructural de H. Frank

De acuerdo a Picado (2006), se estructura la acción de la enseñanza y el aprendizaje con base en seis componentes, que se describen a continuación:

- **Objetivos:** hacen referencia a sus contenidos y están formulados en torno a funciones mentales del propio contenido científico que los estudiantes deben conseguir.

- **Socio estructura:** toda influencia que actúa mientras se desarrolla el proceso de enseñanza, condicionando positiva o negativamente de manera muy especialmente al alumno, aunque sin duda afecta a todos los medios didácticos.

- **Psico estructura :** comprende tres aspectos:
 1. Estado inicial del alumno como sistema (informaciones previas)

 2. Sistema de comunicación elegido para la instrucción (alumno-alumno, alumno-profesor, individual, grupal)

 3. Funciones psicológicas de los estudiantes.

- **Medios:** fuentes inmediatas de información para el alumno, (cinta, grabadora, película, discos, pizarrón).

- **Materia:** contenidos cognoscitivos afectivos o psicomotores de la enseñanza, incluyendo entre los primeros los hechos, procedimientos y estilos de pensamiento.

- **Algoritmo método:** juego de reglas que dice lo que se debe hacer y cómo hacerlo de manera general y precisa.

De acuerdo a estas definiciones y según afirman las teorías anteriores un modelo didáctico no es otra cosa que un conjunto de procedimientos que viabilizan la manera cómo se va a enseñar, o mejor dicho se trata de un patrón que guía un programa de estudio, y las acciones que el educador deberá tomar y que facilitaran el proceso de enseñanza aprendizaje. También es considerado como la base del diseño curricular que se encuentra estructurado de acuerdo a las políticas educativas que rigen en cada país. Bajo este contexto, también se citan dos tipos de modelos didácticos, el primero corresponde al modelo tradicional considerado así porque cuenta con objetivos terminales y específicos donde solo se toma en cuenta los intereses del profesor, dejando de lado los intereses del alumno, además de considerar los conocimientos de cursos anteriores y no los conocimientos

previos que el alumno pueda tener. Mientras que el segundo modelo es aquel conocido como H. Frank, el cual se centra específicamente “cómo se enseña y a quien”.

3.1.9. E-learning

Se entiende por e-learning aquella formación y aprendizaje facilitado a través de la tecnológica de redes, internet y las TIC en general, posibilitando el acceso a recursos y contenidos de manera inmediata. La metodología e-learning se presenta como una nueva estrategia formativa, compatible y complementaria con otros modelos formativos más tradicionales que deben ir evolucionando por los constantes cambios que se han producido y se siguen produciendo en los entornos sociales y tecnológicos. El e-learning no es una metodología que venga a sustituir a modelos de formación ya existentes, sino que, como se señala anteriormente, constituye una metodología complementaria que ofrece la oportunidad de mejorar la eficacia global de la enseñanza y del aprendizaje. (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009)

De acuerdo a Otamendi y otros (2009), entre las características que la posicionan como una metodología que mejora la calidad del aprendizaje, se destacan diferentes variables como:

- La forma de presentación de los contenidos.
- El papel del profesorado y alumnado en los nuevos escenarios de aprendizaje.
- La utilización de herramientas de comunicación síncronas y asíncronas, etc.

Y entre la multitud de ventajas que también se le atribuyen, resaltamos las siguientes:

- Pone a disposición del alumnado un amplio volumen de información.
- Facilita la actualización de la información y de los contenidos.
- Flexibiliza la información, independientemente del espacio y el tiempo en el cual se encuentra en docentes y estudiantes.

De acuerdo al criterio de Otamendi Ainhoa y otros (2009), a pesar de todas las ventajas que el e-learning puede aportar, no sería realista el hecho de no apuntar a ciertos aspectos que es necesario tener en cuenta antes de adoptar esta metodología, quien señala alguna de ellas:

- Requiere más inversión de tiempo por parte del profesorado.
- Precisa unas mínimas competencias tecnológicas por parte del profesorado y de estudiantes.
- Requiere que los estudiantes tengan habilidades para el aprendizaje autónomo.
- Puede disminuir la calidad de la formación si no se da una ratio profesor-alumno adecuada.
- Requiere más trabajo que la convencional.

Estos inconvenientes se irán supliendo a la vez que se adquiera una mayor experiencia en su utilización. Por ello, es fundamental la labor de formación y capacitación a sus docentes por parte de las instituciones que deciden incorporar este tipo de formación, así como explicar desde el principio al alumnado cuál es su papel en este nuevo escenario, puntos que ya se han tratado en esta guía anteriormente y que como se irá viendo, se repiten como necesarios a lo largo de todo el texto.

3.1.10. Ventajas del e-learning

La reducción de costes acarreados habitualmente por el desplazamiento, alojamiento, entre otros, la estimación de barreras espaciales y la flexibilidad temporal, ya que para llevar a cabo gran parte de las actividades del curso no es necesario que quienes participan coincidan en un mismo lugar y tiempo. (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009).

3.1.11. Blended-learning

Este modelo de formación se basa en la combinación de la formación e-learning y formación presencial adaptando las ventajas de cada una de ellas y estructurando pedagógicamente las sesiones virtuales con las presenciales, de modo que se consiga el objetivo de facilitar el aprendizaje para el alumnado. (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009)

El análisis se centra en las ventajas que cada una de las dos metodologías tienen, se puede entender algo más, lo que se puede conseguir utilizando esta modalidad formativa.

3.1.12. Formación presencial

Interacción física, lo cual tiene una incidencia notable en la motivación de los participantes, facilita el establecimiento de vínculos y ofrece la posibilidad de realizar actividades que potencien habilidades y actitudes (talleres de entrenamiento que más adelante explicaremos). (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009).

A través de esta metodología el teleformador, junto con la supervisión puede optar por definir en una acción formativa en la que se trabajando la parte de diseño cuales son los contenidos y actividades que son de autoaprendizaje, cuales tutorizados, qué papel tiene el orientador del aprendizaje presencial y cual e teleformador virtual, etc. (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009)

En definitiva, esta combinación de metodologías abre un gran abanico de posibilidades de aprendizaje e interactividad participantes-materia, permitiendo realizar actividades como las que se nombran anteriormente como los talleres de entrenamiento, mediante los cuales se pueden reforzar contenidos estudiados en la parte virtual y proponer además tareas de puesta en común de actividades que se hayan realizado también en la parte no presencial.

3.1.13. Rapid-Learning

El Rapid-Learning o aprendizaje rápido, se basa fundamentalmente en el uso de píldora de aprendizaje. A través de esta metodología formativa, las personas se adecuan a las necesidades formativas y tecnológicas específicas de cada organización, impartándose los contenidos estructurados pedagógicamente y en formatos multimedia, implementados con animaciones, textos, videos y fotos para conseguir el máximo rendimiento educativo. La característica principal es la corta duración y la presentación de los contenidos en pequeñas dosis que pueden o no ser tutorizadas y dinamizadas por profesionales expertos en la materia.

El uso de las píldoras en sí mismas no constituyen una formación rapid learning. De hecho, es perfectamente viable utilizar estas píldoras en el resto de metodologías como contenidos digitales en el caso del e-learning se acompañaran de otra serie de actividades en la formación corporativa de una empresa podrán ir acompañadas de Coaching, etc. La diferencia fundamental del Rapid Learning es, más allá del uso de este tipo de materiales tipo píldoras, la duración del curso, que debe ser siempre muy breve. Además, deben perseguir la adquisición de conocimientos muy concretos (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009).

Como conclusión el aprendizaje rápido, se puede lograr gracias a la globalización de la información, permite experimentar niveles de conocimientos globales, se logran intercambiar ideas con pares y similares, en las situaciones correspondientes a la idea en discusión.

3.1.14. Mobile-Learning

Mobile Learning o Aprendizaje Móvil, puede ser considerada como la metodología de enseñanza con la posibilidad de aprender a través de internet, pero con la máxima portabilidad, interactividad y conectividad. Se trata de la integración del e-learning con los dispositivos móviles de comunicación (teléfonos móviles, agendas electrónicas, reproductoresmp3), con el fin de producir experiencias educativas en cualquier lugar o momento. Los contenidos que se transmiten bajo esta metodología, pueden ser consultados con independencia del lugar, al no precisarse conexión física, en cuanto al

tiempo no requiere ningún momento concreto para realizarse el aprendizaje. Esta metodología reduce aún más, si cabe, las pocas limitaciones que poseen los sistemas de aprendizaje a través de la red. Esta metodología responde a unos procesos educativos novedosos que atienden a demanda urgentes de aprendizaje-formación just in time, además de poder ubicarse en escenarios de aprendizaje móviles, lo que ofrece una gran interactividad. (Otamendi Ainhoa, y otros, 2009)

Se pueden señalar como ejemplos muy concretos de este tipo de formación los realizados a través de dispositivos PDA en entornos rurales o de difícil acceso (formación para las ONG), así como los utilizados por profesionales que tienen una alta movilidad en su trabajo (personal de urgencias sanitarias). Pero también puede usarse para el aprendizaje informal, en un museo, por ejemplo, cuando se detiene delante de un cuadro y un dispositivo móvil.

3.1.15. Workflow-Learning

De acuerdo a lo expuesto por Ruiz Enrique & Sanchez Velasco (2012), la práctica o modelos de uso se abocaran a la concepción, diseño y puesta en marcha de los modelos educativos que mejor se adapten a las condiciones de los coparticipes en los procesos de enseñanza/aprendizaje. Una vez asegurada una infraestructura computacional de calidad y un modelo de uso oportuno y eficaz, los contenidos serán recursos educativos digitales (software e internet) pertinentes y de calidad. Esto es, aseguraran la interacción cognitiva de los usuarios, así como sus capacidades creativas y de pensamiento crítico y reflexivo, mejorando la oferta de producción/consumo de recursos educativos para profesores, alumnos y usuarios en general.

Como conclusión, las nuevas aplicaciones e innovaciones tecnológicas en el campo educativo plantean la convergencia de medios, a mayoría de los desarrollos educativos innovadores implican el uso y combinación de uno o varios medios, dependiendo de las aplicaciones, surgen poderosas e innovadoras composiciones y formas de integración. Privilegiar unos medios sobre otros implica una convergencia exitosa, tal es el caso de la radio digital, los videos desarrollados en su totalidad por computadora, la fotografía, la videoconferencia y las publicaciones electrónicas, así como la televisión educativa por cable e internet, redes WIFI, de cobertura amplia y las plataformas móviles.

3.1.16. Tutor Virtual

Según señalan los autores Gonzalez & Velaz de Medrano (2014), que el tutor de ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes y; que tenga una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando sea necesario, y respetando las normas de conducta. Además debe poseer conocimiento de las distintas herramientas tecnológicas, el uso didáctico de las mismas y la gestión de equipos y redes para el desarrollo de las tutorías y de la labor docente así como, poseer las características anteriormente mencionadas para facilitar el acceso a la información, a la comunicación interactiva y a la formación a través de las tecnologías al alumnado. Cabe destacar que en la actualidad, la tutoría virtual, que utiliza los medios telemáticos como soporte de conocimiento y medio de consulta, se han configurado como una herramienta de actuación tutorial de gran relevancia en el quehacer educativo.

De acuerdo a Cano Angel & Nieto Emilio (2006), el término “tutor” proviene del latín y se refiere a aquel que hace el papel de defender, guardar, preservar, sostener, sustentar y socorrer. El concepto de “tutor” presenta variadas definiciones, que responden al modelo educativo que posea la institución o programa que ofrece estudios a distancia. Dentro de las diversas posibilidades, se observan funciones que van desde sumir la responsabilidad completa de un curso, hasta la de ser un apoyo administrativo, pasando por la de asesorar a los alumnos o asistir al profesor titular.

Concluyendo, el rol del profesor tutor no puede ser el mismo que el del profesor convencional y presencial. Por un lado, la interacción va más allá de los encuentros cara a cara para poder superar las dificultades de sincronía en el tiempo y el espacio; y, por otro lado, a diferencia del profesor del aula presencial, el profesor tutor no constituye el origen del mensaje didáctico que recibe el participante. Su papel es el de facilitador “explicativo o remedial” del proceso de enseñanza-aprendizaje previamente centrado en la interacción del estudiante con los materiales de instrucción especialmente diseñados. Estas definiciones señalan que un tutor virtual no es otra cosa que la persona que orienta y dirige el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la interacción con el estudiante y con los recursos disponibles previamente planificados. El tutor debe estar bastante capacitado en lo referente a herramientas tecnológicas y su uso didáctico, así como de la gestión de

equipos y redes para poder desarrollar la tutoría y estar continuamente en comunicación con el estudiante.

3.1.17. Enseñanza interactiva del inglés

De acuerdo a Cano Angel & Nieto Emilio (2006), la www se ha constituido, no solo en una fuente de recursos para el acceso a la información de material de contenido, sino también para la comunicación online entre usuarios localizados en sitios distantes del planeta que interactúan entre sí, y con los contenidos de enseñanza. Este tipo de interacción puede proveer nuevas experiencias de aprendizaje y promover la inserción de nuestros alumnos de inglés con la lengua extranjera en situaciones reales de comunicación con especialistas en lugares remotos, en sus contextos culturales, y con sus recursos de información.

De acuerdo al criterio de Barbera (2006), la educación a distancia se define como: educación formal, basada en una institución en la que el grupo de aprendizaje se separa y en la que se utilizan sistemas de telecomunicaciones interactivos para conectar a estudiantes, recursos e instructores. Esta definición tiene cuatro componentes principales:

a) Primero, el concepto de que la educación a distancia se basa en una institución, este rasgo diferencia la educación a distancia del autoestudio. Aunque la institución a la que se hace referencia en esta definición podría ser una escuela o un colegio educativo tradicional, cada vez surgen más instituciones no tradicionales que ofrecen educación a los estudiantes a distancia. Empresas y corporaciones ofrecen formación a distancia. Muchos educadores y formadores están abogando por la acreditación de instituciones que ofrecen educación a distancia para añadir credibilidad, mejorar la calidad y eliminar las fábricas de diplomas. (Barbera, 2006)

b) El segundo componente de la definición de educación a distancia es el concepto de separación entre profesor y estudiante. En general, se piensa en la separación en términos geográficos: los profesores están en un lugar y los estudiantes en otro. La definición también implica la separación de profesores y estudiantes en el tiempo. La educación a distancia asincrónica hace referencia a que la instrucción se ofrece y los estudiantes acceden a esta en momentos diferentes o

en cualquier momento que les resulte cómodo. Finalmente, la separación intelectual de los profesores y los estudiantes es importante. Obviamente, los profesores comprenden los conceptos presentados en un curso que los estudiantes no poseen. En este caso, la reducción de la separación es un objetivo del sistema de educación a distancia. (Barbera, 2006).

c) Las telecomunicaciones interactivas representan el tercer componente de la definición de la educación a distancia. La interacción puede ser sincrónica o asincrónica, es decir, puede producirse al mismo tiempo o en tiempos distintos, es crítica, pero no a expensas del contenido, es importante que los estudiantes puedan interactuar entre ellos, con los recursos didácticos y con su profesor. La interacción sin embargo, no tendría que ser la característica primaria de la instrucción, aunque debería estar disponible de manera habitual y relevante. Las telecomunicaciones se definen como comunicante a distancia. Esta definición incluye la comunicación con el sistema postal como en el estudio por correspondencia y otros métodos no electrónicos para la comunicación, a medida que los sistemas de telecomunicaciones electrónicos mejores y estén cada vez más generalizados, es probable que pasen a ser pilares de los sistemas modernos de educación a distancia. Sin embargo, los sistemas de telecomunicación más viejos y menos sofisticados continuaran siendo importantes. (Barbera, 2006).

d) Finalmente, está el concepto de conectar a estudiantes, recursos e instructores. Este punto hace referencia a que hay instructores que interactúan con los estudiantes y que hay recursos disponibles que permiten que haya aprendizaje. Los recursos deberían estar sujetos a los procedimientos de diseño didáctico que los organicen en experiencias de aprendizaje que promueven el aprendizaje y que incluyen los recursos que se pueden observar, oír, escuchar o acabar. (Barbera, 2006)

Se refiere EL AUTOR Quiroz (2011), a que en los ambientes de aprendizaje online se definen no solo roles distintivos para el docente, la enseñanza, la educación y la tecnología utilizada, sino también el rol del estudiante que enfrenta un cambio del ambiente de aprendizaje tradicional a un nuevo contexto, este alumno enfrenta el nuevo desafío con expectativas, ansiedades y la necesidad de equilibrar las responsabilidades de las tareas con los factores condicionantes de trabajo, familia o circunstancias de la vida diaria.

Las definiciones anteriores apuntan a que la enseñanza interactiva de inglés permite que el estudiante experimente situaciones reales de comunicación online entre usuarios donde sea que se encuentren, a través de un sistema de telecomunicaciones interactivo. En este tipo de enseñanza se distinguen cuatro componentes; el primero se refiere a la educación a distancia como una institución, porque se aprecia el surgimiento de instituciones no tradicionales que ofrecen este tipo de educación; el segundo componente sugiere la separación entre el docente y el estudiante pero en términos geográficos; el tercero identifica las telecomunicaciones interactivas como sincrónica cuando la comunicación entre el educador y el educando se produce al (mismo tiempo), y asincrónica en tiempos distintos. También, estas teorías ratifican que la educación en línea contribuye enormemente a que el alumno se responsabilice por su aprendizaje al afrontar nuevos desafíos.

3.1.18. Macro destrezas del Idioma Inglés

Para Murado (2010), las macro destrezas del idioma inglés, de forma general, son las productivas y las receptivas, que posteriormente derivan en las cuatro destrezas lingüísticas que son escuchar, hablar, leer y escribir.

3.1.19. Listening (escuchar)

El planteamiento de Gear & Gear (2006), hace una diferencia entre la definición de escuchar y oír, por lo que define al listening como la detección de sonidos que posteriormente serán transmitidos a otras personas, se relaciona con la destreza del speaking. Puede desarrollarse a través de la escucha activa de nativos, pronunciación y entonación.

3.1.20. Reading (leer)

De acuerdo a Gear & Gear (2006), la destreza de leer es considerada como una habilidad, que permite decodificar e interpretar lo que se escribe, esta información permite emitir un criterio reflexivo, y posteriormente el diálogo.

3.1.21. Writing (escribir)

Para Gear & Gear (2006), en esta etapa los alumnos no tienen como propósito principal comunicarse, se parte de las palabras, pasando posteriormente a la frase y a los párrafos.

3.1.22. Speaking (hablar)

Para Gear & Gear (2006), la destreza speaking está enfocada a la habilidad coherente del habla, que se desarrolla a través de las experiencias y opiniones, además de la evaluación de la información.

Bajo este contexto se pretende que los alumnos sean parte de una educación integral, a través de la cual estas cuatro destrezas se apliquen de manera conjunta, no por separado, para propiciar un aprendizaje significativo y lograr el dominio del idioma.

3.1.23. Interactividad

Los autores Estrella & Lazo (2011), conceptualizan a la interactividad como un elemento esencial. Normalmente, usamos el término interactividad para referirnos a la peculiar relación que se establece entre un emisor y un receptor cuando se utilizan medios tecnológicos, o lo que podríamos llamar un sistema informático, de video u otro.

De acuerdo a lo que señalan Revuelta & Pérez (2009), a la hora de definir el concepto de interactividad, como es normal, nos hemos ido a consultar el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, así nos hemos encontrado lo siguiente:

Interactividad: Cualidad de interactivo.

Ante lo hallado, decidimos acudir a la voz de interactivo de la que nos da dos acepciones.

- 1) Adj. Que procede por interacción.
- 2) Adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de dialogo, entre el ordenador y el usuario.

Según los autores Revuelta & Pérez (2009), la primera de las entradas no nos saca de muchas dudas, pero la segunda de ellas centra la voz en un proceso de comunicación informática entre un ordenador y el usuario del mismo. De esta forma, ubicamos la voz de interacción y nos ofrece la siguiente definición: Interacción: Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Dicho de otro modo, se pueden distinguir los conceptos de interactividad y de interacción. Por un lado, se dice que la interacción se realiza entre personas que intercambian una información mediante un canal (en este caso mediado por tecnologías de la comunicación). Y, por otro, que es el caso que la interactividad será el dialogo entre la persona y el software mediado por un aparato tecnológico.

3.1.24. Nivel de Interactividad

De acuerdo a Revuelta & Perez (2009), existen varias formas de graduar el nivel de interactividad. En este caso, se destacan dos formas, puesto que son las que aparecen reiterativamente en la breve bibliografía sobre el tema. Con esta presentación se intenta que sea un punto de apoyo para aquellas personas que deban establecer criterios de evaluación de las interfaces multimedia (off-line y on-line) para la toma de decisiones en su organización.

La primera de ellas gradúa el nivel de interactividad en bajo, medio y alto.

- El nivel menor de esta graduación se limita a que el usuario accede al interfaz donde la interacción solo le permite desplazarse adelante o tras, o de arriba hacia abajo. (Revuelta & Pérez, 2009)
- El siguiente nivel que podemos denominar medio, al usuario le permite romper con la linealidad del soporte y permite al usuario saltar de una zona a otra. Este nivel suele conocerse como interactividad de selección puesto que es el usuario el que va seleccionando los puntos de interés para él. (Revuelta & Pérez, 2009)
- El nivel mayor de interactividad propone al usuario múltiples alternativas o ramificaciones de acceso a los contenidos y con el que puede reconstruirlos, visualizarlos en diferentes formatos ampliarlos, reducirlos, obtener información añadida, crear. (Revuelta & Pérez, 2009)

Otra de las clasificaciones de los niveles de interactividad que vamos a enunciar proviene de la Factoría Disney y la productora de videodisco de la Universidad de Nebraska.

- Nivel 0. El límite cero de interactividad corresponde a equipos con programas lineales que, para contemplarlos, el receptor debe acudir al lugar donde se proyectan y adaptarse a los horarios predeterminados para su exhibición, como es el caso de las proyecciones cinematográficas en una sala tradicional. (Revuelta & Pérez, 2009)
- Nivel 1. Este nivel lo facilitan aquellos equipos que permiten al usuario ejercer cierto control sobre un programa lineal, como conectar y desconectar, avanzar para retroceder o cambiar a otro programa. Por ejemplo, las funciones de un reproductor de video o del mando a distancia del televisor. (Revuelta & Pérez, 2009)

- Nivel 2. Este nivel se puede alcanzar con equipos que permiten el acceso aleatorio a un reducido número de opciones sin ramificaciones ulteriores, como podría ser el teletexto de la televisión analógica. (Revuelta & Pérez, 2009)
- Nivel 3. Este nivel de interactividad se puede lograr con un sistema controlado por un programa de ordenador que permite el acceso aleatorio e interactivo a los contenidos, que se estructuran y ramifican sin limitación alguna. Este nivel corresponde a los productos multimedia off-line. (Revuelta & Pérez, 2009)
- Nivel 4. Este nivel puede conseguirse con sistemas que integren arquitecturas del nivel 3 e incorporen periféricos u otros sistemas o subsistemas en red local o telemática, como internet o la televisión interactiva. Así el mismo nivel teórico e interactividad respecto del hardware corresponde a los multimedia interactivos on-line. (Revuelta & Pérez, 2009)
- Nivel 5. Este nivel de interactividad es posible lograrlo con arquitecturas de hardware y software de realidad virtual. (Revuelta & Pérez, 2009)
- Nivel 6. Nivel de interactividad que puede alcanzarse con arquitecturas de realidad virtual incorporadas a las redes. (Revuelta & Pérez, 2009)

Los conceptos dados entienden como interactividad a un diálogo que se puede establecer entre dos personas a través de una máquina conectada a una red.

Al identificar los distintos niveles de interactividad propuestos, es necesario señalar que el usuario es quien deberá establecer criterios de evaluación de las interfaces multimedia que requiera y que le conllevara a una toma de decisiones beneficiosas.

3.1.25. Evaluación del Aprendizaje

Según Watts (2006), la evaluación normalmente es competencia de los consejos de gobierno de las universidades, ya que está organizado el desarrollo del proceso de evaluación, así mismo es de competencia abordar situaciones en la resolución derivadas de la evaluación.

Explica el autor Gibbs, (2003), que se presenta una excelente revisión de las investigaciones realizadas sobre la evaluación del aprendizaje, ya que en la actualidad se plantea como un elemento estratégico en la educación ahora prestar atención a la evaluación del aprendizaje permite trabajar, y centrarse en lo que realmente es importante el desarrollo y aprendizaje del alumnado.

El autor Rodríguez, (2000), aclara que se puede distinguir dos espacios en la práctica profesional docente, en la que tiene un gran sentido la evaluación del aprendizaje y en la planificación de las asignaturas y por otra parte se centra más en las actividades evolutivas que tiene lugar mediante las actividades de la enseñanza del aprendizaje.

La evaluación se define como un proceso continuo para la revisión de las actividades de enseñanza del aprendizaje por parte del docente, y que gracias a ella la educación ha podido evolucionar, hoy en día y por su intermedio la información se traduce en conocimiento de calidad para el estudiante al centrarse en lo que realmente es importante que él aprenda.

3.1.26. Evaluación de Materiales de Enseñanza

Según Ezeiza (2007), explica son aspectos clave de las actividades que realizan los profesores, así lo conocen los programas más actuales de docentes, los materiales de enseñanza constituyen una realidad que no siempre llegamos a alcanzarla, estos materiales son muy importantes ya que podemos analizar posibles estrategias para mejorar.

Para Latorre (2003), en cambio aduce que los que han realizado una labor destaca de defensa de los materiales ha existido una tendencia, acudiendo a diferentes argumentos en algunas ocasiones

podieron haber estado bien realizados y en otras habían sido bastante superficiales se ha puesto como algo indispensable los materiales para que haya buenos resultados en un futuro con respecto a la educación.

En el caso de Perrenoud (2004), describe el estudio de los materiales y la actividad a partir de la observación de los aspectos de la propuesta didáctica de los materiales, ya que se caracterizan precisamente por enfocar su tarea de las determinadas características en los materiales de enseñanza.

Evaluar la calidad de los materiales de enseñanza determinará cuan valiosa es su contribución didáctica, pues a través de su evaluación se llegará a relacionar su utilidad a la modalidad del programa que integra el proceso de enseñanza aprendizaje para los cuales fueron diseñados. Cabe señalar que aquí, se convierten en evaluadores los maestros porque son quienes plantean estos materiales y los alumnos que son los encargados de utilizarlos.

3.2. Estado del Arte

En la investigación realizada por Bonilla (2013), “Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula con el apoyo y uso de las TIC” atiende la problemática sobre el aprendizaje del idioma inglés, enfocándose en la habilidad oral de éste que presentan las personas (alumnos) que se encuentran aprendiendo dicho idioma. Este proyecto se enfoca en mostrar cómo es que los recursos web 2.0 (videos, audios y blog) son de gran utilidad para mejorar la habilidad oral en inglés de los alumnos que acuden al centro de idiomas Angloamericano en cuanto a las cualidades de expresión oral: pronunciación, fluidez, coherencia, entre otros, además de promover y enseñar a los alumnos a que interactúen con éstos y así conozcan y obtengan todos los beneficios que brindan las TIC en el aprendizaje de un segundo idioma. La metodología que conlleva este proyecto se basa en la implementación de recursos web 2.0 (videos, audios y blog) en el aula mediante el uso de diferentes actividades educativas con estrategias diseñadas por la docente para aumentar la práctica oral en inglés de los alumnos. Día con día se practicó con estos recursos durante un periodo determinado de tiempo para así conocer y analizar los resultados obtenidos de la utilización de dichos materiales

mediante escalas que valoraron las habilidades mencionadas anteriormente en los alumnos para así llegar a denotar la conclusión de si los recursos cumplieron sus objetivos o no.

En la investigación realizada por Silva (2012), “Propuesta de una estrategia para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en primer nivel básico de la Escuela Politécnica Nacional, a través de las TICs”, en el que se evaluó la calidad y pertinencia del uso de las TICs, desarrollando de esta manera la mejora de las habilidades lingüísticas de los procesos de información integral, se concluye que el uso de tecnologías son en gran manera un apoyo para los estudiantes, también menciona que estos métodos incentivan el aprendizaje por medios visuales y auditivos. La criticidad y creatividad es fortalecida, además permite a los profesores evaluar y a los alumnos autoevaluarse y autoeducarse.

Uno de los principales problemas en el aprendizaje de la segunda lengua en la actualidad está dada por la falta de motivación, de interés, y descontextualización, refleja una carencia de estímulos para docentes y proyectos que tengan que ver con proyectos pedagógicos mediados por tecnologías dice Oyala , García , & Oyala , (2012), se puede interpretar por medio de este estudio en esta especialización que todos esos problemas de motivación e interés, se solucionan con capacidad y voluntad por parte de los docentes creando objetos virtuales de aprendizaje, para que los estudiantes muestren el interés necesario para aprender un tema dado en la asignatura de inglés, con ayuda de recursos como videos, imágenes, interactividad y diseño.

Los estudiantes no aprenden simplemente por el hecho de constituir un grupo, sino porque realizan juntas determinadas tareas que estimulan mecanismos de aprendizaje específicos, vinculando los nuevos conocimientos con los ya existentes, mediante una herramienta que les permite no solo adquirir conocimientos sino también, desarrollar actitudes y procesos en un contexto tecnológico y de habilidades cognitivas que le permiten representar su conocimiento, hacer anotaciones de enlaces y elaboraciones en una temática específica. (Oyala , García , & Oyala , 2012)

Otros puntos según Oyala , García , & Oyala , (2012) son que el manejo de la herramienta multimedial como Macromedia flash permite insertar una didáctica del área de inglés interactuando con el computador, las actividades lúdicas en el aula de clase, captan la atención de los estudiantes cobrando una importancia vital en el aspecto motivacional del proceso cognitivo del estudiante, muchas de las actividades lúdicas planteadas pueden ser presentadas con la ayuda de plataformas

multimediales como la herramienta Macromedia flash 8 que permiten aprovechar la riqueza de la imagen audiovisual a través de un software educativo, se ha visto cómo el desarrollo del aprendizaje de una segunda lengua está en relación directa con la atención y motivación que el estudiante manifieste durante el proceso de enseñanza aprendizaje

El estudio que se ha llevado a cabo en Jamaica, Bolivia, Zambia, Burkina Faso, Malí, Ghana, Tanzania y Uganda por medio de treinta y dos proyectos y procesos de formulación de políticas para el sector, en un lapso de ocho años según el Instituto Internacional para la Comunicación y el Desarrollo (2007), dice que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) pueden ser usadas para el logro de los Objetivos del Milenio (ODM) y de los principios, ya que pueden mejorar ampliamente la calidad de la educación, tanto en el nivel primario como en el secundario y el terciario, así como también apoyar la capacitación de los docentes. Finalmente, las TIC contribuyen a la creación de un ambiente más propicio a través de su aplicación en la gestión y administración escolar.

El trabajo de investigación realizado, concluye en la elaboración de un software personalizado para la Institución ya que se presentan imágenes de los actores que son los mismos estudiantes quienes se sienten motivados al ver su trabajo y el del docente reflejado en un sitio web desarrollado para reforzar su aprendizaje de manera significativa, lo que contribuye a mejorar su rendimiento académico mediante la interacción en la página web.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

En la etapa de diagnóstico se han aplicado diferentes métodos evaluativos, los mismos que han permitido cumplir con el primer objetivo específico en el que se plantea el diagnóstico del nivel de inglés básico y las aplicaciones web que contribuyen para el aprendizaje significativo de la competencia comunicativa en lengua extranjera en los estudiantes de los octavos años de Educación Básica.

El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés es secuencial por lo que el método aplicado corresponde a la primera fase de conocimiento, de este se extrae un cuadro de resumen de las principales condiciones de construcción del mismo. Esta herramienta ha sido aplicada a los 27 estudiantes del Octavo Año, paralelo “B” del Colegio Doce de Mayo, en la ciudad del Puyo, y de donde se han obtenido los siguientes resultados, presentados a través de un cuadro de resumen.

Cuadro de resumen de resultados

Tabla 2. Cuadro Resumen Inglés y Tecnología				
Inglés				
Criterios medidos	Bajo	Medio	Alto	Total
Gramatica	18	5	4	27
Escritura	15	8	4	27
Habla	12	9	6	27
Lectura	16	5	6	27
Tecnología				
Uso del computador	17	7	3	27
Manejo de e- mail	3	9	15	27
Uso de sitios Web	7	15	5	27

Fuente: Registro docente

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Como conclusión del cuadro de resumen a cerca del nivel de inglés básico y las aplicaciones web, el nivel de las destrezas es bajo, en la mayor parte de participantes, si se habla de personas de habla española, juega un papel fundamental en el aprendizaje del idioma.

En cuanto al uso del computador los participantes se encuentran familiarizados, sin embargo las TIC las usan como un medio de entretenimiento y sin fines pedagógicos, y tienen conocimiento del uso de sitios Web.

4.2. Método(s) aplicado(s)

De acuerdo a Vallejo (2011), se aplica la metodología de e-learning, ya que facilita la elaboración de los materiales multimedia, y garantizan el diseño atendiendo a criterios pedagógicos y de accesibilidad, además e-Learning es un modelo de formación que hace uso de las tecnologías multimedia para desarrollar y mejorar nuevas estrategias de aprendizaje. En concreto, supone la utilización de herramientas informáticas, tales como Internet, Intranet o dispositivos móviles para

llevar a cabo la acción formativa. En ámbitos académicos y universitarios se utiliza también, como sinónimo, el término “teleformación” que consta de las siguientes etapas:

- Fase I: Diseño del material didáctico. Antes de comenzar a desarrollar los contenidos del material didáctico es necesario realizar un primer trabajo de análisis que permita establecer el Diseño del material didáctico. El concepto de diseño implica la determinación de los contenidos para lo cual es necesario saber qué áreas temáticas van a ser abordadas y su forma de agrupamiento y, por otro, el sistema elegido de expresión, estructuración y presentación de la información. Para la elaboración del diseño del material didáctico se llevan a cabo las siguientes tareas: Planificación del diseño, análisis de la documentación del proyecto, búsqueda y consulta de fuentes secundarias, organización de la secuenciación modular y de unidades didácticas.
- Fase II: Elaboración de contenidos. La elaboración de contenidos multimedia conlleva la realización de dos tareas: redacción y guionización. En cada una de las subfases se aportan orientaciones y modelos a seguir para la correcta realización de cada una de ellas.
Para la redacción de contenidos se aportan orientaciones que facilitan la realización de contenidos multimedia teniendo en cuenta las características del formato en el que se presentan. En este sentido y en cuanto a la legibilidad de los contenidos en pantalla, tenemos en cuenta que se lee un 25% más lento que en papel, por lo que se recomienda escribir un 50% menos, y además se tiende a leer seleccionando palabras claves y párrafos de interés.
Para facilitar el proceso de guionización se utilizan los guiones. Un Guión Multimedia es el documento en el que se reflejan todos los elementos que van a aparecer en las pantallas del curso online: contenidos y recursos didácticos y multimedia. Además los guiones suponen el producto intermedio que el cliente debe revisar antes de la fase de maquetación y producción multimedia.
- Fase III: Maquetación del material. La fase de maquetación multimedia conlleva la creación de los archivos multimedia que formaran el curso y que están basados en la Fase II. Para cada uno de los modelos, tanto de teoría como de evaluación, se aportan las características de diseño y publicación. Así en esta tercera fase existen: Plantillas de diseño y Plantillas de publicación.

4.2.1 Modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico

Fase I: Diseño del material didáctico:

Título del material didáctico: learnfunenglish

Duración estimada: 9 meses

Modalidad: Presencial

Objetivo general: Diseñar un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.

Descripción de contenidos:

El modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico, se desarrolla a través de una página web, ubicada en <http://www.learnfunenglish.com/>, misma que se encuentra constituida por los siguientes bloques, el inicio en donde se hace presente la página con seis lecciones de las temáticas que conciernen al Nivel Básico de Inglés, tal como muestra la página de contenidos del Libro Docente (Teacher's Guide) emitido por el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador que se encuentra en el Apéndice D. También se ha agregado tres hipervínculos, video, sonido y galería de imágenes que permiten enriquecer la herramienta.

Además se han planteado a través de la herramienta Socrative las evaluaciones unidad por unidad, por lo que es necesario destacar las bondades que brinda este recurso, dentro de los cuales se puede tener un registro de usuarios que posteriormente llevar estadísticamente quien aprueba y quien no, así como la puntuación obtenida.

Fase II: Elaboración de contenidos

Para elaborar los contenidos, hay que tener en cuenta que se debe evaluar el nivel de inglés básico y las aplicaciones web que contribuyen para el aprendizaje significativo de la competencia comunicativa en lengua extranjera en los estudiantes de los octavos años de Educación Básica, se necesita fundamentar teórica y técnicamente el modelo didáctico web y la enseñanza interactiva de inglés que refuerce el aspecto cognitivo y facilite la labor del docente, además de desarrollar

actividades interactivas mediante herramientas web multimedia para despertar el interés del estudiante hacia la enseñanza interactiva de inglés.

En el contenido, el software tendrá 6 lecciones aplicadas para la ejecución de los puntos mencionados anteriormente, cada uno de ellos consta con una introducción en donde se explica el contenido de la respectiva lección.

Lección 1: Abarca tres puntos importantes para el desarrollo aprendizaje de inglés, como gramática, práctica y vocabulario, con contenido explicatorio sobre Presente Simple del verbo “to be”, Pronombres Personales y Preguntas con “to be”. En la sección de vocabulario se encuentra agregada una herramienta que permite escuchar la pronunciación, lo que favorece el aprendizaje del idioma así como también videos que generan interés en el estudiante y facilitan el desarrollo de las destrezas de inglés.

Lección 2: Esta lección al igual que la uno muestra contenido de gramática, práctica y vocabulario, haciendo referencia a los temas de Preposiciones de Lugar y Adjetivos Posesivos así como también la incorporación de videos como parte del desarrollo aprendizaje.

Lección 3: En esta parte el contenido se enfoca de igual forma a la gramática, vocabulario y práctica con temas de Singular y Plural de los sustantivos y los Artículos “A” y “AN”, y en la sección de gramática un video introductorio referente al tema.

Lección 4: Dentro de ésta lección aparecen los temas sobre el Uso de “Can”, Preguntas y Preposiciones de Tiempo, que al igual que las otras lecciones están trabajadas mediante accesos a gramática, vocabulario y práctica, con un respectivo video acorde al tema de estudio.

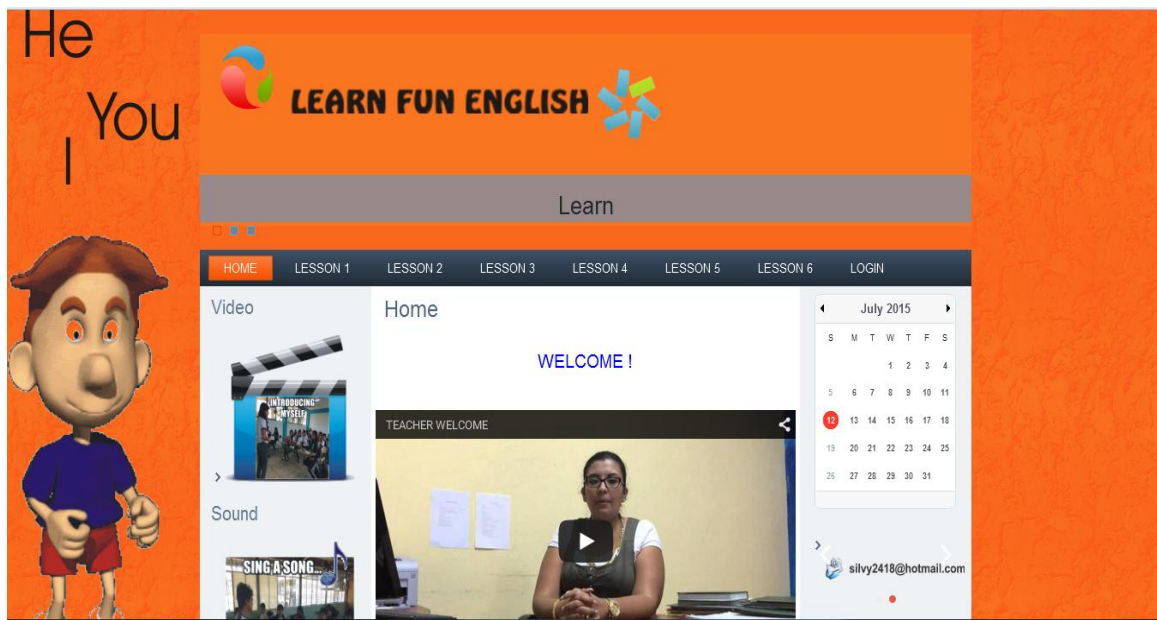
Lección 5: Aquí se trabaja también con los accesos a gramática, vocabulario y práctica, para desarrollar temas como, Sustantivos Posesivos y Presente Simple de “Have”, que al igual que las lecciones anteriores incluye un video sobre la temática.

Lección 6: Se vuelve a destacar los tres puntos importante para el aprendizaje de inglés como, gramática, vocabulario y práctica, por lo que se añade una herramienta que permite practicar la

pronunciación, referente a temas de Presente Simple de “like” y Pronombres Objetivos, para lo cual también se incluye un video introductorio en la parte de gramática.

Fase III: Maquetación del material.

Gráfico 1. Learn Fun English

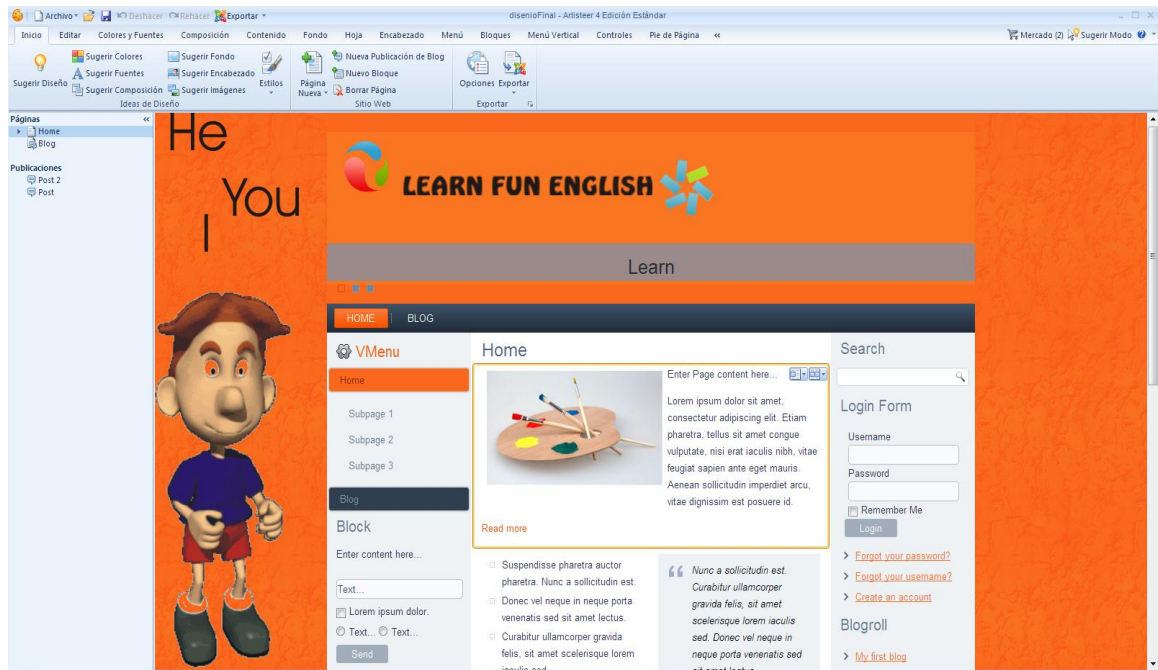


Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

La página web Learn Fun English fue diseñada en el programa Joomla versión 2,5, en la parte izquierda se encuentran tres accesos directos con diferentes aplicaciones y en la parte superior esta un menú de seis lecciones con contenido referente al área de estudio, y además el menú LOGIN que permite al estudiante registrarse en el sistema.

Gráfico 2. Plantilla principal

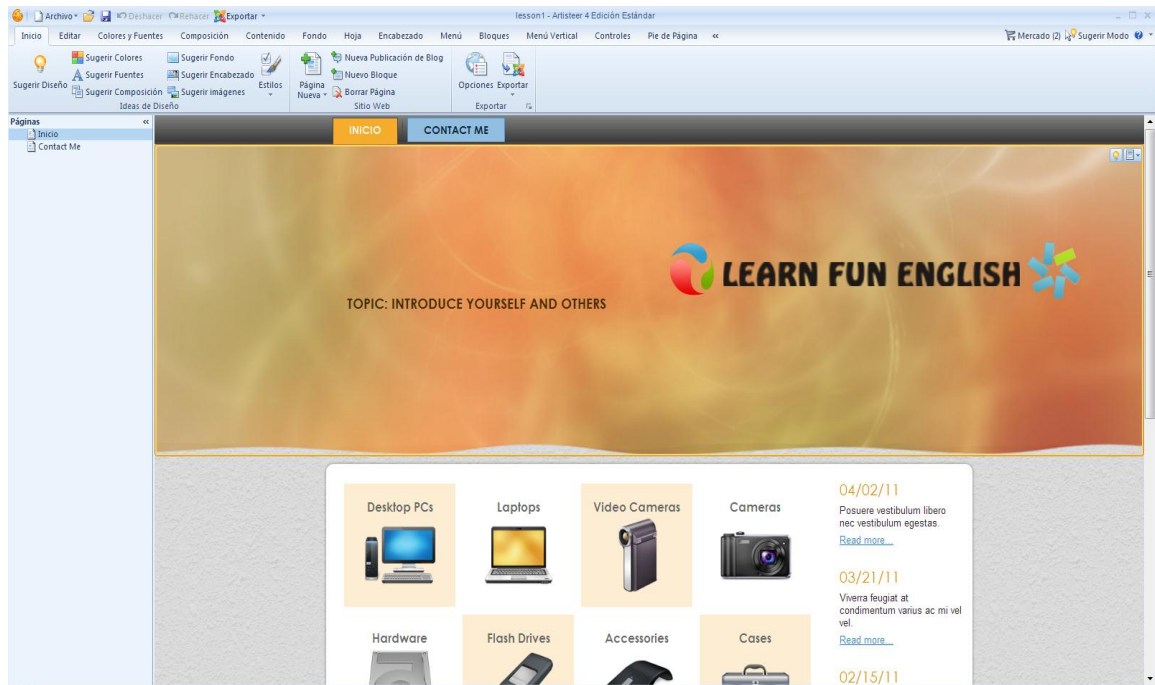


Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

La página web tiene como base una plantilla principal donde se diagrama el diseño que predominará en los diferentes menús, la misma que fué diseñada con Artisteer V4.

Grafico 3. Plantilla lecciones

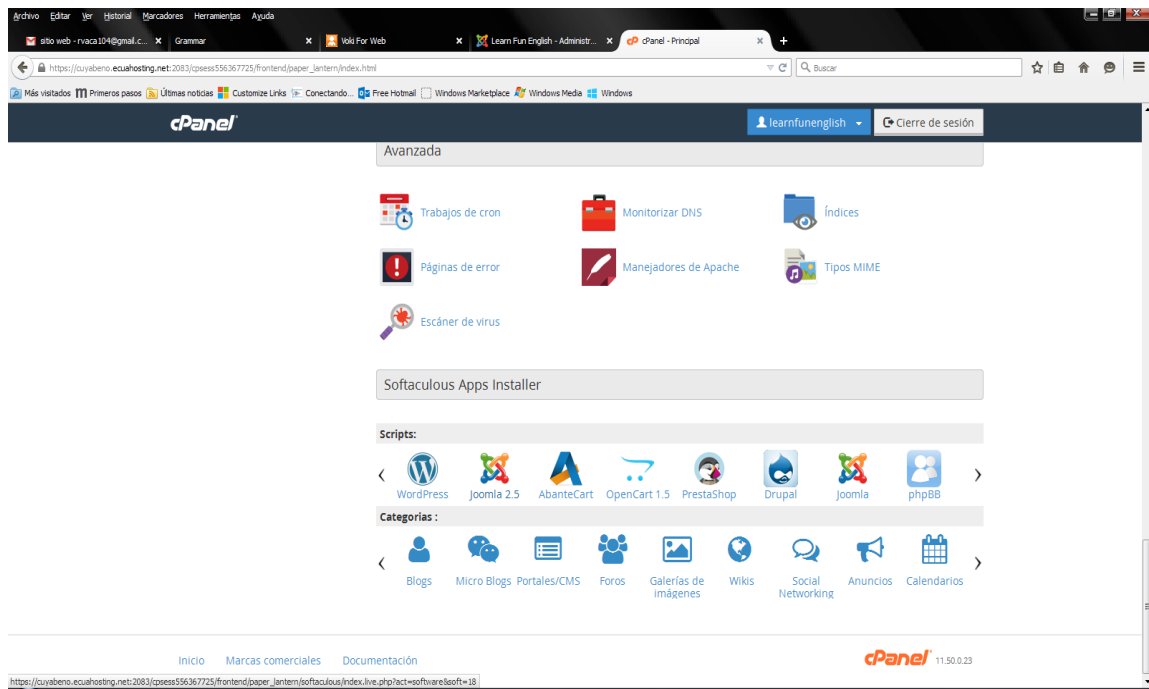


Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

La página web a parte de la plantilla principal tiene como base una plantilla secundaria para las lecciones desde la uno hasta las seis, las plantillas fueron diseñadas con Artisteer V4.

Gráfico 4. Publicar

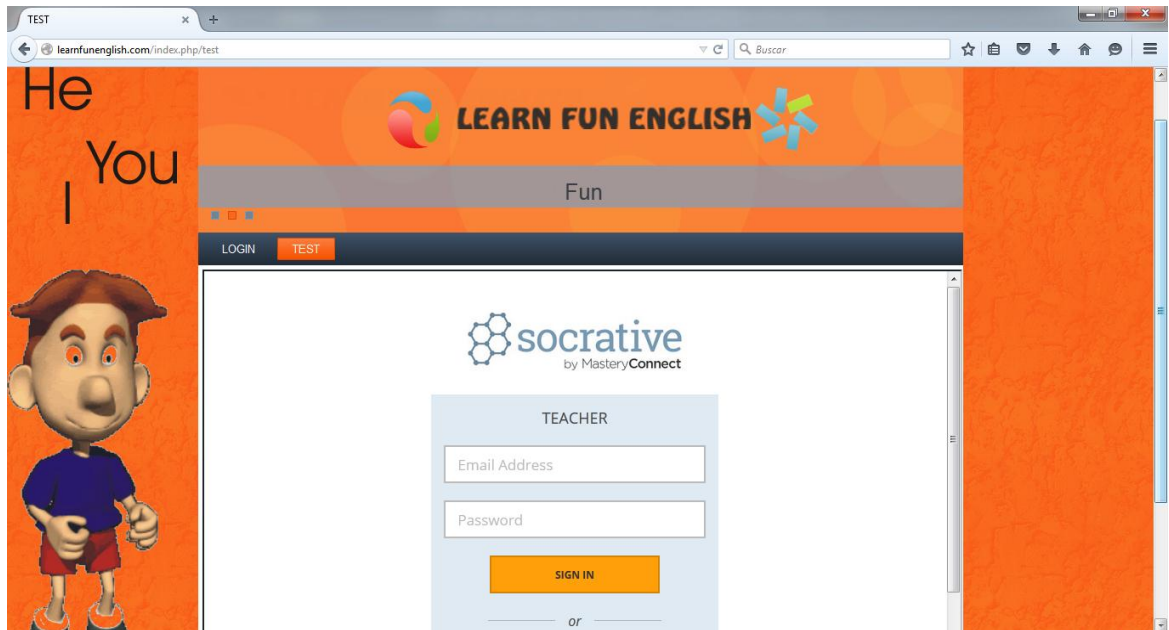


Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

La publicación de la página web se realiza mediante CPANEL que permite la instalación automática de Joomla y con esta información se procede a publicar en la red de internet.

Gráfico 5. Socrative

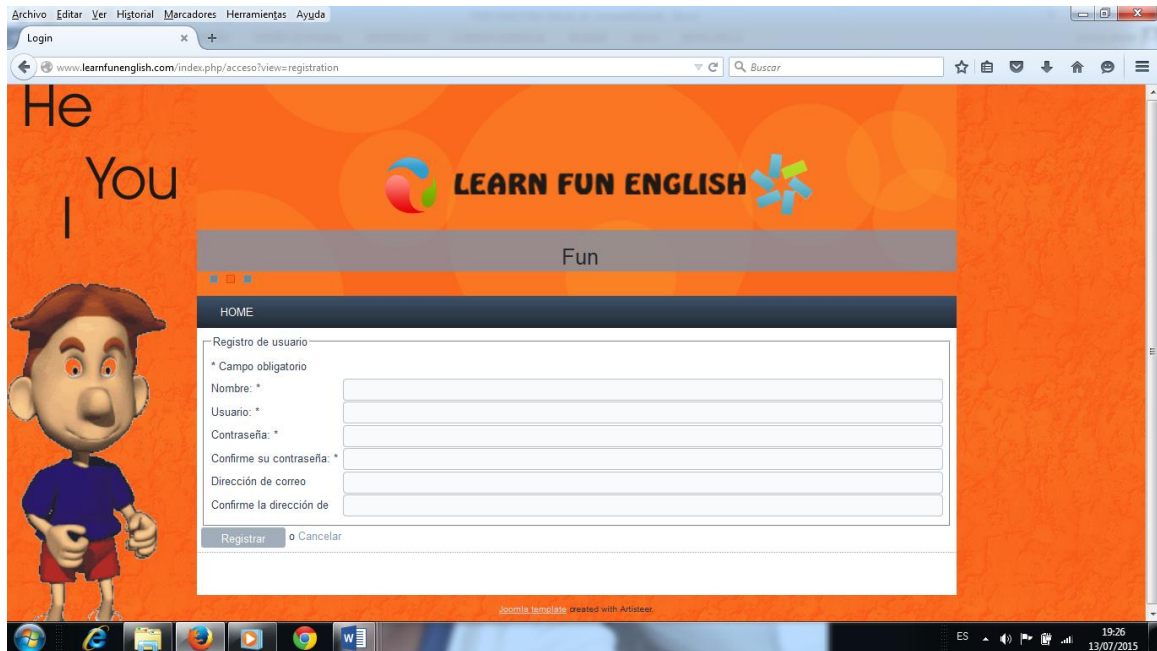


Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Dentro de la página principal se encuentra un enlace que permite utilizar Socrative previo registro en el sistema, en donde muestra diferentes opciones evaluativas para la enseñanza del idioma inglés.

Gráfico 6. Socrative registrarse



He
I
You

LEARN FUN ENGLISH

Fun

HOME

Registro de usuario

* Campo obligatorio

Nombre: *

Usuario: *

Contraseña: *

Confirme su contraseña: *

Dirección de correo

Confirme la dirección de

Registrar Cancelar

Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Para acceder a socrative, el estudiante debe registrarse en el sistema haciendo clic en el menú LOGIN en donde debe llenar los campos de información como nombre, usuario, contraseña y dirección de correo electrónico, logrando así generar una cuenta de usuario, la misma que el docente debe activarla para que el estudiante tenga acceso a rendir las evaluaciones, previo el ingreso del código de aula emitido por la docente.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto Final

Learn fun english es un software orientado para el aprendizaje del nivel básico de inglés, contiene un menú de seis lecciones desarrolladas acorde a los contenidos de la malla curricular vigente emitida por el Ministerio de Educación. Cada lección está estructurada con contenidos de gramática, vocabulario y práctica.

En la página principal del software, se encuentra también tres accesos directos, el primero corresponden a video donde se los puede encontrar ordenados en forma de galería referente a diferentes prácticas que realizan los estudiantes, el segundo pertenece a sonido donde se ubican canciones o sonidos referentes a las áreas en estudio y por último está galería de imágenes, en el cual se muestra una gama de fotografías referentes a las actividades realizadas por los estudiantes en el aula.

El acceso al sitio web es libre, pero para poder realizar las evaluaciones, el estudiante debe registrarse con un usuario, correo electrónico y contraseña, los mismos que son administrados por el docente para su posterior activación en el sitio.

El manual de usuario que permite comprender y manejar de mejor manera el software se presenta en el Apéndice C.

5.2. Evaluación preliminar

De los resultados obtenidos en la investigación se dedujo la necesidad de clasificar contenidos, seleccionar audios y videos para la mejor comprensión del idioma extranjero y finalmente evaluar los aprendizajes; efecto de éste proceso se diagramó un software en el cual se incorporaron los contenidos acorde a las planificaciones curriculares determinadas por el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, para la enseñanza del nivel básico de inglés.

El producto final obtenido se socializó con los docentes del área de inglés y autoridades del plantel quienes sugieren ubicar el software en la página de la institución.

Resultados de la aplicación de la herramienta realizada, dirigida a los estudiantes del Octavo año paralelo “B” del Colegio Doce de Mayo, en la ciudad del Puyo, para determinar el uso del modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.

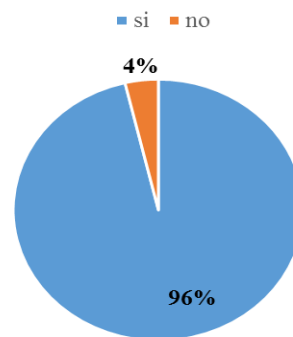
1. ¿Hizo uso de la herramienta learn fun english?

Tabla 3. Learn Fun English			
1	si	26	96 %
2	No	1	4 %
Total		27	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Gráfico 7 Learn Fun English



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

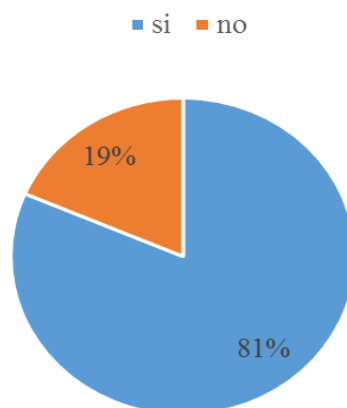
2. ¿Identificó con facilidad los componentes de la página?

Tabla 4. Componentes Página			
1	si	22	81
2	No	5	19
Total		27	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Gráfico 8 Componentes Página



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

3. ¿En la siguiente escala como calificaría los contenidos de gramática de la lección uno?

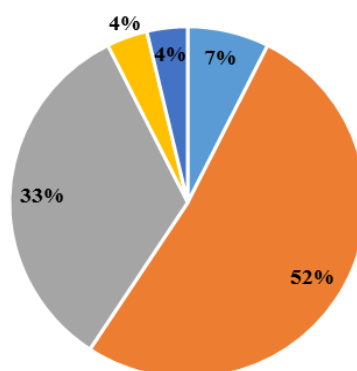
Tabla 5. Nivel de conocimientos			
1	Muy Fácil	2	7
2	Fácil	14	52
3	Ni Fácil ni difícil	9	33
4	Difícil	1	4
5	Muy difícil	1	4
Total		27	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Gráfico 9 Nivel de conocimientos

■ 1 Muy Fácil ■ 2 Fácil ■ 3 Ni Fácil ni difícil ■ 4 Difícil ■ 5 Muy difícil



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

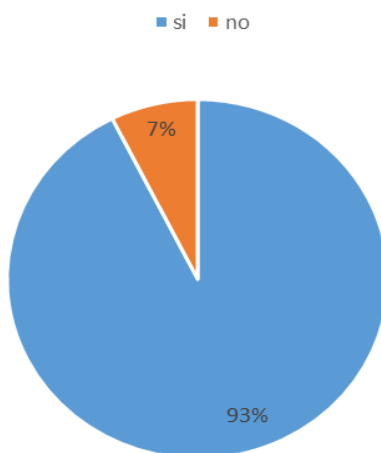
4. ¿Realizó el repaso de las prácticas?

Tabla 6. Practica			
1	si	25	93
2	No	2	7
Total		27	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Gráfico 10 Práctica



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

5. ¿Cuál fue el nivel de dificultad que tubo para realizar el test?

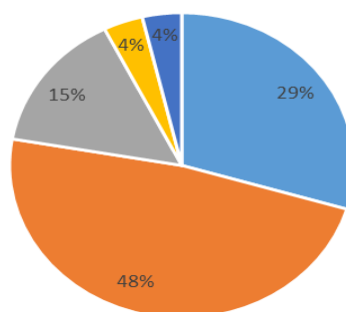
Tabla 7. Dificultad Test			
1	Muy Fácil	8	29
2	Fácil	13	48
3	Ni Fácil ni difícil	4	15
4	Difícil	1	4
5	Muy difícil	1	4
Total		27	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Gráfico 11 Dificultad Test

■ Muy Fácil ■ Fácil ■ Ni Fácil ni difícil ■ Difícil ■ Muy difícil



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

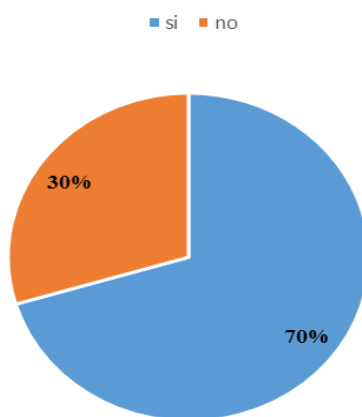
6. ¿La herramienta aplicada de la página es fácil de manipular?

Tabla 8. Uso Herramientas			
1	Si	19	70
2	No	8	30
Total		27	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

Gráfico 12 Uso Herramientas



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

A continuación se presentan los resultados obtenidos a través de la aplicación del test designado para la lección número uno, planteado a través de la herramienta SOCRATIVE.

Tabla 9. Puntuación de lecciones evaluadas		
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	PUNTUACIÓN
1.	BUÑAY CAIZAPANTA BRYAN PAUL	100
2.	CEVALLOS GUAMAN JAIR ALEXANDRE	100
3.	CHANGO ANDI LADY JACQUELINE	40
4.	CHAVEZ TAPUY RONNY MICHAEL	100
5.	CONDO CONDO MAURICIO MICHAEL	100
6.	CUVI RAMIREZ HUGO DANILO	100
7.	GAVILAN GUAQUIPANA DAVID ISAIAS	100
8.	GAVILAN GUAQUIPANA LUIS ALBERTO	80
9.	LEMA PAGUAY SINAI ESTEFANIA	100
10.	LEON ARIUCURI SILSO	20
11.	LOPEZ NUÑEZ ANDRES ISRAEL	100
12.	MAJI GUARACA JEANETH DHOROTEA	No accede
13.	MELENDRES CHIMBO JAZMINA VALERIA	100
14.	MOLINA SARABIA JONATHAN PAUL	100
15.	MONTERO CASTILLO MAYRA MARIBEL	100
16.	PIMBOMAZA LLUMITACI EDISON LORENZO	100
17.	PUSAY LLAMUCA GABRIELA LIZBETH	100
18.	QUIROZ CHALCO BYRON RUBEN	100
19.	RIVERA CABRERA CLAUDIA DANIELA	40
20.	ROMERO CRESPO VICTOR LEONEL	100
21.	SANTAMARIA VARGAS ESTEFANIA SALOME	100
22.	SANTI GREFA JENNYFER YAJAIRA	100
23.	SHIGUANGO BARGAS GERSON STALIN	No accede
24.	TANDAPILCO CHACHA ERIKA YADIRA	100
25.	TISALEMA AGUALONGO JULISA PAULINA	60
26.	TITE ALVARADO RENE ULISES	100
27.	TOAPANTA CONDO LUIS MARIO	No accede

Fuente: <http://www.learnfunenglish.com/>

Elaborado por: Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

5.3. Análisis de resultados

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta, y el piloto, se pudo determinar que los entornos web son de fácil uso para las personas que hicieron parte del estudio, la gramática, redacción, escritura y escucha han sido captadas de la mejor manera, por lo tanto la herramienta brinda ayuda como refuerzo de las macro destrezas del idioma inglés.

La herramienta socrative, permite una gran variedad de opciones para la creación de evaluación, logrando tener un entorno interactivo con los participantes. Sin embargo cabe recalcar que debido a la limitada familiarización de los estudiantes frente a los entornos de aprendizaje virtual, limitó el ingreso a un número reducido de estudiantes.

Los contenidos del modelo didáctico Web, deben ir a la par de la planificación estructurada para el nivel básico de inglés. Al ser una institución de orden público se tienen limitaciones de índole tecnológico por lo que los recursos web que hacen parte de las TIC, se desaprovechan en la integración del conocimiento, y como medio activo de aprendizaje global, ya que una herramienta web tiene como beneficios y finalidad llegar al mayor número de beneficiarios.

La manipulación de la herramienta se ha realizado con facilidad, por parte de los estudiantes, siguen las instrucciones del docente, para lograr un aprendizaje significativo además siguen los ejercicios propuestos que van de la mano con lo presentado en el currículo de curso como parte de la lengua extranjera.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos, el nivel de inglés básico aplica de forma parcial las aplicaciones web, debido a la limitación de recursos principalmente en las instituciones de nivel medio del sistema público, el aprendizaje significativo se ha convertido en una variante con nivel de obligatoriedad en lo que constituye la formación educativa, por otra parte el desarrollo de una segunda lengua debe tener un plan de acción adecuado para su correcto desempeño en los estudiantes de los octavos años de Educación General Básica.

Learn Fun English hace parte de un postulado actual en lo que se refiere a las actividades de formación de los estudiantes, teóricamente se ha sustentado la importancia en el uso de ésta herramienta como material de apoyo para los educadores, el desarrollo de una segunda lengua se ve evidenciado a través de las cuatro destrezas del idioma inglés que son el escribir, hablar, escuchar y leer, la integración de éstas permite la consecución de las macro destrezas del idioma inglés.

El entorno virtual ha sido diseñado como una página web, que no solamente funciona para las personas matriculadas, si no para el público en general, por lo que se contribuiría a un mayor número de personas que pueden beneficiarse con el aprendizaje de inglés de forma interactiva y significativa

La herramienta Web ha permitido además coadyuvar al uso del computador y la Internet como medio de comunicación global para los estudiantes, la facilidad de acceder a la tecnología en la actualidad permite que la información llegue de forma global a todas las personas que deseen incorporar conocimientos como competencia individual.

El aprendizaje autónomo de los estudiantes permite una formación dual, brindada por la herramienta, siendo esta actividad una de las más importantes en el desarrollo de una segunda lengua, los procesos educativos en el desarrollo de las destrezas del idioma se dan por separado, sin embargo la integración de estas destrezas permiten el desarrollo de la comunicación.

Las herramientas multimedia por su parte permiten generar conocimiento y contribuyen a la adquisición de la lengua inglesa, la planificación de ejercicios ha sido pensada de forma que cada destreza se ubique dentro de la herramienta y el modelo de aprendizaje.

La utilización de Learn Fun English, presenta una variedad de recursos para acceder al conocimiento, mismos que son necesarios en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los estudiantes en su gran mayoría han logrado familiarizarse con la herramienta, la continuidad en el uso de la herramienta permitirá en lo posterior el uso idóneo de la misma.

6.2. Recomendaciones

Es recomendable que el uso de las TIC, sea bien canalizado, considerando que en la actualidad, la globalización exige una sociedad de conocimiento, sin embargo el recurso tiempo, se merma debido a la aparición de las redes sociales, que si bien es cierto, se han convertido en un eficaz medio de comunicación, el tiempo de los usuarios se ve mermado en el uso de las mismas, y se desperdicia los valiosos recursos que presentan las TIC para la generación de conocimiento.

La utilización del software por parte de los docentes para la integración del conocimiento de inglés a través de ésta estrategia pedagógica, contribuye a la sociedad permitiendo un verdadero desarrollo – aprendizaje del idioma extranjero.

Compartir la información, así como los conocimientos con el mayor número de usuarios, interactuando con el entorno virtual, de tal modo que los estudiantes no nativos tecnológicos, vayan encontrando interés en el uso de learn fun english.

Apéndice A

Test

LESSON ONE. GRAMMAR TEST

1. THE CONJUGATION OF TO BE VERB IS: AM – IS – ARE?

- A TRUE
- B FALSE

2. THE CONJUGATION OF “IS”:

- A HE
- B THEY
- C IT
- D SHE
- E I

3. THE SIMPLE PRESENT TENSE IS THE MOST COMMON TENSE IN ENGLISH?

- A TRUE
- B FALSE

4. CHOOSE THE SUBJECT PRONOUNS:

- A I
- B MY
- C WE
- D THEY
- E SHE
- F OUR

5. A SUBJECT PRONOUN IS USED AS SUBSTITUTE OF PROPER COMMON NOUNS?

- A TRUE
- B FALSE

6. CHOOSE THE CORRECT SENTENCE ABOUT SIMPLE PRESENT TENSE

- A SHE IS 12 YARS OLD
- B YOU IS HAPPY
- C ARE HE HAPPY?
- D I AM HAPPY
- E THEY ARE NOT HAPPY

7. SELECT THE CONJUGATION OF ARE

- A WE
- B I
- C YOU
- D THERE
- E THEY

LESSON TWO. GRAMMAR TEST

1. CHOOSE THE POSSESSIVES ADJECTIVE

- A MYSELF
- B THEY
- C HIS
- D HE
- E ITS
- F YOUR

2. ARE THE POSSESSIVE ADJECTIVES OFTEN CONFUSED WITH POSSESSIVES PRONOUNS?

- A TRUE
- B FALSE

3. CHOOSE THE PREPOSITIONS OF PLACE:

- A THE
- B IN FRONT OF
- C IN
- D MANY
- E ON

4. "NOT FAR AWAY IN DISTANCE" IS MEANING OF:

- A ON
- B BY
- C ACROSS
- D NEXT TO
- E NEAR

5. "AT" IS USED TO:

- A AT THE BACK
- B EXACT POSITION OF PARTICULAR PLACE
- C ATTACHED
- D EVENTS
- E INSIDE

LESSON THREE. GRAMMAR TEST

1. IS A NOUN A PART OF SPEECH THAT IS USED TO NAME A PERSON, PLACE, THING, QUALITY, OR ACTION?

- A TRUE
- B FALSE

2. CAN A NOUN FUNCTION AS A POSSESSIVE PRONOUN?

- A TRUE
- B FALSE

3. CAN BE NOUNS SINGULAR OR PLURAL?

- A TRUE
- B FALSE

4. SELECT THE CORRECT TYPES OF NOUNS:

- A SINGULAR NOUN
- B COUNTABLE NOUN
- C COMMON NOUN
- D COMPLEMENT NOUN
- E COMPOUND NOUNS

5. ARE THERE ARTICLES DEFINITE AND INDEFINITE?

- A TRUE
- B FALSE

6. SELECT THE CORRECT INDEFINITE ARTICLES:

- A THE
- B A
- C AS
- D AN

7. CAN BE USED "A / AN" ONLY WITH COUNTABLE NOUNS?

- A TRUE
- B FALSE

8. IS THE ARTICLE "A" USED BEFORE CONSONANT SOUND?

- A TRUE
- B FALSE

9. IS THE ARTICLE "AN" USED BEFORE VOWEL SOUND?

- A TRUE
- B FALSE

10. THE DEFINITE ARTICLE "THE" IS USED WHEN:

- A THE SPEAKERS TALKS ABOUT COUNTRIES, STATES OR PROVINCES
- B THE SPEAKERS TALKS ABOUT LAKES AND MOUNTAINS
- C THE SPEAKERS TALKS ABOUT A SPECIFIC OBJECT THAT BOTH THE PERSON SPEAKING AND THE LISTENER KNOW
- D THE SPEAKERS TALKS ABOUT A LOT OF PERSON
- E THE SPEAKERS TALK ABOUT SPECIFIC INFORMATION ABOUT PEOPLE

LESSON FOUR. GRAMMAR TEST

1. ARE MODALS A SPECIAL VERBS WHICH BEHAVE IRREGULARLY IN ENGLISH?

- A TRUE
- B FALSE

2. HAVE THEY A GREAT VARIETY OF COMMUNICATIVE FUNCTIONS?

- A TRUE
- B FALSE

3. CHOOSE THE MODAL VERBS

- A CAN
- B THERE
- C COULD
- D MUCH
- E MAY

4. SELECT THE CORRECT. MODAL VERBS ARE USED TO EXPRESS FUNCTIONS SUCH AS:

- A ORDERS
- B ADVICE
- C ABILITY
- D COUNTERS
- E PERMISSION

5. "CAN" IS USED TO EXPRESS:

- A POWER
- B ABILITY
- C ORDERS
- D PERMISSION
- E POSSIBILITY

6. IS "ON" USED FOR DAYS AND WEEKENDS?

- A TRUE
- B FALSE

7. SELECT THE CORRECT USES FOR "IN":

- A PERIOD OF TIME
- B TELLING THE TIME
- C MONTHS
- D PARTICULAR TIME

8. IS "AT" USED TO SHOW AN EXACT OR A PARTICULAR TIME?

- A TRUE
- B FALSE

9. ARE QUESTIONS WORDS ALSO CALLED "WH" QUESTIONS BECAUSE THEY INCLUDE THE LETTERS "W" AND "H"?

- A TRUE
- B FALSE

10. CHOOSE THE CORRECT QUESTIONS WORDS:

- A WHAT
- B HOW
- C WHILE
- D WHEN
- E WITH

LESSON FIVE. GRAMMAR TEST

1. IS "THE POSSESSIVE FORM" USED WITH NOUNS REFERRING TO PEOPLE, GROUPS OF PEOPLE, COUNTRIES AND ANIMALS?

- A TRUE
- B FALSE

2. IS "BELONGING TO" OR "OWNERSHIP" THE MOST COMMON RELATIONSHIP THE POSSESSIVE EXPRESSES?

- A TRUE
- B FALSE

3. CHOOSE THE CORRECT FUNCTIONS OF THE POSSESSIVE:

- A THE POSSESSIVE EXPRESS A RELATIONSHIP BETWEEN PEOPLE
- B THE POSSESSIVE EXPRESS TANGIBLE THINGS AS WELL
- C THE POSSESSIVE CAN ALSO EXPRESS WHERE SOMEONE WORKS, STUDIES OR SPENDS TIME

4. SELECT WHEN DO YOU USE HAVE:

- A I
- B IT
- C THEY
- D YOU
- E THERE
- F WE

5. SELECT WHEN DO USE "HAS":

A HIS

B HE

C SHE

D IT

E HER

LESSON 6. GRAMMAR TEST

1. "SUBJECT + LIKE + COMPLEMENT". ARE THE AFFIRMATIVE STRUCTURE FOR SIMPLE PRESENT OF LIKE?

- A TRUE
- B FALSE

2. ARE YOU USE "DO" WITH: I - WE - YOURS - THEY?

- A TRUE
- B FALSE

3. ARE YOU USE "DOES" WITH: HE - SHE - IT?

- A TRUE
- B FALSE

4. SELECT THE CORRECT SENTENCES FOR INTERROGATIVE FORM IN THE SIMPLE PRESENT OF LIKE?

- A DOES SHE LIKES STUDY ENGLISH?
- B DO MARY LIKES EAT SOUP?
- C DOES ROBERT LIKES PLAY THE PIANO?
- D DO THEY LIKE WORK IN A FACTORY?
- E DO YOURS LIKE DRIVE A CAR?

5. SELECT THE OBJECT PRONOUNS:

- A ME
- B YOURS
- C HIM
- D HER
- E YOUR
- F IT
- G AS
- H THEM
- I US

Apéndice B

Encuesta

Objetivo: determinar el uso del modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico.

1. ¿Hizo uso de la herramienta aprendamos inglés?

1	si	
2	no	

2. ¿Identificó con facilidad las partes de la página?

1	si	
2	no	

3. ¿En la siguiente escala cómo calificaría los ejercicios de gramática de la lección uno?

1	Muy Fácil	
2	Fácil	
3	Ni Fácil ni difícil	
4	Difícil	
5	Muy difícil	

4. ¿Realizó el repaso de las prácticas?

1	si	
2	no	

5. ¿En la siguiente escala determine el nivel de dificultad que tubo para realizar el test?

1	Muy Fácil	
2	Fácil	
3	Ni Fácil ni difícil	
4	Difícil	
5	Muy difícil	

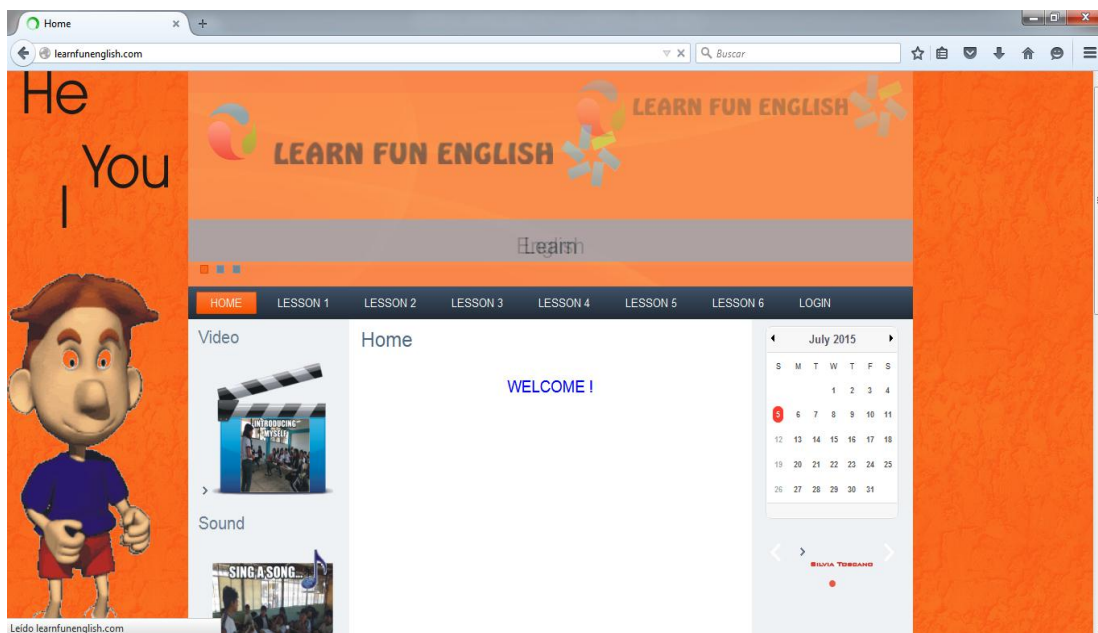
6. ¿Hizo uso de todas las herramientas del programa?

1	si	
2	no	

Apéndice C

Manual del Usuario

Para ingresar al sitio usted debe hacerlo desde un navegador de internet (Mozilla, Chrome, Internet Explorer, Opera...), y digitar la dirección www.learnfunenglish.com, en donde se le mostrara la siguiente interfaz.



HOME.- Es la primera opción ubicada en el menu principal, la misma que contiene un mensaje de bienvenida al sitio.

Importante.- Siempre que usted desee regresar a la página principal presione la opción HOME. Cada opción de menu "Lesson" está estructurada con información introductoria e información adicional referente a VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.

LESSON 1.- Se encuentra ubicada junto a HOME y contiene información para su auto preparación referente a “Introduce MySelf”, aquí encontrará tres botones VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.



Al pulsar sobre este botón usted tiene información referente a:

- Numbers
- Greetings
- Personal Pronouns
- Some Colors
- Some Food
- Some Sports and Activities
- Some Animals
- Some Professions and occupations
- Usefull Expressions



En “Grammar” se puede visualizar información referente a:

- The simple present of be
- Subject Pronouns



En “practice” se visualiza un ejemplo sobre:

- Present You Profile to The Class

LESSON 2.- Se encuentra ubicada junto a LESSON 1 y contiene información para su auto preparación referente a “Introduce People”, aquí encontrará tres botones VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.



Al pulsar sobre este botón usted tiene información referente a:

- Things for teens



En “Grammar” se puede visualizar información referente a:

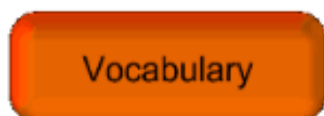
- Prepositions of place
- Possessive adjectives



En “practice” se visualiza un ejemplo sobre:

- Conversation

LESSON 3.- Se encuentra ubicada junto a LESSON 2 y contiene información para su auto preparación referente a “Where are you from?”, aquí encontrará tres botones VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.



Al pulsar sobre éste botón usted tiene información referente a:

- Countries and Nationalities



En “Grammar” se puede visualizar información referente a:

- Nouns
- Articles



En “practice” se visualiza un ejemplo sobre:

- Talk about where people are from

LESSON 4.- Se encuentra ubicada junto a LESSON 3 y contiene información para su auto preparación referente a “Requests”, aquí encontrará tres botones VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.



Al pulsar sobre éste botón usted tiene información referente a:

- Ordinal Numbers



En “Grammar” se puede visualizar información referente a:

- Modal verbs
- Prepositions of time
- Question words



En “practice” se visualiza un ejemplo sobre:

- Can you repeat that please?

LESSON 5.- Se encuentra ubicada junto a LESSON 4 y contiene información para su auto preparación referente a “Family”, aquí encontrará tres botones VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.



Al pulsar sobre éste botón usted tiene información referente a:

- Family members
- Adjectives for physical description



En “Grammar” se puede visualizar información referente a:

- Possessive forms of nouns
- Simple Present of have



En “practice” se visualiza un ejemplo sobre:

- Present your family members

LESSON 6.- Se encuentra ubicada junto a LESSON 5 y contiene información para su auto preparación referente a “Likes and dislikes”, aquí encontrará tres botones VOCABULARY, GRAMMAR Y PRACTICE.



Al pulsar sobre éste botón usted tiene información referente a:

- Ways of expressing likes and dislikes



En “Grammar” se puede visualizar información referente a:

- Simple present of like
- Object Pronouns



En esta “practice” se visualiza un ejemplo sobre:

- The sound /Z/

VIDEO.- En esta opción puede encontrar videos ordenados en forma de galería, referente a prácticas que realizan los estudiantes correspondiente a: Introduce People, e Introduce Yourself.

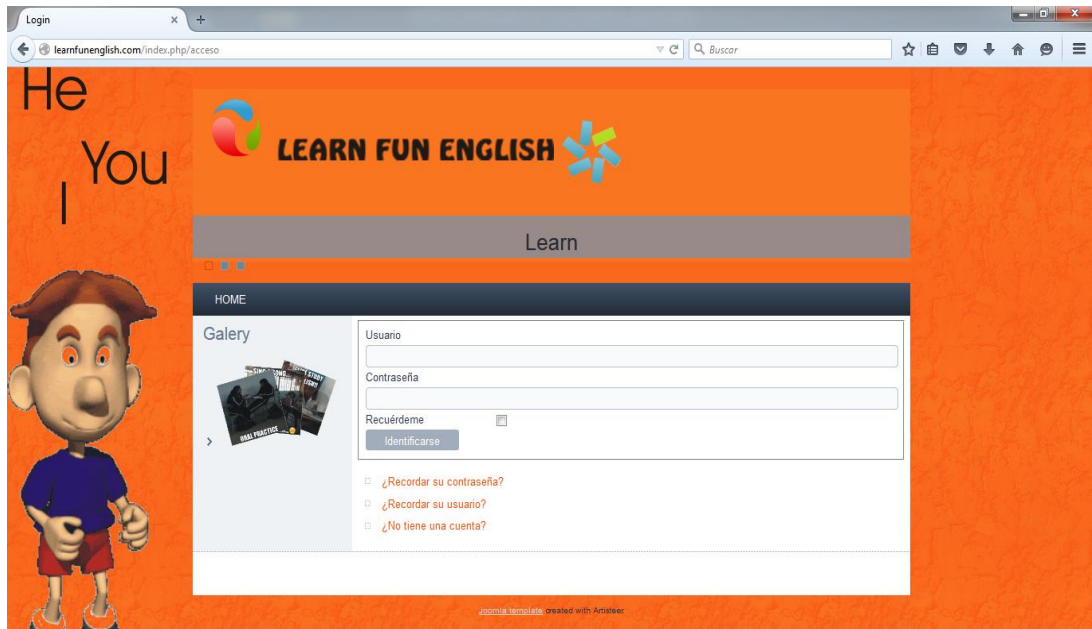
Importante.- Pulse un clic con el mouse en el video que desee reproducirlo.

SOUND.- Se ubican canciones o sonidos referentes a las áreas en estudio.

GALLERY.- Se muestra una gama de fotografías referentes a actividades realizadas por los estudiantes en el aula.

Importante.- Pulse un clic con el mouse en la imagen que desee agrandarla.

LOGIN.- En esta opción se visualizará la siguiente interfaz:

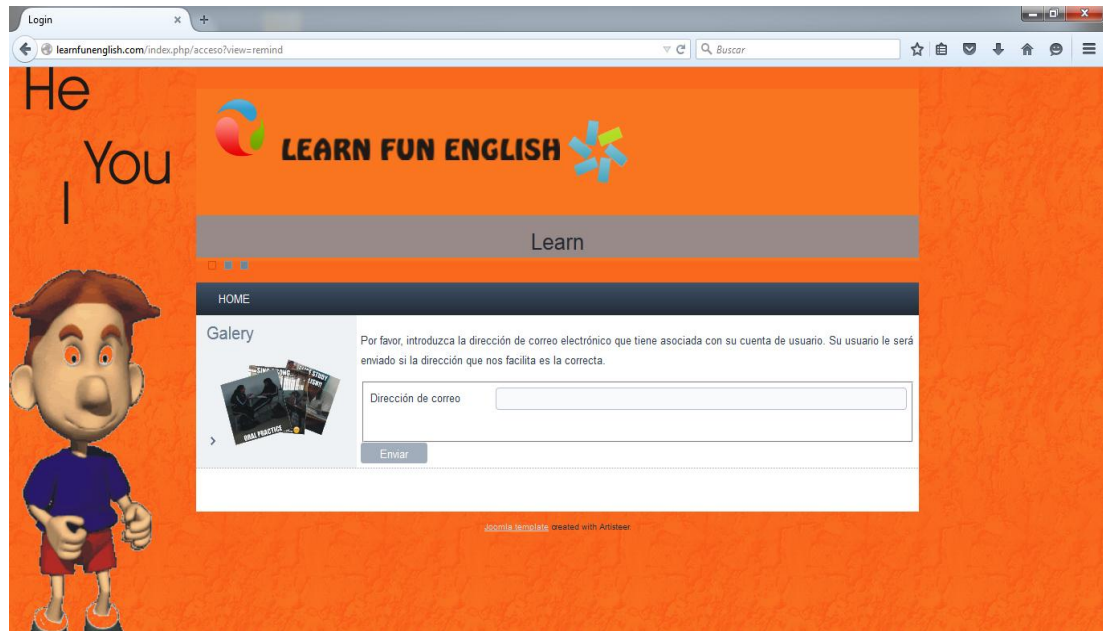


En donde:

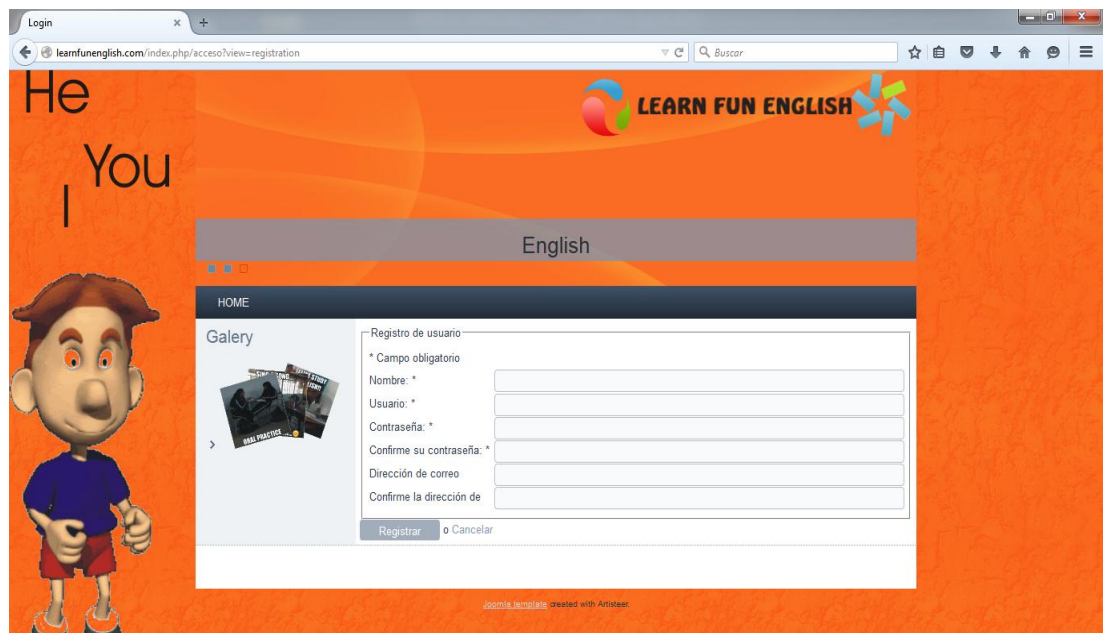
Usuario: Es el nombre ingresado por usted al registrar su cuenta

Clave: Es la combinación de caracteres que usted estableció como contraseña segura al registrar su cuenta.

Recordar su contraseña? Y Recordar su usuario? .- Es una alternativa que usted puede utilizar para que la aplicación web le recuerde a su correo electrónico la contraseña de acceso, para lo cual al presionar un clic sobre esta opción se debe especificar su e-mail como muestra la siguiente grafica:

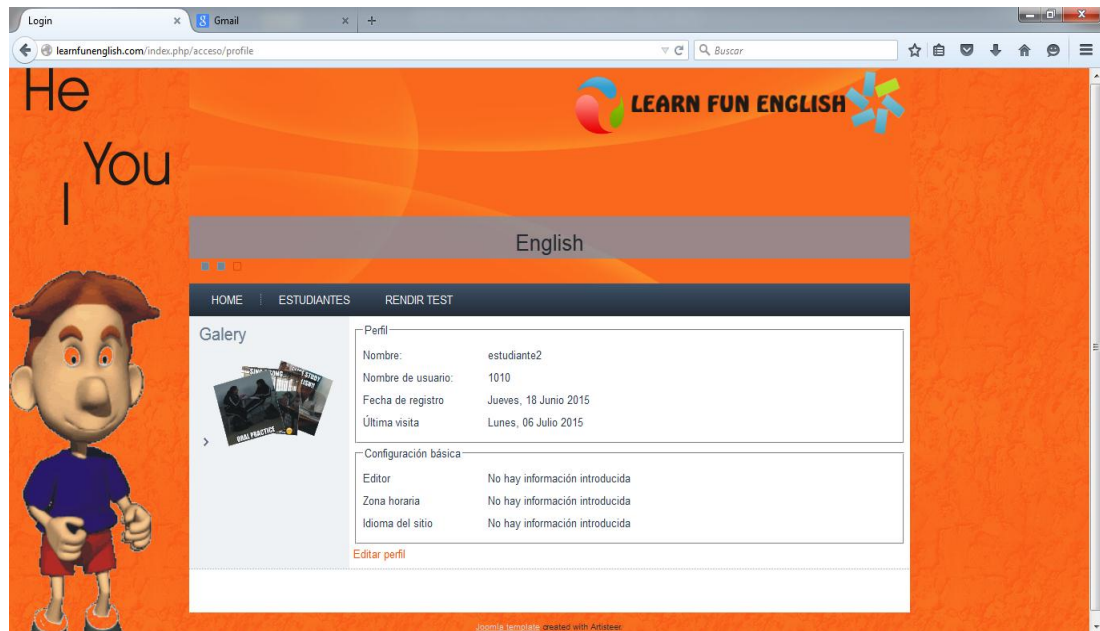


No tiene una cuenta?- Corresponde a la creación de usted como usuario o estudiante de la aplicación en donde debe proporcionar los siguientes datos:

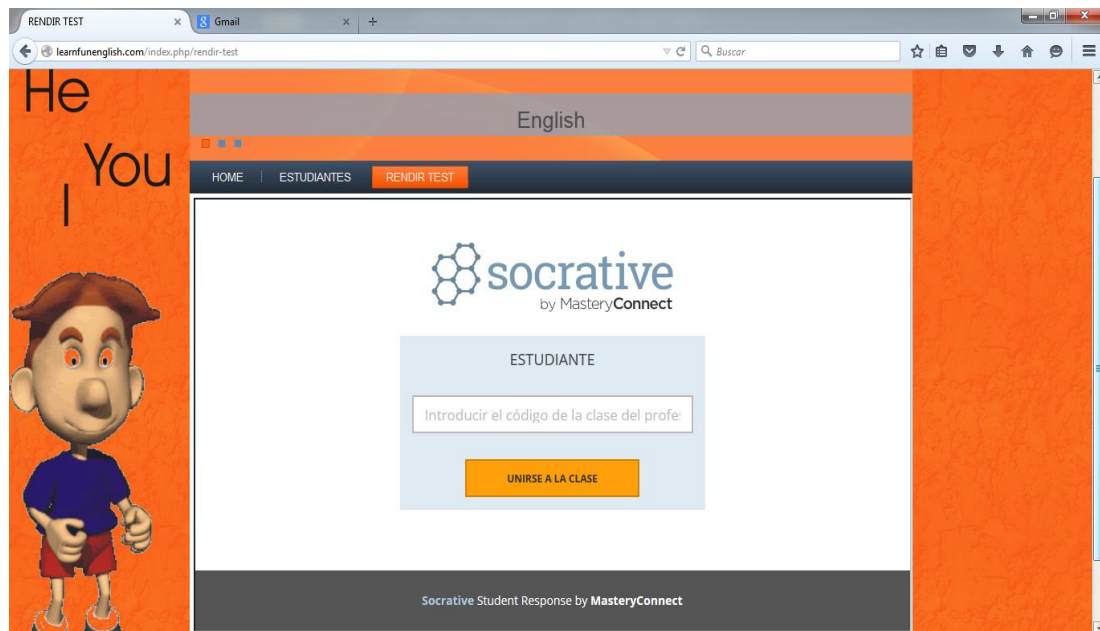


Importante.- Debe esperar a que el administrador del sitio lo habilite para que pueda ingresar

Una vez habilitado digite su usuario y contraseña e ingrese a seleccionar la opción **RENDIR TEST** en la siguiente interfaz.

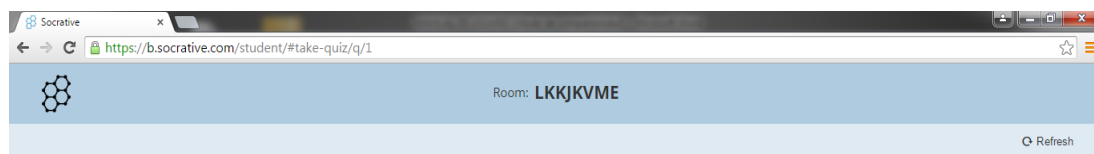


Al presionar la opción **RENDIR TEST** se le mostrará la siguiente pantalla:



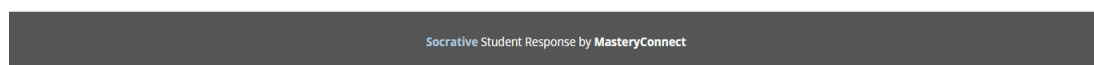
En donde debe ingresar el número de aula que le proporcione su maestra o el administrador/a del sitio.

Una vez validados estos datos se visualizará la siguiente pantalla:

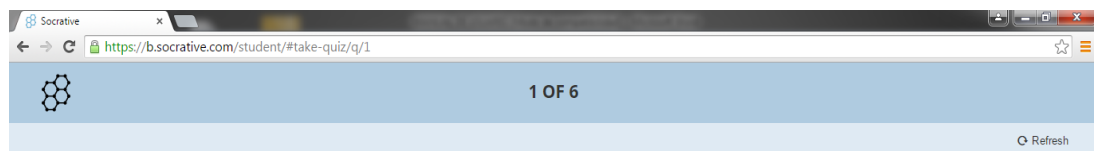


Enter your name

DONE



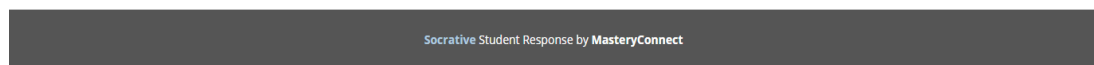
Presione el botón **DONE**, e ingrese a la evaluación como muestra la siguiente pantalla:



THE SIMPLE PRESENT TENSE IS THE MOST COMMON TENSE IN ENGLISH?

True	False
------	-------

SUBMIT ANSWER



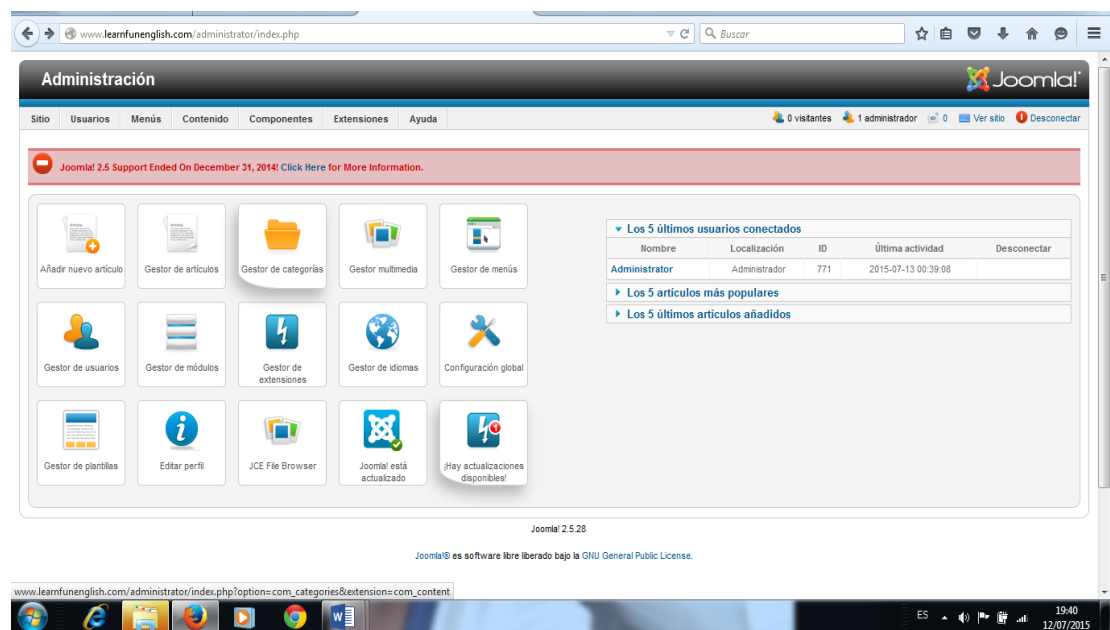
Como puede observar, esta evaluación de ejemplo tiene 6 preguntas, y para poder contestar y continuar con la siguiente presione el botón **SUBMIT ANSWER** hasta terminar el TEST.

Importante.- Luego de contestar cada pregunta le mostrara un aviso si la pregunta fue contestada correcta o incorrectamente.

Al finalizar el Test finalice la sesión presionando sobre el botón **LOG OUT**

ROL MAESTRO O ADMINISTRADOR

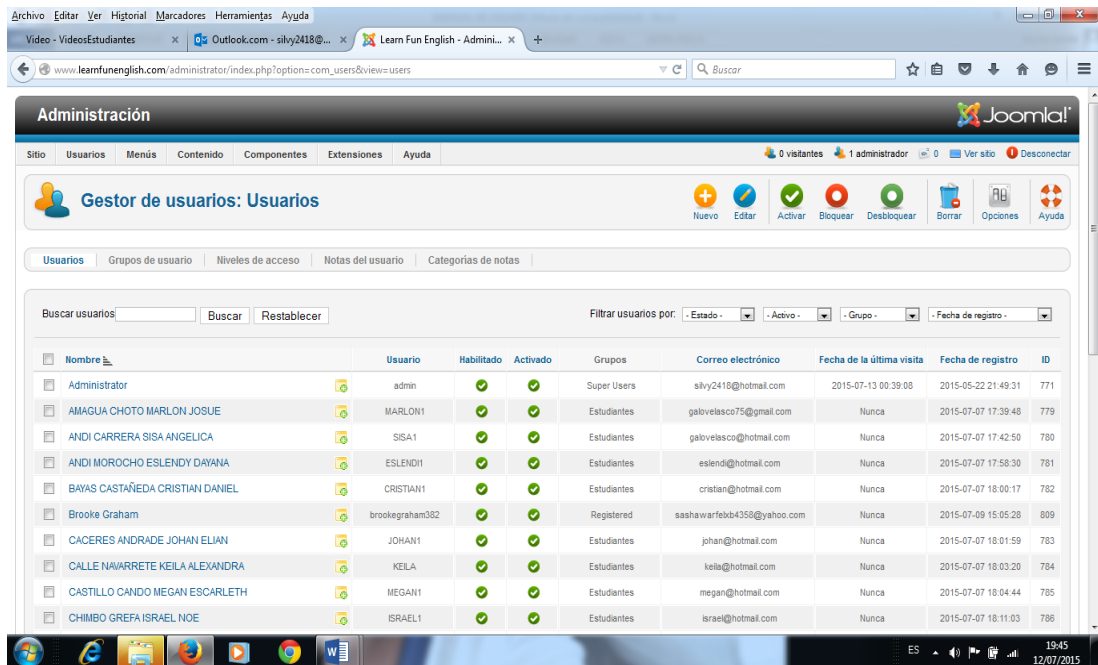
ACTIVACION USUARIOS.- Para activar a los usuarios registrados en el sitio, se ingresa a www.learnfunenglish.com/administrator, donde se ingresa el usuario y contraseña de administrador, y aparecerá la siguiente pantalla:



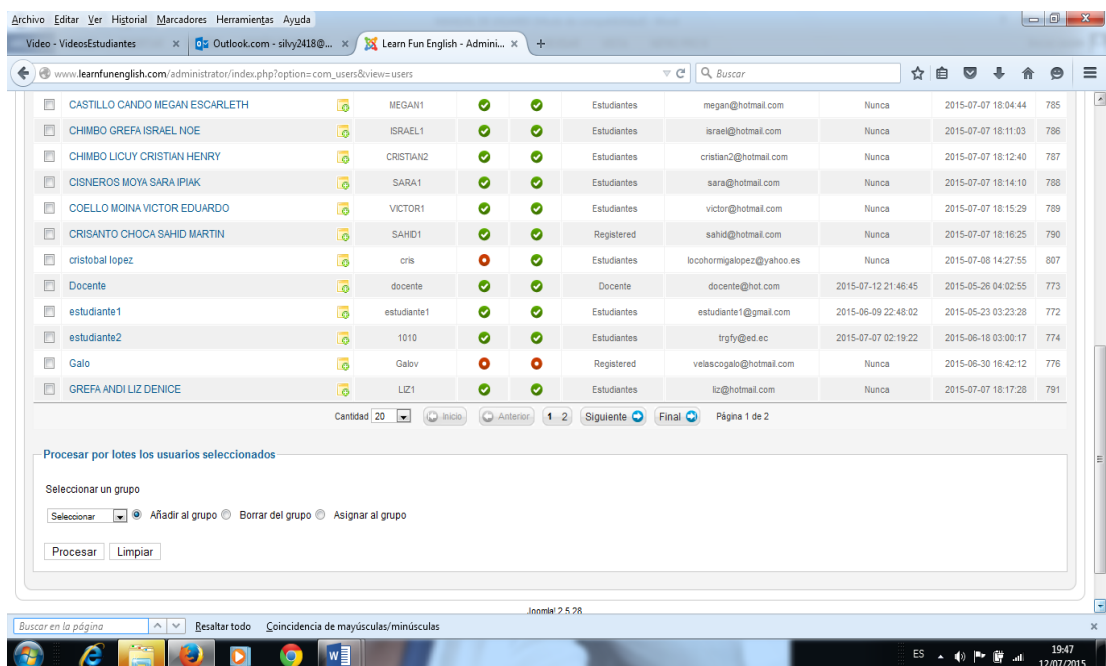
Usuario: *****

Clave: *****

Una vez dentro de la administración del sitio de un clic sobre el menú Usuarios (gestor de usuarios) como muestra el siguiente gráfico:



En donde debe presionar un clic con el mouse sobre el botón rojo correspondiente al usuario que desea activar como muestra la siguiente figura:

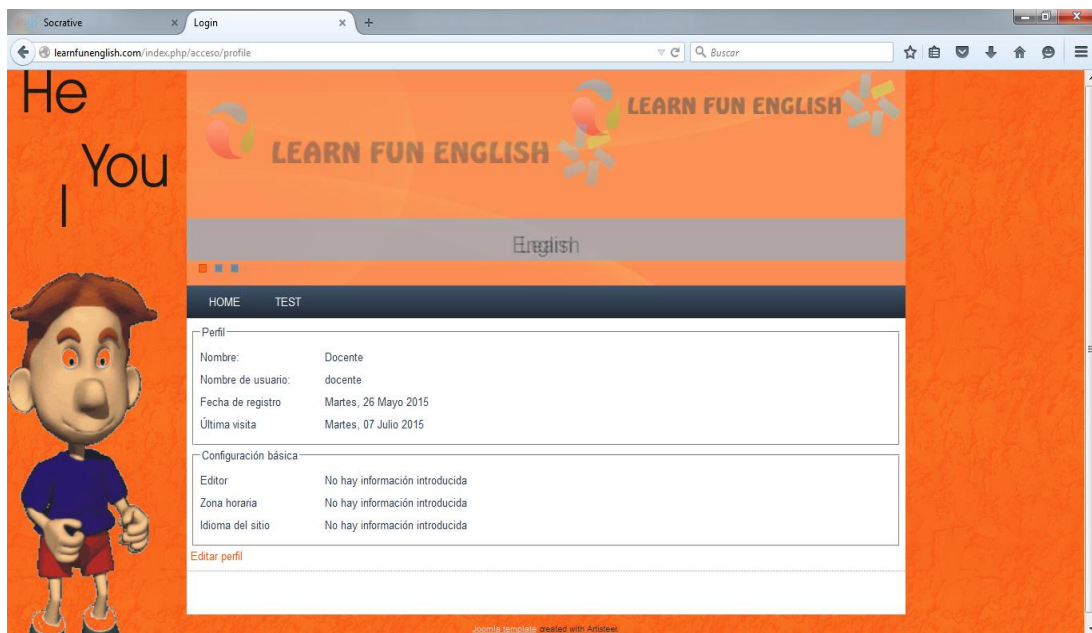


Con esta acción los usuarios que seleccionó están activos para poder ingresar y **Rendir el Test**

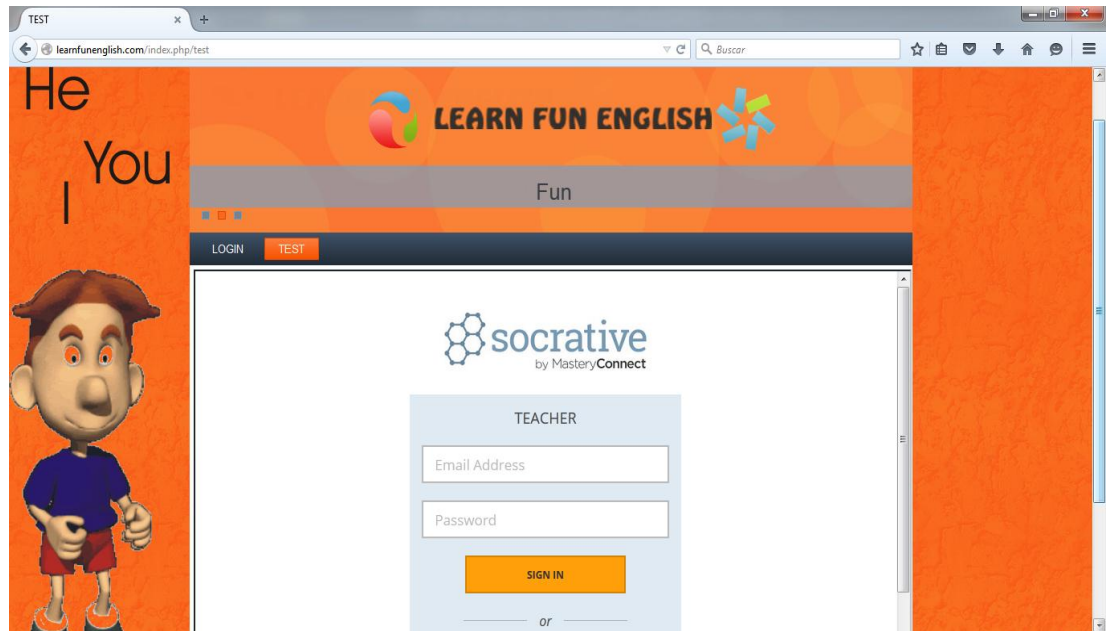
ADMINISTRACION DE SOCRATIVE (MAESTRA)

Para ingresar a administrar Socrative seleccione la opción **LOGIN** y especifique su usuario y contraseña como docente.

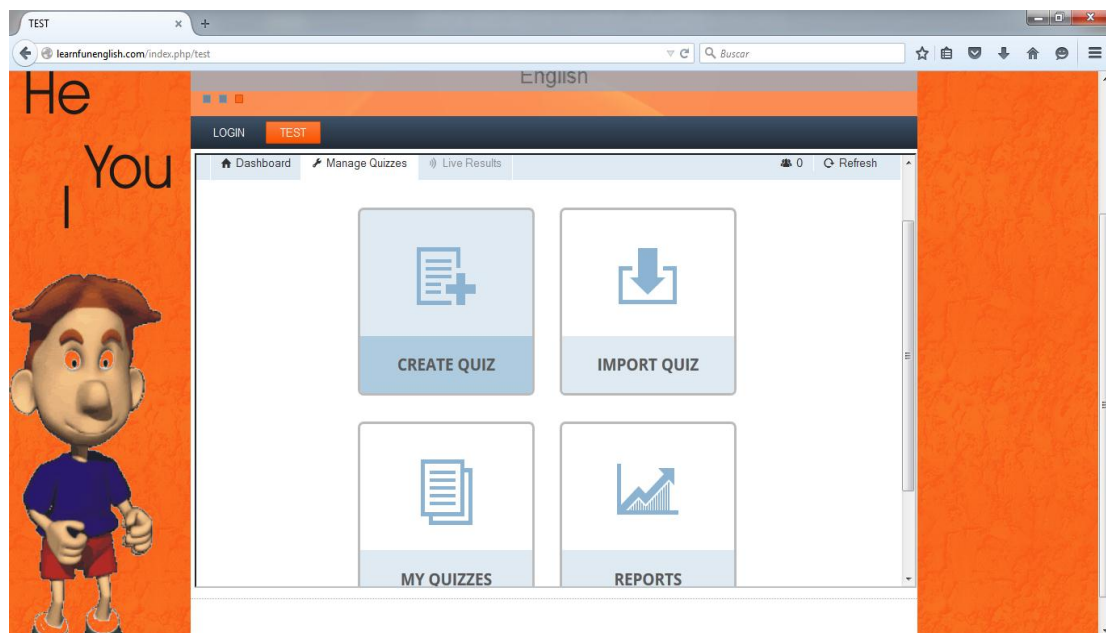
Una vez que ingrese se le muestra la siguiente pantalla:



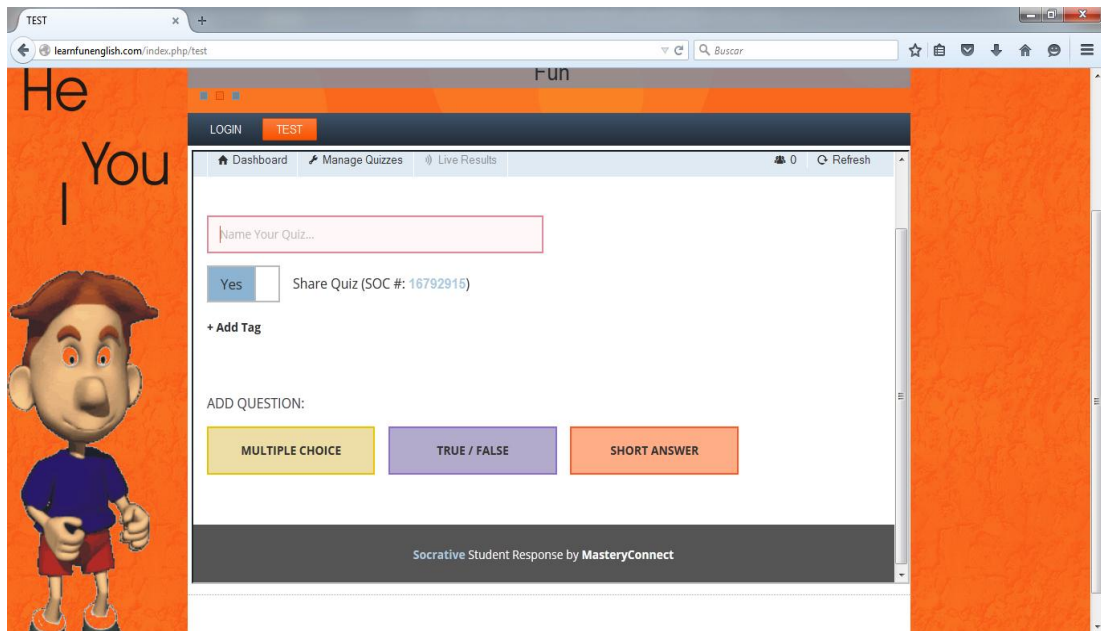
En donde debe seleccionar la opción **TEST** para ingresar a socrative :



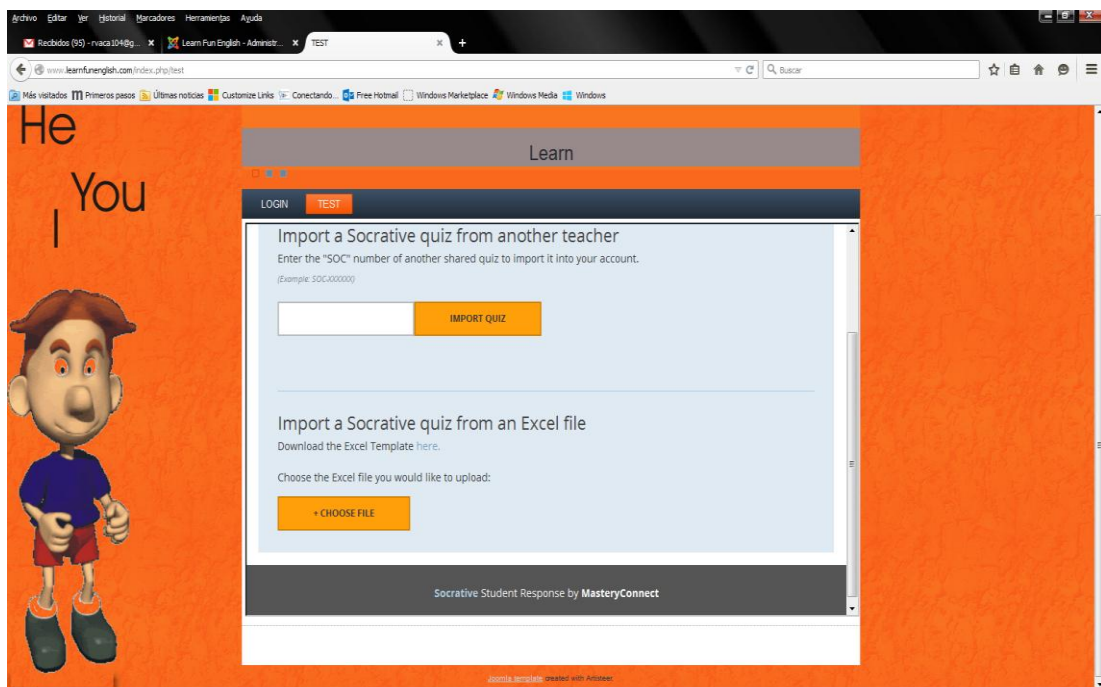
Manage Quizzes



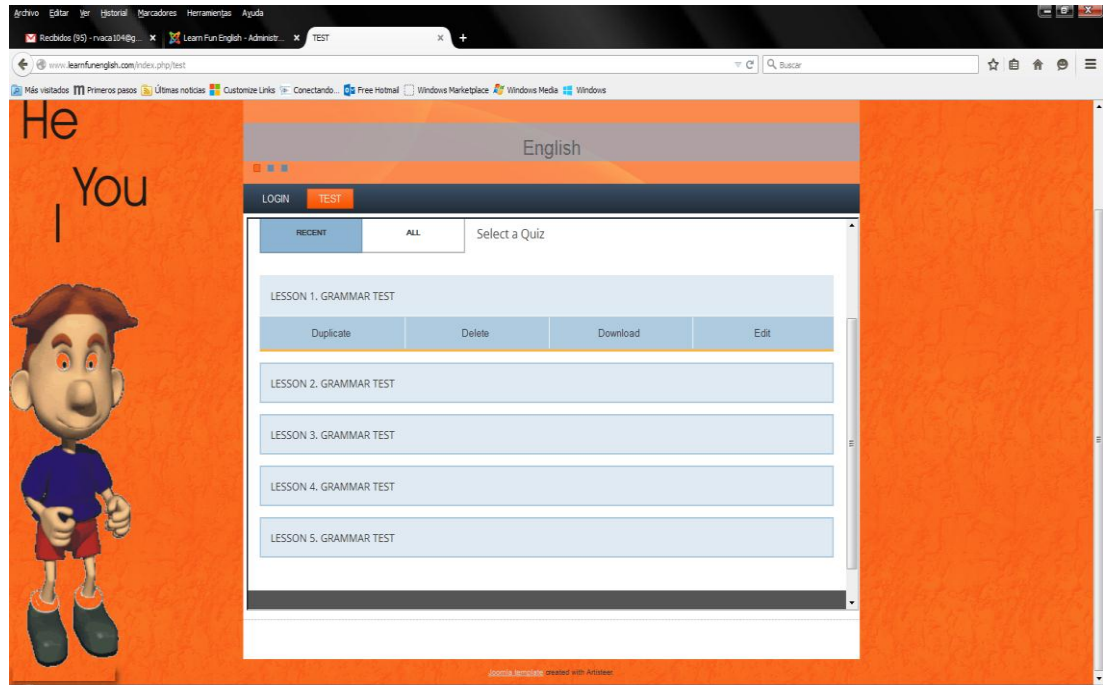
CREATE QUIZ.- Permite crear Tests con preguntas de selección multiple, verdadero y falso, respuestas cortas, como muestra el gráfico:



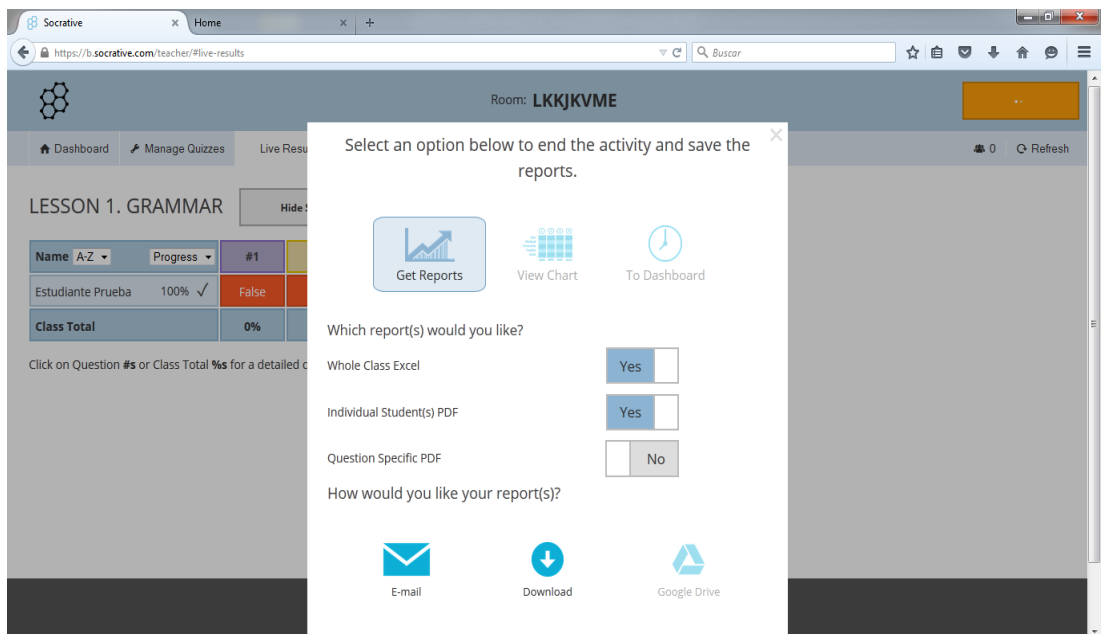
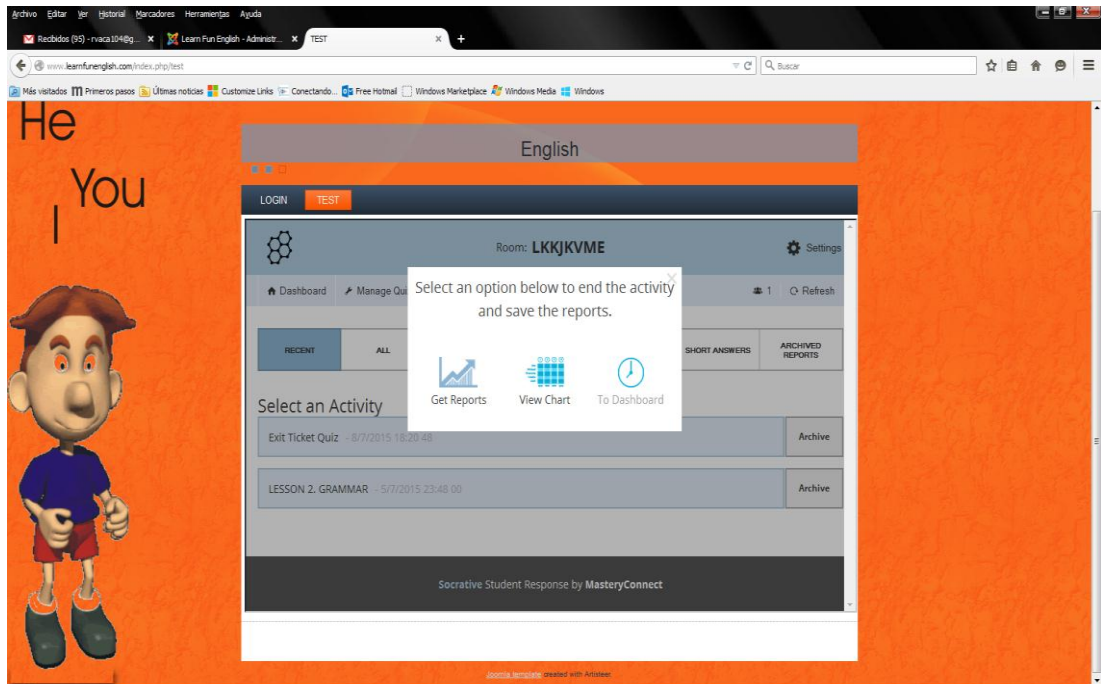
IMPORT QUIZ.- Permite importar una evaluación creada por otro maestro o desde Microsoft Excel como muestra la figura:

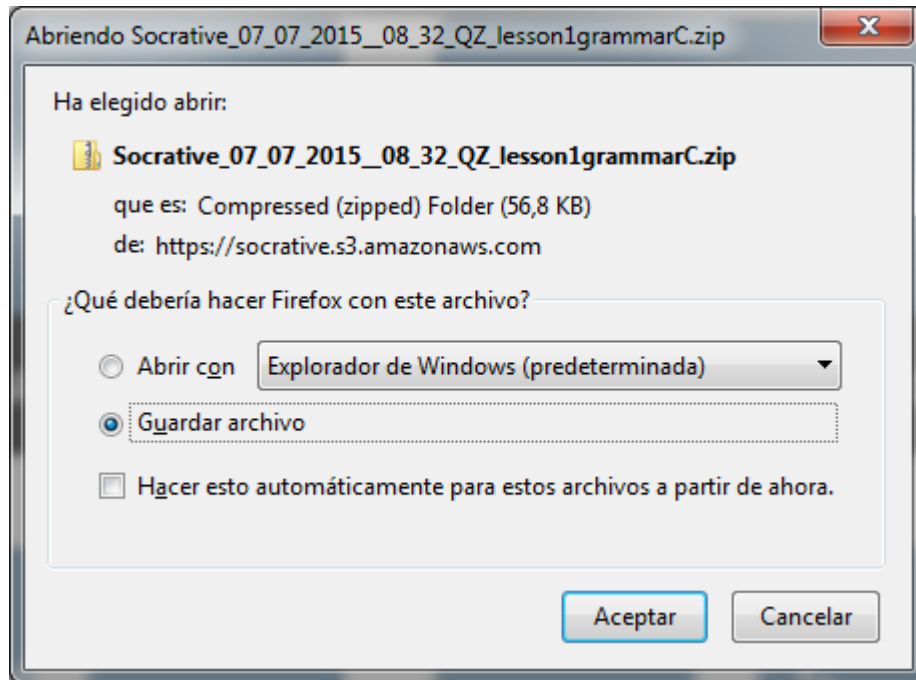


MY QUIZZES.- Permite visualizar las evaluaciones guardadas en la plataforma de socrative, en donde usted puede: Duplicar, borrar, Descargar o editar la evaluación que seleccione, como muestra el grafico:



REPORTS.- Permite visualizar los resultados de las evaluaciones que han rendido los estudiantes, como muestra el siguiente gráfico:

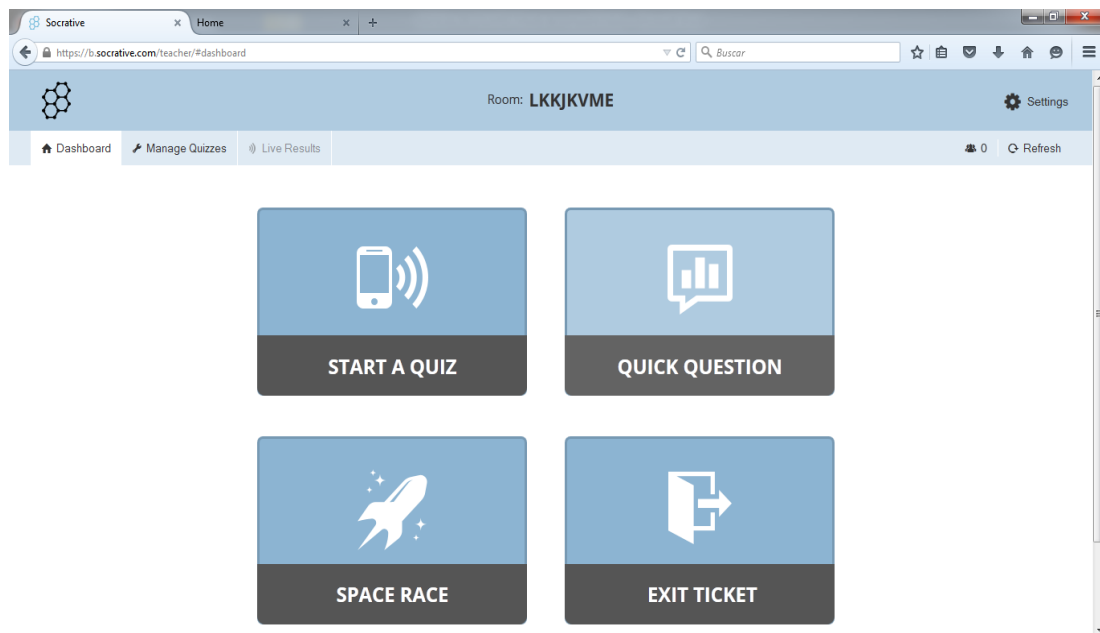




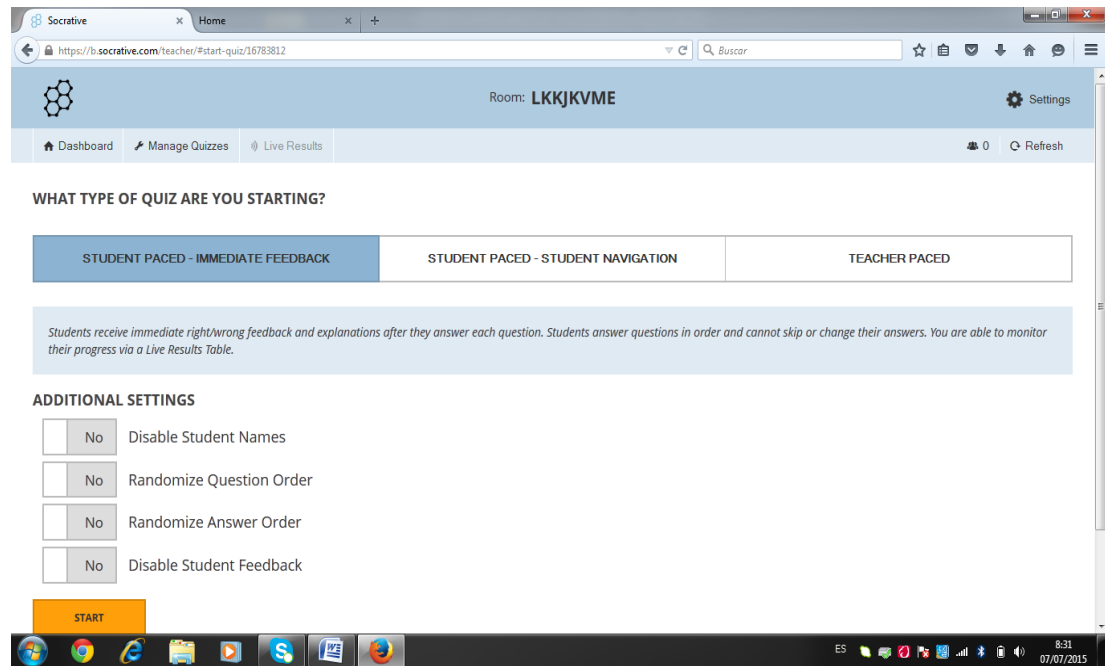
LESSON 1. GRAMMAR							
Tuesday, July 07 2015 08:32 AM							
Room: LKKJkVMe							
Common Core Tags:							
Student Names	Total Score (0 - 100)	Number of correct answers	THE CONJUGATION OF TO BE VERB IS: AM - IS - ARE?	THE CONJUGATION OF "IS":	THE SIMPLE PRESENT TENSE IS THE MOST COMMON TENSE IN ENGLISH?	CHOOSE THE SUBJECT PRONOUNS	
Estudiante Prueba	17	1	False	IT	False	I	True
Class Scoring	16,7%	1,00	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	



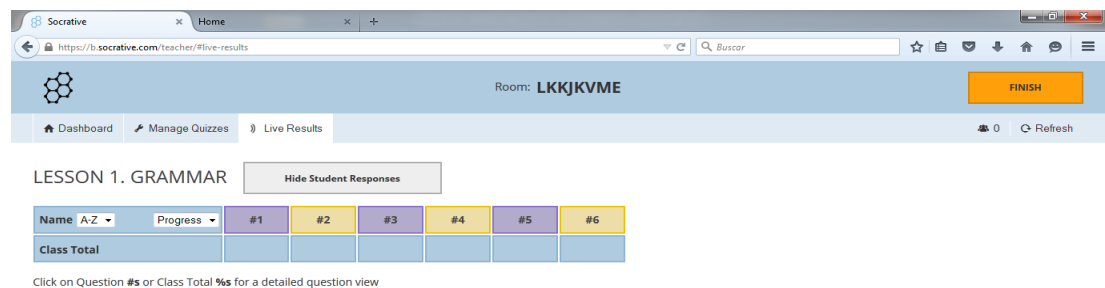
Dashboard

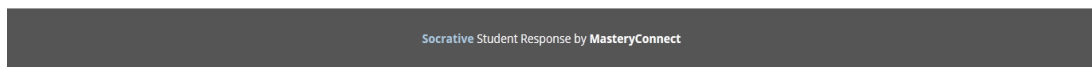
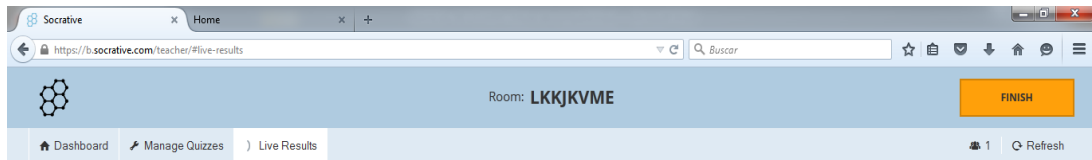


START A QUIZ.- Permite iniciar un Test para que los estudiantes puedan rendir el mismo, para lo cual se debe seleccionar sobre el Test que desee iniciar, configurar las opciones que se muestran en el gráfico y finalmente presionar sobre el botón **START**



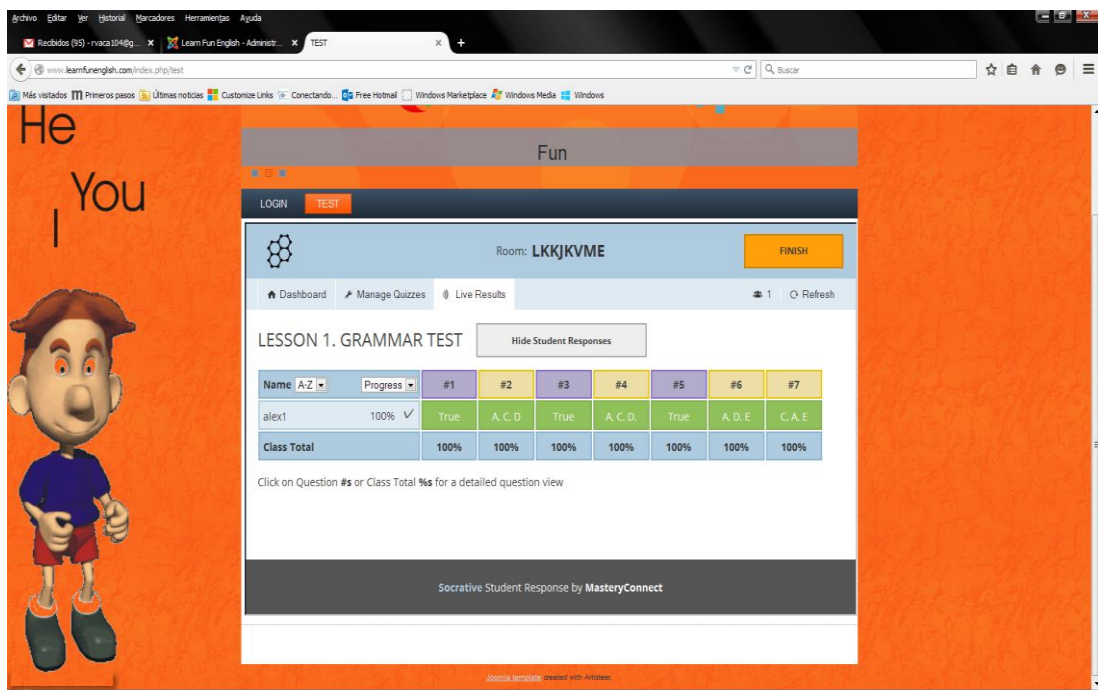
Aparecerá una pantalla como la siguiente en la que el maestr@ puede visualizar las respuestas que cada estudiante va contestando.





SPACE RACE.- Permite visualizar gráficamente como si fueran estadísticas, las respuestas de los estudiantes.

Live Results .- Muestra las respuestas de los estudiantes que rindieron la evaluación.



Apéndice D

Scope and Sequence

Unit	Title	Communication	Grammar
Pages 2–3	Let's get started.		
1 Pages 6–13	What's your name?	Ask about favorites Introduce yourself	Simple present of <i>be</i> : <i>am/is/are</i> – Affirmative statements – Negative statements Subject pronouns Questions with <i>be</i> – Yes/No questions – Information questions: <i>What? How old? Who?</i>
2 Pages 14–20	This is Brian.	Introduce people Ask where people and things are: <i>Where is? Where are?</i>	Prepositions of place: <i>in, on, above, under, at, behind, in front of</i> Possessive adjectives: <i>my, your, his, her, our, your, their</i>
Page 21	Progress check Units 1 and 2 Test-taking tip: Familiarize yourself with the entire test.		
Page 22	Game 1: Pack it up!		
Page 23	Project 1: A snapshot of me		
3 Pages 24–31	Where are you from?	Talk about where people are from Ask for and give personal information	Nouns: Singular and plural forms <i>This/that; these/those</i> Articles: <i>a</i> and <i>an</i>
Pages 32–33	Wide Angle 1: From one country to another . . .		
4 Pages 34–40	Can you repeat that, please?	Ask about birthdays Ask questions: <i>When? What time? What day?</i>	Can for requests Question words: <i>When, What time, What day + (am/is/are)</i> Prepositions of time: <i>in + month, on + day, at + time</i>
Page 41	Progress check Units 3 and 4 Test-taking tip: Budget your time.		
5 Pages 42–49	I have two sisters.	Talk about your family Describe people	Possessive forms of nouns Simple present of <i>have</i> ; <i>any</i> – Affirmative and negative statements – Yes/No questions Information questions with <i>How many</i>
Page 50	Game 2: Spelling bee		
Page 51	Project 2: A snapshot of someone I like		
6 Pages 52–58	I'm not crazy about hip-hop.	Talk about likes and dislikes	Simple present of <i>like</i> – Affirmative and negative statements – Yes/No questions – Information questions Object pronouns: <i>me, you, him, her, it, us, you, them</i>
Page 59	Progress check Units 5 and 6 Test-taking tip: Ask for help and clarification.		
Pages 60–61	Wide Angle 2: Potter teens		

Referencias

Bibliografía

Bonilla, P. (2013). *Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula con el apoyo y uso de las TIC*. Hidalgo: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO.

Barbera, E. (2006). *Educación abierta y a distancia*. Madrid: EDITORIAL UOC.

Bernardez, M. (2007). *Diseño, Produccion e Integracion de E-learning*. Estados Unidos: Global Business Press.

Cano Angel & Nieto Emilio. (2006). *Programacion Didactica y del Aula: de la teoria a la práctica docente*. España: Cuenca Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Cegarra, J. (2004). *Metodologia de la Investigacion Cientifica y Tecnologica*. Madrid: Ediciones Diaz de Santos.

Cervera David, Blanco Roberto, Casado Maria, Martin Francisco, Mediano Francisco, Ramos Maria & Utiel Celeste. (2010). *Didactica de la Tecnologia*. España: GRAO S.L.

Diaz, F. (2002). *Didactica y Curriculo. Un enfoque constructivista*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

España, M. (2003). *Servicios Avanzados de Telecomunicacion*. España: Diaz de Santos.

Esteinou, J. (1998). *Espacios de Comunicacion* (1ra. Edicion ed.). Mexico D.F.: Universidad Iberoamericana.

Estrella, R., & Lazo, C. (2011). *Jóvenes Interactivos - Nuevos Modos de Comunicarse*. España: ISBN.

Ezeiza, J. (2007). *Analizar y comprender los materiales de enseñanza de lenguas en*. Madrid.

Fernández, J., & Vivar, D. (2014). *Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio*. Madrid.

Forteza Bagán, M. Á. (2009). *Metodologías didácticas para la E/A de competencias*. Castellón: CEFIRE.

Gavaldà, J. (2006). *Cinco años de premios. Consejo Social URV a la Calidad Docente*. España: Cossetania Ediciones.

Gear, J., & Gear, R. (2006). *Cambridge Preparation for the TOFEL Test*. Cambridge.

Gibss, G. (2003). *Uso estratégico de la evaluación en el aprendizaje*. Madrid: Narcea.

González, B., & Vélaz de Medrano, A. (2014). *La acción tutorial en el sistema escolar*. Madrid: UNED.

Guiñazu, L. (2003). *Tecnología Educativa*. Argentina: Universidad Nacional de Río Cuarto.

Instituto Internacional para la Comunicación y el Desarrollo (IICD). (2007). *Las TIC para el sector educativo*.

LaCruz, M. (2002). *Nuevas Tecnologías para docentes*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Latorre, A. (2003). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. . Barcelona: GRAO.

Murado, J. (2010). *Didáctica de inglés en educación infantil*. Vigo: Ideaspropias Editorial.

- Otamendi Ainhoa, Aguilar Diego, Garcia Francisco, Alvarez Jose, Garcia Maria, Morilla Raquel, Gomez Silvia, Luque Silvia & Lopez Yolanda. (2009). *Guía de Innovación Metodológicas en E-Learning*. España: Reta.
- Oyala , L., García , L., & Oyala , J. (2012). *Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria*. Pereira: Universidad Católica de Pereira.
- Penchansky Lydia & San Martin Hebe. (2004). *El Nivel Inicial*. Buenos Aires: Colihue S.R.E.
- Perrenoud. (2004). *P*. Barcelona: GRAO.
- Picado, F. (2006). *Didáctica General*. Costa Rica: EUNED.
- Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje EVA*. Barcelona: EDITORIAL UOC.
- Revuelta, F., & Perez, L. (2009). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. España: UOC .
- Rodriguez , G. (2000). *La evaluación de la actividad docente en la Universidad*. Madrid: Visionlibros.
- Ruiz Enrique & Sanchez Velasco. (2012). *Cibertronica. Aprendiendo con Tecnologías de la Inteligencia con la Web Semantica*. Mexico D.F.: Diaz de Santos.
- Silva, A. (2012). *Propuesta de una estrategia para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el primer nivel básico de la Escuela Politécnica Nacional, a través de la aplicación de las TICs*. Quito: Escuela Politécnica Nacional.
- Vallejo, N. (2011). *Metodología de elaboración de materiales didácticos multimedia accesibles*. Mexico.
- Watts, E. (2006). *La evaluación compartida*. Valencia: Servicio de publicaciones de la Universidad de Valencia.

Resumen Final

“Diseño de un modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico”

Ing. Silvia Yolanda Toscano Quispe

115 páginas

Proyecto dirigido por: Javier Salazar Mera, M.Sc.

Este proyecto nace con el propósito de contribuir e incentivar el proceso de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, mediante la integración de la tecnología, propendiendo despertar el interés del participante sobre la importancia de aprender otra lengua. El modelo didáctico web de enseñanza, es una herramienta de capacitación interactiva, para reforzar de forma activa el conocimiento, mediante la aplicación de una correcta metodología didáctica a través de la web, para generar el conocimiento, logrando afianzar las macro destrezas del idioma inglés, de manera, que se contribuya al desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes. A través del modelo y el uso de las nuevas tecnologías se busca la generación y asimilación de conocimientos, utilizando un método fácil, diseñado por el autor, para el aprendizaje del inglés mediante el uso de una página web, lo que permite a los estudiantes interactuar a través de las herramientas informáticas, con las que se encuentran actualmente familiarizados, y reforzar los conocimientos de forma práctica. Un diferenciador importante que brinda el modelo didáctico web para la enseñanza interactiva de inglés a nivel básico, es que puede ser usado no solamente por los estudiantes registrados en el sitio, y al hablar de nivel básico puede ingresar cualquier persona que desee estudiar inglés, el espacio se encuentra desarrollado con las lecciones en inglés, en donde se encuentra la gramática lección a lección, vocabulario y práctica.