

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA

DOCENTE

DISEÑO DE UNA PROPUESTA DIDÁCTICA MEDIANTE LA
ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS *EDUCAPLAY* Y
JCLIC PARA REFUERZO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA INGLÉS
APLICADO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE
EDUCACIÓN BÁSICA

MARÍA DEL CARMEN CHICAIZA PINDUISACA

DIRECTORA: ING. YOLANDA CECILIA GARCÍA PAREDES. MCs

Tutor. Ing. Yolanda Cecilia Garcia Paredes. MCs
Lector 1. Mtr. Carolina Landázuri.
lector 2. Mgtr. Patricia Erazo Ortega.

AGRADECIMIENTO

Mi especial agradecimiento a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador matriz Quito, a los docentes que impartieron sus experiencias y conocimientos en la formación académica durante la maestría, a la Ing. Yolanda Cecilia García Paredes. MCs, Directora de Tesis, quien con sus conocimientos ha guiado la culminación del proyecto, ayudándome a cumplir una meta más en mi formación académica, a los docentes lectores, a mi familia y amigos quienes me motivaron a seguir adelante.

DEDICATORIA

A mi hermana Verónica por el apoyo y el tiempo compartido en el desarrollo de mi proyecto de titulación, gracias por el aprendizaje y experiencia en mi formación académica, a mi madre quien siempre me animo a continuar el camino y persistir para alcanzar los objetivos propuestos. Y a todos quienes han sabido darme una palabra de aliento para seguir adelante.

María del Carmen

RESUMEN

El presente trabajo corresponde a una tesis de diseño, como el aporte al proceso de refuerzo académico en el idioma Inglés aplicado en los estudiantes de Octavo grado de Educación General Básica. Para la obtención de la información se tomó como base el método cuantitativo con el análisis de campo, se aplicó encuestas a estudiantes y docentes, para determinar el aporte positivo de la propuesta didáctica mediante la elaboración de actividades multimedia en las herramientas tecnológicas; también se entrevistó a las autoridades de la institución. Esto permitió obtener información actualizada de cómo se está realizando el proceso de refuerzo académico; metodologías, estrategias y recursos utilizados. Se analizó la didáctica recomendada por el Ministerio de Educación y la aplicada por la institución para el refuerzo académico con el uso de TIC, para la enseñanza - aprendizaje de Lengua extranjera, se realizó la revisión bibliográfica de estrategias metodológicas, didácticas y de evaluación, selección de herramientas tecnológicas y didácticas que permite el desarrollo de habilidades lingüísticas. Es necesario el desarrollo de nuevos recursos didácticos que permitan mejorar el rendimiento académico, aplicando la herramienta tecnológica adecuada para despertar en el estudiante el interés por el autoaprendizaje dentro y fuera del aula.

Palabras clave. Didáctica, refuerzo académico, enseñanza, metodologías, TIC, Lengua extranjera.

ABSTRACT

This work corresponds to the thesis of design, such as the contribution on to the process of strengthening academic English language applied in students of Inglés Basic General Education. The quantitative method was taken to gather the information as base analysis of field, applied surveys to students and teachers, to determine the positive contribution of the didactic proposal through the development of activities multimedia in the technological tools; the institution authorities were interviewed. This allowed to obtain update information on how it is been the academic process reinforcement; methodologies, strategies and resources used. Analyzed the didactics Ministry of education recommended and applied by the institution to the academic reinforcement with the use of information and communication technology (ICT) for teaching - learning of foreign language, the literature review of methodological strategies, teaching and evaluation, selection of technological and educational tools that enables the development of skills linguistic. It is necessary to the development of new teaching resources to improve academic performance, applying technological tool for awakening student interest in self-learning inside and outside the classroom.

Keywords. Didactic, reinforcement academic, teaching, methodology, ICT, language foreign.

ÍNDICE

GLOSARIO	XVIII
CAPÍTULO I.....	1
1. MARCO TEÓRICO	1
1.1. REFUERZO ACADÉMICO DESDE LA PERSPECTIVA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR.....	1
1.2. IMPORTANCIA DE LA DIDÁCTICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO	2
1.3. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	3
1.4. MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS (MCER).....	7
1.5. EL NUEVO CURRÍCULO PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ECUADOR	9
1.5.1. Principios Básicos de la propuesta Curricular	11
1.5.2. Objetivos principales del currículo de Inglés.....	11
1.5.3 Metodología de enseñanza de la lengua extranjera en Ecuador.....	13
1.6. TECNOLOGÍAS APLICADAS EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA.	17
1.6.1. Herramientas Tecnológicas aplicadas al Refuerzo Académico	20
1.6.2. La Evaluación del <i>Software</i> Educativo.	22
1.7. EVALUACIÓN Y TIPOS DE EVALUACIÓN.....	28
1.7.1. Importancia de la evaluación educativa	29
1.7.2. Tipos de Evaluación	30
CAPÍTULO II.....	32
2. DIAGNÓSTICO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO	32
2.1. METODOLOGÍA	33
2.2. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LAS ACTAS DE RENDIMIENTO ACADÉMICO.	33

2.3.	DIAGNÓSTICO AL PROFESORADO DE LA ESCUELA 21 DE ABRIL.	34
2.3.1.	Entrevista a las autoridades	34
2.3.2.	Representación de las encuestas a los docentes	36
2.3.3.	Descripción	37
2.4.	DIAGNÓSTICO DE LOS ESTUDIANTES.	43
2.4.1.	Encuesta de percepción inicial	43
2.4.2.	Análisis de la muestra	43
CAPÍTULO III		54
3.	DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA REFUERZO ACADÉMICO .	54
3.1.	Propuesta didáctica recomendada por el Ministerio de Educación	54
3.2.	Didáctica aplicada actualmente en la escuela	55
3.3.	Propuesta didáctica	56
3.3.1.	Selección de las herramientas educativas tecnológicas.....	58
3.3.2.	Desarrollo de las actividades educativas multimedia:.....	65
3.3.3.	Guía para el desarrollo de las actividades en la herramienta tecnológica <i>Educaplay</i>	81
3.3.4.	Guía para el desarrollo de las actividades en la herramienta tecnológica <i>Jclie</i>	82
CAPÍTULO IV		83
4.	APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA REFUERZO ACADÉMICO EN UN GRUPO PILOTO DE ESTUDIANTES	83
4.1.	Socialización y capacitación a los docentes	83
4.1.1.	ANÁLISIS DE RESULTADOS A LOS DOCENTES UNA VEZ REALIZADA LA CAPACITACIÓN DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS.	83
4.2.	Capacitación a los estudiantes	95

4.2.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE LA CAPACITACIÓN A LOS ESTUDIANTES.	95
4.3. Aplicación de la propuesta didáctica a un grupo piloto de estudiantes	102
4.3.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES UNA VEZ APLICADA LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS EDUCAPLAY Y JCLIC.	103
4.4. EVALUACIÓN DE LOS PROMEDIOS DE LOS ESTUDIANTES en el parcial 1 y PARCIAL II del primer QUIMESTRE.....	114
4.4.1. Primer parcial del primer quimestre.....	114
4.4.2. Segundo parcial del primer quimestre.....	115
4.4.3. Tercer parcial del primer quimestre	116
CONCLUSIONES.....	121
RECOMENDACIONES	123
BIBLIOGRAFÍA	124
ANEXOS	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Plan de Estudios para el nivel General Básica (EGB).....	17
Tabla 2 . Herramientas Tecnológicas Educativas.....	21
Tabla 3 Técnicas didácticas aplicadas en la metodología de la enseñanza	28
Tabla 4. ¿Cómo le enseñan Inglés?	45
Tabla 5. ¿Cuáles son los temas que más dificultad tiene en Inglés?	46
Tabla 6. ¿Por qué no le gusta aprender Inglés?	47
Tabla 7. ¿Con que recursos le gustaría aprender Inglés?	48
Tabla 8. ¿Qué formas de evaluación le gustaría que utilice el maestro para medir sus conocimientos en Inglés?	49
Tabla 9. ¿Te gustaría recibir Inglés a través del internet?	50
Tabla 10. ¿Aprendes Inglés a través de plataformas digitales desde tu hogar?.....	51
Tabla 11 Beneficio de las actividades tecnológicas en docentes y estudiantes.....	57
Tabla. 12 Justificación y selección de las herramientas educativas online	58
Tabla. 13 Justificación y selección de las herramientas educativas offline.....	60
Tabla 14.- Cuadro comparativo de las herramientas tecnológicas Educaplay y Jclíc..	63
Tabla 15.- De acuerdo a las herramientas didácticas <i>Educaplay</i> , <i>Jclíc</i> , califique su funcionabilidad dentro del refuerzo académico.	84
Tabla 16¿Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje el material didáctico es una herramienta indispensable?	85
Tabla 17¿Para evaluar los aprendizajes es necesario la retroalimentación o Feedback en los estudiantes?.....	86
Tabla 18. ¿Qué disponibilidad tiene los docentes para realizar actividades de retroalimentación en clase?	87

Tabla 19.- ¿De acuerdo a lo expuesto, usted recomendaría a sus estudiantes el uso permanente de las herramientas didácticas para el refuerzo Académico dentro y fuera del aula?.....	88
Tabla 20. ¿EL material didáctico a través de herramientas tecnológicas, ayuda a los estudiantes con problemas de rendimiento académico en Inglés?	89
Tabla 21. ¿La innovación de las tecnologías en el siglo XXI, permite al docente descubrir nuevas formas de enseñanza a través de la interacción del docente y estudiante?90	
Tabla 22. ¿Para el uso de las herramientas didácticas los docentes requieren de conocimientos técnicos altamente calificados en sistemas de información y comunicación?.....	92
Tabla 23. ¿Recomendaría el uso de tecnologías aplicadas en la institución en la educación, manejando parámetros éticos, didácticos y pedagógicos para su efectivo funcionamiento?	93
Tabla 24. ¿Señale la herramienta tecnológica que le gustaría aplicar para el refuerzo académico?	94
Tabla 25. ¿Indique si el acceso a los navegadores de internet fue?.....	96
Tabla 26. ¿Comprendió usted el uso de las TIC?	97
Tabla 27. ¿En qué herramienta tecnológica usted prefiere trabajar?.....	97
Tabla 28. ¿Cree usted que la herramienta tecnológica <i>Educaplay</i> ayuda a mejorar sus conocimientos?.....	98
Tabla 29. ¿Cree usted que la herramienta tecnológica <i>Jclíc</i> ayuda a mejorar sus conocimientos?.....	99
Tabla 30. ¿Qué herramienta tecnológica le parece de fácil acceso?	100
Tabla 31. ¿Entendió usted como instalar el software portable <i>Jclíc</i> ?}.....	101

Tabla 32. Califque el uso de las herramientas didácticas tecnologías para el Refuerzo Académico en Inglés?.....	104
Tabla 33. ¿Qué herramienta le pareció fácil de utilizar?.....	105
Tabla 34. ¿Qué grado de dificultad encuentra para ingresar al Blog?.....	105
Tabla 35. ¿Le ayudó la actividad del listen para su comprensión auditiva?	106
Tabla 36. ¿Pondría en práctica usted las actividades didácticas conocidas el día de hoy?	107
Tabla 37. ¿Cuál de las actividades le parece interesante?	108
Tabla 38. ¿Cómo le parecen las actividades de Refuerzo Académico en el aprendizaje? Le ayuda a.....	109
Tabla. 39. ¿Le ayudan las imágenes y el audio que se encuentra en las plataformas a mejorar el aprendizaje de Inglés?	110
Tabla 40. ¿Le gustaría ser evaluado mediante las herramientas didácticas Jclie y Educa Play?	111
Tabla 41. ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades <i>de Educaplay</i> ?	112
Tabla 42. . ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de <i>Jclie</i> ?.....	113

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Marco Común Europeo de referencia para las lenguas	8
Gráfico 2. Proceso general de evaluación en educación	30
Gráfico 3. Análisis de las actas de rendimiento académico	34
Gráfico 4. Interés por aprender el idioma Inglés.	38
Gráfico 5. Métodos que emplea para enseñanza.	39
Gráfico 6. Comprensión auditiva.....	39
Gráfico 7. Recursos didácticos empleados	40
Gráfico 8. Métodos empleados en la enseñanza de Inglés.	41
Gráfico 9. Métodos educativos empleados.....	42
Gráfico 10. Herramientas tecnológicas como recurso didáctico	42
Gráfico 11. Métodos de enseñanza.....	46
Gráfico 12 . Temas que presentan dificultad.....	47
Gráfico 13. Como se considera el aprendizaje del idioma.	48
Gráfico 14. Recursos para aprender Inglés.....	48
Gráfico 15. Tipos de evaluación para medir los conocimientos.....	49
Gráfico 16. Ilustración de resultados referentes a la Tabla 7.	50
Gráfico 17. Plataformas virtuales.	51
Gráfico 18. Ingreso a la página Jclick	66
Gráfico 19. Creación del Proyecto	67
Gráfico 20. Creación del Proyecto	67
Gráfico 21. Actividades disponibles.....	68
Gráfico 22. Configuración de juegos.....	69
Gráfico 23. Instrucción de la actividad.....	69
Gráfico 24. Actividad Nationalities.....	70

Gráfico 25. Actividad concluida.....	70
Gráfico 26. Final de la actividad	71
Gráfico 27. Acceso a la página Educaplay	72
Gráfico 28 Seleccionar la actividad.....	72
Gráfico 29. Edición de la actividad	73
Gráfico 30. Publicar la actividad	74
Gráfico 31. Ventana de Gmail.....	74
Gráfico 32. Ventana Gmail.....	75
Gráfico 33. Ventana del blog.....	75
Gráfico 34. Ventana del blog.....	76
Gráfico 35. Venta de información del blog	76
Gráfico 36. Plantillas del blog	77
Gráfico 37. Ventana para crear el blog.....	77
Gráfico 38. Entradas del blog	78
Gráfico 39. Ilustración del blog.....	78
Gráfico 40. Ventana de Educaplay	79
Gráfico 41. Ventana de actividad en Educaplay.....	79
Gráfico 42. Ventana HTML del Blog.....	80
Gráfico 43. Ventana para publicar en el blog	80
Gráfico 44. Ejemplo de la actividad en el blog	81
Gráfico 45. Funcionabilidad de las herramientas didácticas.	85
Gráfico 46. Material didáctico.....	86
Gráfico 47. Aprendizaje en base a la retroalimentación.....	87
Gráfico 48. Disponibilidad para actividades de retroalimentación.	88
Gráfico 49. Uso de herramientas didácticas.	89

Gráfico 50. Mejora del rendimiento académico con herramientas tecnológicas.....	90
Gráfico 51. Formas de enseñanza en base a la innovación tecnológica.	91
Gráfico 52. Conocimientos técnicos.....	92
Gráfico 53. Recomendación de uso de tecnologías aplicadas.....	93
Gráfico 54. Herramienta tecnológica escogida.....	94
Gráfico 55. Navegadores de internet	96
Gráfico 56. Uso de las TIC.....	97
Gráfico 57. Preferencia de la herramienta tecnológica.....	98
Gráfico 58. Herramienta Tecnológica Educaplay	99
Gráfico 59. Herramienta tecnológica Jelic.	100
Gráfico 60. Acceso a las Herramientas tecnológicas.	101
Gráfico 61. Instalación de software.....	102
Gráfico 62. Calificación de las herramientas didácticas.....	104
Gráfico 63. Facilidad de uso de las herramientas.....	105
Gráfico 64. Grado de dificultad para acceder al blog.....	106
Gráfico 65. Comprensión auditiva.....	107
Gráfico 66. Práctica de actividades	108
Gráfico 67. Actividades.....	108
Gráfico 68. Calificación de las actividades	110
Gráfico 69. Mejora del aprendizaje en el idioma Inglés.....	111
Gráfico 70. Evaluación.....	112
Gráfico 71. Aprendizaje en la herramienta tecnológica Educaplay.	113
Gráfico 72. Aprendizaje en la herramienta tecnológica Jelic.....	114
Gráfico 73. Rendimiento Académico Primer Parcial	115
Gráfico 74. Rendimiento Académico Segundo Parcial	116

Gráfico 75. Rendimiento Académico Tercer Parcial.....	117
Gráfico 76. Rendimiento Académico de los estudiantes que no pertenecen a la muestra.	118
Gráfico 77. Estudiantes de la muestra	119
Gráfico 78. Estudiantes fuera de la muestra.	119

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Estudiantes con bajo rendimiento académico en el área de Lengua extranjera .	127
Anexo 2. Entrevistas a las autoridades de la Institución	128
Anexo 3 Encuesta de percepción inicial a los docentes	130
Anexo 4. Encuesta de percepción inicial a los estudiantes.....	131
Anexo 5. Guía de Educaplay	132
Anexo 6. Guía Jclic	133
Anexo 7. Plan de capacitación de la Socialización de las actividades didácticas en las herramientas tecnológicas Educaplay y Jclic y Díptico	134
Anexo 8. Evaluación de las herramientas didácticas a los docentes.	139
Anexo 9. Plan de capacitación estudiantes.....	140
Anexo 10. Encuesta de los estudiantes una vez realizada la capacitación.	143
Anexo 11. Plan de clase aplicado a un grupo piloto de estudiantes.	144
Anexo 12. Evaluación de las herramientas a los estudiantes	147

GLOSARIO

1. **Académica:** Dicho de un filósofo Seguidor de la escuela de Platón.
2. **Actividades interactivas:** Es un concepto ampliamente utilizado en diversos ámbitos, como ser en la comunicación, en la informática, la física, el diseño multimedia y el diseño industrial. Además, con el término interactivo, en la informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario
3. **Aldea global:** Busca describir las consecuencias socioculturales de la comunicación, inmediata y mundial de todo tipo de información, lo que posibilitan y estimulan los medios electrónicos de comunicación. Es un término que busca describir las consecuencias socioculturales de la comunicación, las cuales han ido evolucionando poco a poco hasta llegar a convertirse en un mundo sin barreras donde todo se transmite en cuestión de segundos.
4. **Ambiente virtual de aprendizaje:** Es un entorno de aprendizaje mediado por la tecnología. Es un entorno interactivo de construcción de conocimiento. En este ambiente se da organización del espacio la disposición y distribución de los recursos didácticos, manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula.
5. **Ambientes de aprendizaje:** Un ambiente Pedagógico es el entorno que se establece a través de una serie de situaciones de aprendizajes en las que se da una efectiva interacción entre un facilitador, la persona que construye conocimientos (el alumno), los recursos y las estrategias metodológicas adecuadas para el logro de un aprendizaje significativo.
6. **Aprendizaje:** Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. Adquisición por la práctica de una conducta duradera.

7. **Asertivos:** Afirmativo dicho de una persona; que expresa su opinión de manera firme.
8. **Clic:** Voz onomatopéyica con que se imita o se reproduce cierto sonido, como el que se produce al pulsar un interruptor o un botón.
9. **Cognoscitiva:** Que es capaz de conocer. Especialmente el desarrollo cognoscitivo o cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta de aquel que refleja estos procesos y es algo así como el producto de los esfuerzos que emprenderá un niño por comprender y actuar en el mundo y en el contexto en el cual le tocó desarrollarse.
10. **Competencias:** Capacidad para el desarrollo de algo. Pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado.
11. **Complejidad:** Cualidad de complejo. Que se compone de elementos diversos.
12. **Creativos:** Que posee o estimula la capacidad de creación, invención, etc.
13. **Críticos:** Analizar pormenorizadamente algo y valorarlo según los criterios propios de la materia de que se trate.
14. **Currículo:** El currículo es una construcción social y cultural, y como afirma la Doctora Aguirre: “En él se depositan gran parte de las expectativas y confianzas en la adquisición de los conocimientos y competencias que requiere toda sociedad, en él se concretan los parámetros de calidad y eficiencia que hoy por hoy, atraviesan nuestra vida académica.
15. **Educar:** Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc. Educar la inteligencia, la voluntad.
16. **Epistemología:** Teoría de los fundamentos y métodos del conocimiento científico.
17. **Evaluación:** Acción y efecto de evaluar. Evaluar; Estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos.

18. **Herramientas colaborativas:** Son definidas como los sistemas que permiten acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos en un mismo lugar físico.
19. **Información digital:** El contenido de la información digital puede mezclar distintas naturalezas: fotografías, textos, videos, música e incluso interactividad, algo que es mucho más limitado en la información analógica. La información digital es virtual: puede copiarse rápidamente, ser accedida infinitas veces y en forma simultánea (un libro -analógico- sólo puede ser leído por una única persona al mismo tiempo).
20. **Multimedia:** Que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.
21. **Pedagogía:** Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.
22. **Puzles:** Juego de habilidad y paciencia que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta piezas planas y de distintas formas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen.
23. **Retroalimentación:** Se relaciona estrechamente con la dirección del aprendizaje. La enseñanza como dirección del aprendizaje, responde a las exigencias de un sistema dinámico, complejo por eso ella puede ser analizada desde el punto de vista de la teoría general de la dirección.

CAPÍTULO I

El presente capítulo resume conceptos relacionados con; la educación asegura la formación y el desarrollo del ser humano a través del apoyo incondicional del docente, quien desarrolla estrategias pedagógicas, didácticas, epistemológicas y de evaluación para la enseñanza -aprendizaje de saberes científicos y formativos que son aplicados a los estudiantes. En el proceso educativo puede presentarse diferentes problemas de aprendizaje, donde el docente debe desarrollar la retroalimentación o Refuerzo académico con la ayuda de herramientas tecnológicas.

La asignatura de Inglés se basa en el Marco Común Europeo para el aprendizaje de lenguas en el cual ya viene preestablecidos los contenidos y destrezas lingüísticas que los estudiantes alcanzan de acuerdo al nivel y edad de aprendizaje siendo un referente principal para la enseñanza de la Lengua Extranjera.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. REFUERZO ACADÉMICO DESDE LA PERSPECTIVA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR

El refuerzo académico proporciona apoyo escolar al estudiante, a través de hábitos de estudio, incorporando nuevos métodos y herramientas de aprendizaje de acuerdo a la edad y el nivel de dificultad que el estudiante presente.

Según el criterio científico de Zuluaga (2003) el delimitar un concepto de refuerzo educativo se puede entender como: “Toda acción conducida pedagógicamente, hacia la implementación de un apoyo académico en aquellos estudiantes que debido a las

diversas capacidades de aprendizaje, demandan un conocimiento extra escolar más elaborado, complejo y científico, a fin de elevar su rendimiento académico” (Oliva, 2015).

El refuerzo escolar se entiende como aquellas actividades complementarias a la actividad escolar que tienen como objetivo profundizar, complementar o mejorar los procesos académicos del aula. Con la ayuda del tutor y el trabajo diario y continuo, el alumno se hace responsable de su propio progreso educativo. (Oliva, 2015).

“El refuerzo académico incluirá elementos tales como los describe el Art. 208”: Ley de Educación. El mismo artículo señala claramente que:

El docente deberá revisar el trabajo que el estudiante realizó durante el refuerzo académico y ofrecerá retroalimentación oportuna, detallada y precisa que permita al estudiante aprender y mejorar. Además, estos trabajos deberán ser calificados, y promediados con las notas obtenidas en los demás trabajos académicos. (Ecuador R. O., 2012, pág. 58)

El proceso continuo de evaluación promoverá que el docente realice a través de informes escritos, entrevistas con los padres y madres de familia, diálogo con el propio estudiante, etc. Una retroalimentación clara y necesaria a fin de programar oportunamente actividades de mejoramiento o refuerzo académico. (Ecuador E. , 2016)

1.2. IMPORTANCIA DE LA DIDÁCTICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO

La didáctica es el conjunto de actividades dirigidas al aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades específicas de los estudiantes y las facilidades que les preste los docentes de acuerdo al compromiso educativo que ellos poseen. La didáctica hace el

aprendizaje fácil porque sigue un proceso el cual está definido a través de métodos, técnicas y recursos, hace referencia (Rivilla, 2009).

La Didáctica requiere un gran esfuerzo reflexivo-comprensivo y la elaboración de modelos teóricos-aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea del docente y de las expectativas e intereses de los estudiantes. La Didáctica es una disciplina con una gran proyección-práctica, ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes. (Rivilla, 2009)

Imideo G Nérici menciona que: “La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable.” (Torres & Argentina, 2009)

1.3. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Tomando en cuenta las diversas teorías del aprendizaje que permiten conocer e implementar acciones que contribuyen al aprendizaje, tenemos las siguientes: Conductismo, cognitivismo, constructivismo.

1.3.1 Conductismo:

El cambio conductual o cambio en la capacidad de comportarse es cuando alguien se vuelve capaz de hacer algo distinto de lo que lo hacía antes. Aprender requiere el desarrollo de nuevas acciones o la modificación de las presentes. El aprendizaje es inferencial; es decir, no lo observamos directamente, sino el producto o comportamiento. Observamos el aprendizaje en las expresiones verbales, los escritos y la conducta de la gente.

El conductismo está caracterizado por su concepción asociacionista; es decir, crea conocimiento al relacionar los antecedentes de una situación con sus consecuentes (estímulo-respuesta). (Leiva, 2017)

1.3.2 Cognoscitivismo

Con su vasto cuerpo de conocimientos, Piaget trata de demostrar, teórica y empíricamente, los aspectos estructurales y funcionales de la mente; considera que no existe estructura sin función y no hay función sin estructura. Las teorías que usan una forma de explicación y excluyen la otra están destinadas a fracasar en un enfoque adecuado sobre el desarrollo (Piaget, citado por Beilin 1979 pág. 202). En relación con los mecanismos funcionales, y dentro de su marco de referencia biológico, construye lo que se conoce como la teoría de la adaptación para comprender la continuidad entre la organización fisiológica y la organización psicológica (Piaget 1979) citado por (Medina, 2000)

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. (Barriga, 2004)

De acuerdo con Cortada (2001) “La teoría de Piaget es estructuralista dado que, según él, el hombre no puede comprender el mundo más que asimilándolo sus estructuras cognitivas constructivistas”, pues piensa que estas estructuras son instrumentos mentales del conocimiento no son innatos ni sacados del ambiente, sino que se construyen con la coordinación de las acciones, que el individuo lleva a cabo al actuar en el mundo para transformarlo. De esta manera el hombre construye con la

coordinación de sus acciones, sistemas de transformación. Cortada 2001 citado por (Sandoval, 2009)

1.3.2 Constructivismo

Según afirmación de Coll (1997). “En la actualidad existe un amplio acuerdo respecto a que en el ámbito de la educación “no hay un solo constructivismo, sino muchos constructivismos: tantos como teorías psicológicas del desarrollo y del aprendizaje inspiradas en, o compatibles con los principios básicos de la explicación constructivista del psiquismo humano”. Los planteamientos constructivistas en educación son en su mayoría propuestas pedagógicas y didácticas o explicaciones relativas a la educación escolar que tienen su origen en una o varias de estas teorías del desarrollo y del aprendizaje. (Coloma & Tafur, 1999)

“El constructivismo en educación” se habla de un planteamiento constructivista pedagógico, cuyo punto de partida es la naturaleza y funciones de la educación escolar, así como las características específicas de las actividades escolares de enseñanza y aprendizaje. Este planteamiento constructivista se basa en que los principios que explican los procesos psicológicos implicados en la construcción del conocimiento pueden aplicarse a conceptos tales como: el aprendizaje significativo, la construcción de significados y la atribución de sentido en el aprendizaje escolar y la visión del aprendizaje escolar como un proceso de construcción, modificación y reorganización de conocimientos.

Los principios constructivistas a los que nos referimos se pueden resumir en:

- Para que se produzca aprendizaje significativo en el alumno éste requiere de una intensa actividad mental constructiva al establecer relaciones sustantivas entre el nuevo contenido y los elementos de su estructura cognoscitiva.

- La construcción de significados es el resultado de las interacciones que se suscitan entre el profesor, los alumnos y el contenido.
- La cantidad y calidad de aprendizajes significativos están condicionadas por el nivel de desarrollo cognitivo y la competencia operativa del alumno.
- Los conocimientos previos, los intereses, motivaciones, actitudes y expectativas condicionan la aplicación de las experiencias educativas formales en el crecimiento personal del alumno.
- Lo que un alumno es capaz de hacer y de aprender en un momento determinado depende del estadio de desarrollo-cognitivo en el que encuentra y de los conocimientos, intereses, motivaciones, actitudes y expectativas que ha construido durante sus experiencias previas de aprendizaje.
- Los contenidos o procesos de aprendizaje son significativos cuando se establecen vínculos no arbitrarios entre el nuevo material de aprendizaje y los elementos existentes en la estructura cognoscitiva del alumno.
- El aprendizaje será más significativo para el estudiante cuando lo pueda aplicar a diferentes situaciones de su vida.
- Paralelamente a la construcción de significados, y a la atribución de sentido a los contenidos, el alumno afirma una imagen de sí mismo como aprendiz valorando sus recursos y aceptando sus limitaciones.
- El estudiante al ir aprendiendo ejercita su memoria comprensiva, base para realizar nuevos aprendizajes. De esta manera su estructura cognoscitiva se modifica construyendo nuevos esquemas de conocimiento. (Coloma & Tafur, 1999)

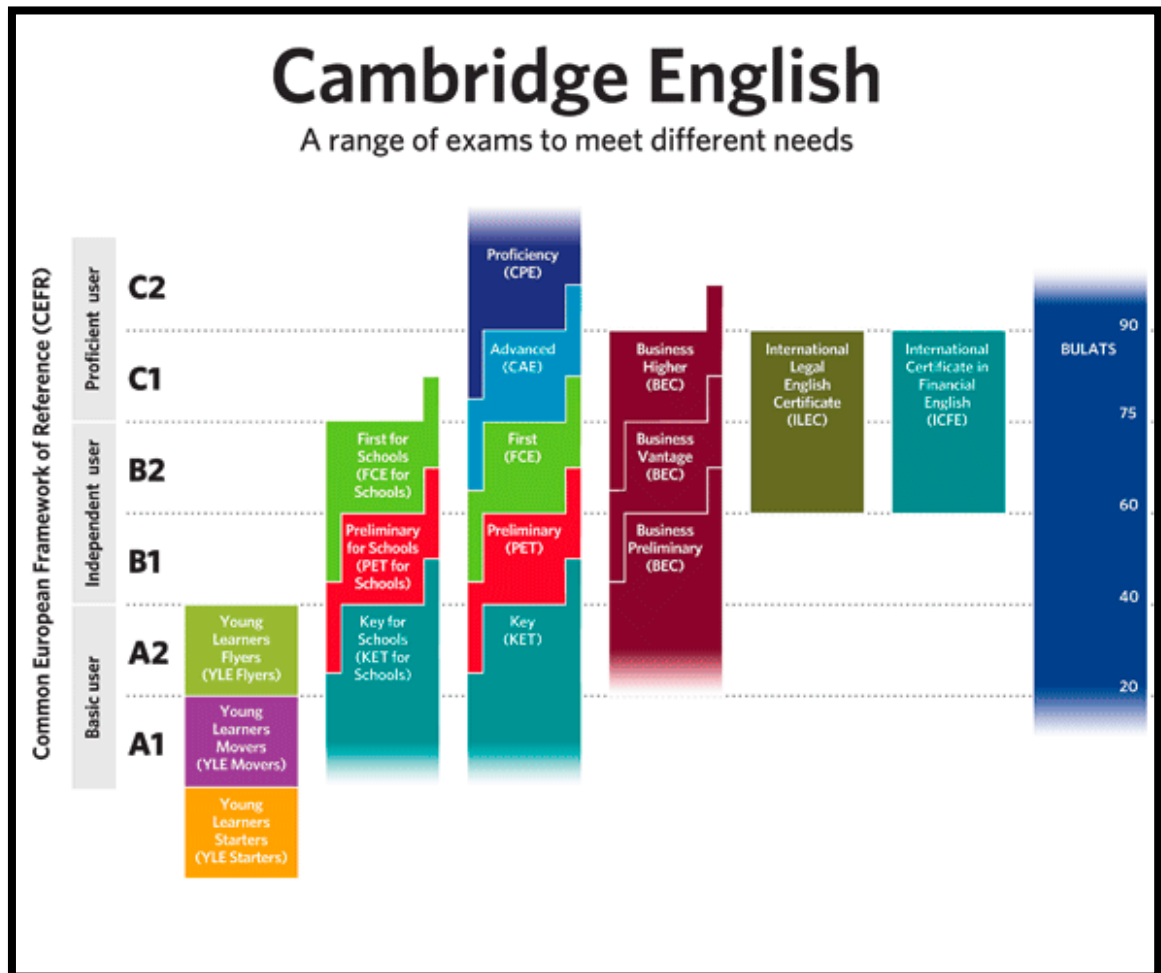
Vygotsky considera que el desarrollo del niño se realiza a través de un proceso de evolución cultural, que da por fruto las funciones psicológicas superiores que permiten superar el condicionamiento del medio y posibilitan el autocontrol. En este contexto,

las interacciones sociales juegan un papel importante en el desarrollo cognitivo e integral del ser humano. Así, el niño adquiere capacidades en su actuación externa compartida (nivel interpsicológico), también cuando es capaz de realizar acciones con ayuda de instrumentos externos y más tarde sirviéndose de instrumentos puramente psicológicos (nivel intrapsicológico). Si al niño se le rodea de instrumentos físicos adecuados él será capaz de ir más lejos de lo que le permitiría su área de desarrollo real por lo que está en capacidad de desarrollar su potencial. La interacción con el docente, un adulto o un compañero serán ejes que potenciarán la zona de desarrollo próximo.(Coloma & Tafur, 1999)

1.4. MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS (MCER)

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística. Se utiliza en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes (Cambridge, 2017).

Gráfico 1. Marco Común Europeo de referencia para las lenguas



Fuente: (Cambridge, 2017)

Cada estudiante tiene un nivel distinto de habilidad en inglés, pero las opiniones respecto a cada nivel pueden ser subjetivas, al desarrollar una destreza mejor que otras. El Marco Común Europeo de Referencia proporciona una referencia del aprendizaje del idioma en niveles desde A1, A2, B1, B2, C1, C2.

El punto de partida es; A1 describe el nivel de lenguaje muy básico y los siguientes niveles de acuerdo como el estudiante seguirá avanzado hasta alcanzar un nivel de

dominio C2, este es un nivel muy avanzado en lo referente a comprensión y expresión escrita y oral, el MCER señala diferentes tipos de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de la sociedad que van desde; estudiantes jóvenes, universitarios, trabajadores o para viajar. El MCER lo desarrolló el Consejo Europeo por parte de *Cambridge English Language Assessment*. Personas de todo el mundo utilizan el MCER para demostrar el nivel de inglés que dominan; Lo utilizan los estudiantes, los profesores, universidades, gobiernos y empresas, el MCER ha sido muy influyente no solo en Europa, debido a que se ha publicado en más de 35 idiomas y también se han desarrollado descripciones de idiomas individuales. (Cambridge, 2017)

El Marco Común Europeo de Referencia describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La descripción también comprende el contexto cultural donde se sitúa la lengua.

En un enfoque intercultural, uno de los objetivos fundamentales de la educación en la lengua es el impulso del desarrollo favorable de la personalidad del alumno y de su sentimiento de identidad, como respuesta a la enriquecedora experiencia que supone enfrentarse a lo diferente en los ámbitos de la lengua y de la cultura. Corresponde a los profesores y a los alumnos la tarea de reintegrar todas las partes en una totalidad que se desarrolle de manera fructífera. (Cervantes, 2001)

1.5. EL NUEVO CURRÍCULO PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ECUADOR

El Ministerio de Educación en los últimos años rediseñó el plan curricular de educación en todos los niveles realizando modificaciones en las mallas curriculares; el

área de Lengua Extranjera también fue modificada. A continuación, se muestra los principios básicos de la actual propuesta curricular que inicio en el periodo lectivo 2016 – 2017 régimen Sierra y Oriente. (Ecuador E. , 2016)

El Ministerio de Educación, desde la Dirección Nacional de Currículo como parte de la política educativa, ha rediseñado un nuevo currículo de lengua extranjera que responde a las necesidades de la realidad ecuatoriana. La propuesta curricular está diseñada para los alumnos de 2° a 10° grado de Educación General Básica y de 1° a 3° de Bachillerato General Unificado, cuya lengua materna no es el inglés. Dado que la población ecuatoriana se compone de grupos de diferentes orígenes culturales y lingüísticos, este plan de estudios reconoce que no todos los alumnos en el Ecuador son hispanohablantes y hay diversos grados de bilingüismo en las comunidades.

En consonancia con las necesidades de una población lingüística y culturalmente diversa, esta propuesta presenta una justificación y un marco para el aprendizaje de Inglés al tiempo que reconoce y facilita la inclusión educativa de los alumnos, independientemente de su Lengua materna (L1). La propuesta curricular es flexible, trabajada por subniveles, desarrollada en cinco bloques curriculares alineados con el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad que promueve, así como con el Marco Común de Referencia para las Lenguas (Educación, Ecuador MINEDUC, 2016).

El currículo nacional reformado para la enseñanza de la lengua extranjera está basado en principios, objetivos y metodologías flexibles para los estudiantes ecuatorianos cuya lengua materna no es el inglés.

1.5.1. Principios Básicos de la propuesta Curricular

La propuesta curricular del MINEDUC para la enseñanza de la lengua extranjera está sustentada por los siguientes principios:

- Enfoque centrado en el estudiante: metodologías de enseñanza que reflejan y responden a las fortalezas y desafíos de los educandos, facilitando su proceso de aprendizaje.
- Habilidades de pensamiento: aprender una lengua extranjera impulsa el desarrollo del pensamiento, así como las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía.
- Aprendizaje Integrado de Contenido para las Lenguas Extranjeras (AICLE): un modelo utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con aspectos culturales y cognitivos, de modo que la adquisición de este lenguaje sirve como motor para el desarrollo de los alumnos.
- Estándares internacionales: el plan de estudios se basa en los niveles y procesos de enseñanza reconocidos internacionalmente para el aprendizaje de idiomas. (Ecuador, 2016)

1.5.2. Objetivos principales del currículo de Inglés.

El MINEDUC propone que los docentes y estudiantes desarrollen competencias lingüísticas para la comunicación en el mundo globalizado con los siguientes objetivos:

- Desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes conociendo las culturas del mundo y de la propia, la capacidad de comunicarse a través de la lengua extranjera.

- Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar el potencial comunicativo y participar productivamente en el mundo globalizado.
- Crear en el estudiante amor por el aprendizaje de idiomas desde temprana edad a través de experiencias interesantes y positivas con el fin de fomentar la motivación por el idioma.
- Alcanzar el perfil de salida propuesto en el currículo nacional para EGB y Bachillerato. (Educación, Ecuador MINEDUC, 2016).

Para Octavo Año de Educación General Básica se propuso el Plan curricular por secuencias, centradas en tres objetivos principales:

- Desarrollar la comprensión de los estudiantes del mundo con otras culturas, desde su propia identidad para comunicar opiniones a través del Inglés.
- Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para lograr su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado.
- Fomentar el interés por el aprendizaje de la lengua extranjera a partir de una edad temprana mediante la participación, experiencias positivas del aprendizaje con el fin de fomentar la motivación en los estudiantes y continuar aprendiendo Inglés a través de EGB y BGU.

1.5.3 Metodología de enseñanza de la lengua extranjera en Ecuador

El nuevo currículo del MINEDUC para la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera propone:

CLIL EL Aprendizaje integrado de contenidos y Lenguas Extranjeras. Se utiliza con frecuencia como sinónimo de inmersión lingüística. Este término fue creado en 1994 por David Marsh para describir una corriente de la lingüística aplicada que propugna que en los contextos escolares existe un mayor éxito en el aprendizaje de las lenguas extranjeras a través de las materias comunes, como la historia o las ciencias, que por medio de los currículums funcionales que las tratan de una manera aislada y en situaciones forzadas o inventadas, como asignaturas independientes.

La investigación en este campo ha demostrado también que el multilingüismo en la escuela, aprovechando los recursos, estrategias y destrezas que desarrolla el alumno cuando aprende una lengua o materia; a través de los currículums integrados de las lenguas y áreas no lingüísticas, contribuye de manera eficaz al desarrollo de una competencia comunicativa en lenguas que optimiza y facilita los aprendizajes posteriores. En este sentido, el lenguaje no es el foco principal de atención, pero se usa como un medio de comunicación. Esto implica un aprendizaje significativo del idioma que se considera la base para el desarrollo de la competencia comunicativa, el objetivo final del aprendizaje de una lengua extranjera. (Coley, 2002)

Coley (202), afirma que el CLIL se fundamenta en cuatro principios claves:

- El primer principio coloca con éxito el contenido y la adquisición de conocimientos, destrezas y comprensión inherentes a esa disciplina, en el corazón mismo de proceso de aprendizaje.

- El segundo principio define al lenguaje como conducto para la comunicación y el aprendizaje. Desde esta perspectiva, el lenguaje se aprende a través de su uso en situaciones no ensayadas pero puestas como un “andamiaje” (las tareas deben ser planificadas empezando por las más concretas a las más abstractas en paralelo con un lenguaje concreto hasta el más abstracto: desde al aprendizaje de lo concreto por lo concreto al aprendizaje de lo abstracto por lo abstracto).
- El tercer principio es que el CLIL debe suponer un reto cognitivo para los alumnos: para que puedan desarrollar sus destrezas de pensamiento en conjunción con sus habilidades básicas de comunicación interpersonal y su competencia en el lenguaje cognitivo-académico.
- El cuarto principio comprende la multiculturalidad, ya que lengua, pensamiento y cultura se encuentran ligados, el CLIL ofrece oportunidades a los alumnos de interactuar con otras culturas.

Es una metodología que apareció en la década de los noventa en Europa y se ha ido expandiendo alrededor del mundo. En la actualidad es utilizada en casi todos los países y fue aprobada en Ecuador como parte del Currículo Nacional para el aprendizaje de una segunda lengua.

Existe dos formas para aprender un segundo lenguaje, una es por inmersión, donde los estudiantes aprenden el lenguaje en gran mayoría porque viven en el país donde se habla y ellos aprenden porque lo escuchan y tratan de imitar los sonidos y finalmente empiezan a emplear la lengua en contenidos y diversos temas de la vida real.

La segunda forma para aprender está siendo utilizada por las academias alrededor del mundo, cuyo objetivo es el aprendizaje inicial a través de estructuras gramaticales, sonidos, conversaciones y cortas lecturas de temas fáciles.

La metodología del CLIL es similar a la forma de aprendizaje por inmersión. El segundo lenguaje es enseñado en la etapa escolar, para proveer los contenidos elementales del currículo aplicados en las asignaturas; historia, ciencias, matemáticas o geografía a través de la segunda lengua, para lo cual el profesor debe preparar la clase con anterioridad.

- El vocabulario debe ser utilizado en contextos de asignaturas donde los estudiantes relacionan los temas y aprenden acerca de ello.
- Los maestros deben prepararse antes de clases, con el apoyo de organizadores gráficos, presentación con imágenes y ayudas visuales para facilitar la comprensión del tema.
- Los estudiantes no deben ser corregidos por sus maestros si cometen un error, si el mensaje es expresado correctamente.
- Los maestros deben actuar como un andamio (este concepto proviene de la teoría Vygotsky). Andamio es una estructura utilizada en la construcción para trabajar en grandes alturas. Es una serie de tubos ensamblados como una estructura sobre un muro que los ayuda para subir y bajar de igual forma con facilidad.

Entonces el estudiante puede avanzar en diferentes etapas con la ayuda de la estructura, andamiaje constructivo (ayuda del maestro), el estudiante hará el trabajo bajo la supervisión adecuada.

Con toda la tecnología avanzada, la educación está cambiando. Los profesionales del siglo XXI deben estar preparados para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado, donde muchas culturas interactúan y donde el conocimiento no es el único “deber” para dominar, sino también los valores humanos que marcan la diferencia a la hora de desarrollar una habilidad. En nuestra era los profesionales deben usar herramientas tecnológicas efectivas y en constante evolución, siendo eficientes creativos e innovadores para resolver problemas, deben respetar y entender otras culturas, aplicar habilidades cognitivas que se relacionan con el pensamiento crítico y asertivo de la comunicación.

Todo esto es muy fácil para los estudiantes, ya que el modo de aprendizaje *CLIL* es divertido, atractivo, motivador e interesante.

El rol de los docentes es preparar la planificación del plan de lección donde incluyan actividades que impliquen ayuda visual y tecnología para que los estudiantes se involucren y participen activamente. (Educación E. , 2016)

La enseñanza comunicativa del idioma *CLT* es el uso del lenguaje a través de la comunicación. El profesor puede formar aprendices más creativos y desarrollar competencias lingüísticas, considerando enfoques y metodologías activas y participativas en el aprendizaje.

La enseñanza otorga habilidades en los estudiantes como involucrar competencias comunicativas. (Educación, 2016)

- a) **La comunicación:** habilidades del lenguaje.
- b) **Fomentar la creatividad:** Aprendizaje natural.
- c) **Motivación:** Interacción social. Compartiendo información

Carga horaria

El acuerdo MINEDUC-MEC 2016 0020 A que en el Art. 2 en su parte principal dice “...Plan de estudios para Educación General Básica. Para el nivel de Educación General Básica se establece el siguiente plan de estudios con su respectiva carga horaria sugerida” en el cuadro siguiente se observan las horas planificadas

Tabla 1 Plan de Estudios para el nivel General Básica (EGB)

Subniveles de Básica		Elemental	Media	Superior
Áreas	Asignatura	Horas pedagógicas por grado	Horas pedagógicas por grado	Horas pedagógicas por grado
Lengua extranjera	Inglés	3	3	5

Fuente: Ministerio de Educación

1.6. TECNOLOGÍAS APLICADAS EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA.

Los avances tecnológicos abren posibilidades de innovación en el ámbito educativo, que llevan a repensar los procesos de enseñanza/aprendizaje y a llevar a cabo un proceso continuo de actualización profesional. La Pedagogía, al igual que otras disciplinas científicas, encuentra en las TIC nuevas actividades profesionales:

- Integración de los medios de comunicación para lograr el aprendizaje.
- Diseño de estrategias educativas para favorecer la integración de recursos tecnológicos en diferentes ambientes de aprendizaje. (Belloch, 2012)

Importancia

Las TIC favorecen la construcción colaborativa de conocimientos donde los estudiantes dan forma a procesos sólidos de aprendizaje significativo mediante el intercambio de información y de acuerdos entre los compañeros. (Brescó & Noemí, 2014)

A través de comunicar el propio conocimiento, haciendo debates con los iguales, y estableciendo y definiendo el conocimiento compartido del grupo, los estudiantes adquieren a menudo procesos de aprendizaje más profundos y nuevas habilidades.

El intercambio de información entre los miembros de la comunidad de aprendizaje es muy valioso porque se fomenta el compartir conocimientos y los estudiantes pueden explicar sus puntos de vista y dar diferentes perspectivas y explicaciones de un mismo contenido. El aprendizaje colaborativo fomenta la generosidad de compartir los propios conocimientos y experiencias, y compartiendo no solamente aportamos conocimientos a los demás, sino que también recibimos y nos enriquecemos.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado el concepto tradicional de enseñanza y posibilitan la implementación de acciones innovadoras relacionadas con la formación en cualquier ámbito y nivel educativo. (Belloch, 2012).

Si analizamos el papel que pueden desarrollar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje se nos abren un amplio abanico de posibilidades. Aunque si bien es cierto que los esfuerzos realizados para la introducción de las TIC en la educación se han centrado más en aspectos tecnológicos que en la parte más pedagógica, las TIC están configurando nuevos entornos de aprendizaje en los que los elementos del proceso

instructivo cambian su función, su rol. Las redes propician nuevos modelos de enseñanza, nuevas relaciones, nuevas formas de evaluar. (Brescó & Noemí, 2014)

Modelo de Gagné

Una de las múltiples teorías que han surgido respecto al proceso de aprendizaje es la teoría del aprendizaje de Robert Gagné.

El autor sistematiza un enfoque integrador donde se consideran aspectos de las teorías de estímulos respuesta y de modelos de procesamiento de información. Gagné considera que deben cumplirse, al menos, diez funciones en la enseñanza para que tenga lugar un verdadero aprendizaje.

1. Estimular la atención y motivar.
2. Dar información sobre los resultados esperados.
3. Estimular el recuerdo de los conocimientos y habilidades previas, esenciales y relevantes.
4. Presentar el material a aprender.
5. Guiar y estructurar el trabajo del aprendiz.
6. Provocar la respuesta.
7. Proporcionar feedback.
8. Promover la generalización del aprendizaje.
9. Facilitar el recuerdo.
10. Evaluar la realización. (Belloch, 2012)

En este sentido, un entorno de aprendizaje en red lo entendemos como aquel espacio o comunidad organizados con el fin de lograr el aprendizaje. Para que éste tenga lugar requiere ciertos componentes: una función pedagógica (que hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al

apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación, etc.), la tecnología apropiada a la misma (que hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y el marco organizativo (que incluye la organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc. pero también el marco institucional y la estrategia de implantación. (Salinas, 2008)

Procesos de innovación educativa y sus repercusiones en la renovación pedagógica







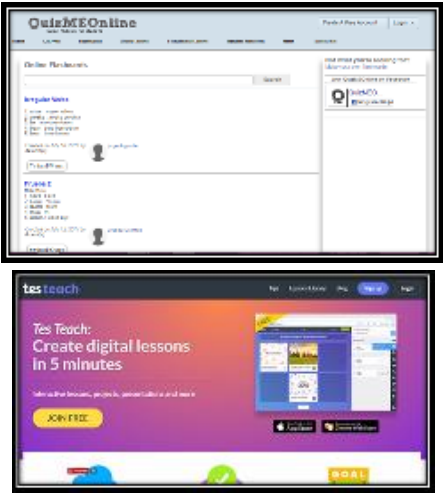
La innovación puede ser interpretada de diversas maneras. Desde una perspectiva funcional puede entenderse como la incorporación de una idea, práctica o artefacto novedoso dentro de un conjunto, con la convicción de que el todo cambiará a partir de las partes que lo constituyen.(Salinas, 2008)

1.6.1. Herramientas Tecnológicas aplicadas al Refuerzo Académico

Las constantes innovaciones tecnológicas que han caracterizado este siglo siguen y seguirán ocasionando transformaciones en todos los ámbitos del quehacer humano y dentro de ello a las organizaciones sociales tornando el espacio como un “mosaico de sistemas de producción interdependiente la que se apoya en un sistema informativo, producción flexible.

La capacidad de desarrollar nuevos estilos, nuevas prácticas de enseñanza aprendizaje, es un desafío, vivir en un espacio de apertura, nos obliga a organizarnos en un conjunto interrelacionado de equipos y de roles que contribuye a la realización de una actividad por tanto al transformar el entorno y la tecnología, también nos transformamos a nosotros mismos. (Salinas J. , 2008)

Tabla 2 . Herramientas Tecnológicas Educativas

Herramientas Educativas	Pantallas
a) <u>Servicios en la nube:</u> Drive, OneDrive y Dropbox.	
b) <u>Mensajería:</u> Hangouts y <u>correo electrónico.</u>	
c) <u>Presentaciones de contenido:</u>	
d) <u>Prezi, SlideShare.</u>	
e) <u>Blogs, WIX</u>	
f) Plataformas Virtuales de libres uso. Educaplay Jclic	
g) <u>Herramientas de Evaluación:</u> QuizMe Online, Test Teach	

Fuente: La autora

1.6.2. La Evaluación del *Software* Educativo.

La evaluación objetiva del *software* educativo (hoy ya siempre multimedia interactivo e hipermedia) se realiza a partir de la consideración de una serie de criterios e indicadores de la calidad de estos materiales, que suelen presentarse organizados en un cuestionario “ad hoc” para facilitar la labor de los evaluadores. En función de la naturaleza de los materiales que se tengan que evaluar, de objetivos que se pretendan con la evaluación y de los destinatarios de la misma, podemos encontrar numerosas propuestas para la evaluación de los programas educativos.

Una de ellas se puede consultar y sintetizar, al considerar características e indicadores básicos de calidad tenemos: los aspectos técnicos y los aspectos pedagógicos y funcionales.

Características pedagógicas y funcionales. - Facilidad de instalación y uso.

Los programas educativos deben resultar agradables, fáciles de usar y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente, sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales ni largas tareas previas de configuración. Además, el usuario debe conocer en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones a su alcance para moverse según sus preferencias: retroceder, avanzar, ir al índice. Si es necesario, un sistema de ayuda accesible desde el mismo material deberá solucionar todas las dudas que puedan surgir. Todos los programas deben considerar, en la medida de lo posible y dentro del marco de su temática y objetivos educativos, su posible utilización por alumnos de diversas características y habilidades; cuando además estén dirigidos a alumnos con

necesidades educativas especiales deberán adaptarse perfectamente a las limitaciones funcionales de sus destinatarios, para que estos puedan utilizarlos con facilidad.

- **Versatilidad didáctica.** Para que los programas puedan dar una buena respuesta a las diversas necesidades educativas de sus destinatarios, y puedan utilizarse de múltiples maneras según las circunstancias, conviene que tengan una alta capacidad de adaptación a diversos:

Entornos de uso: aula de informática, clase con un único ordenador, clase con pizarra electrónica, uso doméstico... - Agrupamientos: trabajo individual, grupo cooperativo o competitivo.

Estrategias didácticas: enseñanza dirigida, exploración guiada, libre descubrimiento.

- Usuarios y contextos formativos: estilos de aprendizaje, circunstancias culturales y necesidades formativas, problemáticas para el acceso a la información, visual y motriz.

Y para lograr esta versatilidad los materiales didácticos en soporte informático deberán ofrecer prestaciones como las siguientes:

- Ser programables, que se puedan ajustar parámetros como: nivel de dificultad, tiempo de respuesta, usuarios, idioma, etc.
 - Ser abiertos, permitiendo al profesorado modificar fácilmente las bases de datos de los contenidos y las actividades que proporcionan a los estudiantes.
 - Facilitar la impresión de los contenidos, sin una excesiva fragmentación
- Incluir un sistema de evaluación y seguimiento que proporcione informes de

las actividades realizadas por cada estudiante: temas tratados, nivel de dificultad, itinerarios recorridos, errores que ha cometido.

- Permitir continuar los trabajos empezados con anterioridad.
- Promover el desarrollo de actividades complementarias con otros materiales (libros, cuaderno de trabajo).
- Dar respuesta a las problemáticas de acceso de los colectivos con necesidades especiales, proporcionando interfaces ajustables según las características de los usuarios (tamaño de letra, uso de teclado, ratón o periféricos adaptativos).
- **Capacidad de motivación, atractivo.** Los materiales didácticos multimedia por encima de todo deben resultar atractivos para sus usuarios, despertando la curiosidad científica y manteniendo la atención y el interés de los usuarios. Los elementos lúdicos pueden contribuir a ello, pero debe cuidarse que no distraigan demasiado e interfieran negativamente en los aprendizajes. Los programas también deberán resultar atractivos para los profesores, que generalmente serán sus prescriptores.

Adecuación a los destinatarios. Los materiales tendrán en cuenta las características de los estudiantes a los que van dirigidos: desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades, circunstancias sociales, posibles restricciones para acceder a los periféricos convencionales. Esta adecuación se manifestará en los siguientes ámbitos:

- Contenidos: extensión, estructura y profundidad, vocabulario, estructuras gramaticales, ejemplos, simulaciones y gráficos.

- Actividades: tipo de interacción, duración, motivación, corrección y ayuda, dificultad, itinerarios... - Servicios de apoyo a los destinatarios: instalación y uso del programa, procesos de aprendizaje.
- Entorno de comunicación: pantallas (tamaño de letra, posible lectura de textos...), sistema y mapa de navegación, periféricos de comunicación con el sistema.

Potencialidad de los recursos didácticos. Para aumentar la funcionalidad y la potencialidad didáctica de los programas educativos conviene que ofrezcan:

- Diversos tipos de actividades que permitan diversas formas de acercamiento al conocimiento y su transferencia y aplicación a múltiples situaciones.
- Organizadores previos introductorios de los temas, ejemplos, síntesis, resúmenes y esquemas. Diversos códigos comunicativos: verbales (convencionales, exigen un esfuerzo de abstracción) e icónicos (representaciones intuitivas y cercanas a la realidad).
- Preguntas y ejercicios que orienten la relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores de los estudiantes.
- Adecuada integración de medias, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar. Las imágenes no deben ser meros adornos, también deben aportar información relevante.

Tutorización y tratamiento de la diversidad, evaluación. - Tutorización de las acciones de los estudiantes (lo más personalizada posible) mediante una evaluación integrada en las actividades de aprendizaje, con buenos refuerzos, prestando orientación y ayuda.

- Debe facilitar el autocontrol del trabajo. - Sistema de evaluación orientado al usuario, que facilite el autocontrol del trabajo
- Enfoque aplicativo y creativo. Los materiales evitarán la simple memorización de los contenidos y presentarán entornos aplicativos y heurísticos centrados en los estudiantes que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo donde además de comprender los contenidos puedan aplicarlos, investigar, y buscar nuevas relaciones. Así, el estudiante se sentirá creativo y constructor de sus aprendizajes mediante las posibilidades de interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento. Las actividades relacionarán la experiencia y conocimientos previos de los estudiantes con los nuevos.
- Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje. Los materiales proporcionarán herramientas cognitivas para que los estudiantes hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo, el nivel de profundidad de los temas y autocontrol en su trabajo regulándolo hacia el logro de sus objetivos. Facilitarán el aprendizaje a partir de los errores tutorizando las acciones de los estudiantes, explicando (y no sólo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos. Estimularán a los alumnos el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar sus aprendizajes, reflexionando sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar.

Enfoque aplicativo y creativo. Los materiales evitarán la simple memorización de los contenidos y presentarán entornos aplicativos y heurísticos centrados en los estudiantes que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo donde además de comprender los contenidos puedan aplicarlos, investigar, y buscar nuevas relaciones. Así el estudiante se sentirá creativo y constructor de sus aprendizajes mediante las posibilidades de interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento. Las actividades relacionarán nuevas experiencias con los nuevos conocimientos previos.

Fomentan la iniciativa y el autoaprendizaje. Los materiales proporcionarán herramientas cognitivas para que los estudiantes descubran el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan escoger las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo, el nivel de profundidad de los temas y autocontrol en el trabajo autónomo, regulando el logro de los objetivos. Facilitarán el aprendizaje a partir de los errores monitoreando las acciones de los estudiantes, explicando (y no sólo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos. Estimularán a los alumnos el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar sus aprendizajes, reflexionando sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar. (Marquès, 2017)

De acuerdo a los procesos de enseñanza innovadora, el modelo didáctico tecnológico de enseñanza para el nuevo siglo XXI plantea una metodología constructivista sobre la que se fundamentan entornos virtuales de enseñanza-

aprendizaje es la interacción que se produce entre el alumno-profesor, alumno-alumno y alumno-contenidos, también la interacción alumno-tecnología (Salinas, 2008).

Agrupando las técnicas didácticas en torno a: La individualización de los procesos de enseñanza, los que se basan fundamentalmente en el trabajo autónomo del alumno a partir de una propuesta de trabajo y materiales presentados por el profesor, en esta la interacción entre profesor- alumno se dirige a la orientación, seguimiento y control individualizado (Salinas, 2008).

Tabla 3 Técnicas didácticas aplicadas en la metodología de la enseñanza

Técnica didáctica	Descripción	Estrategia asociada
Acceso a materiales	Se refiere a la puesta a disposición de los alumnos cualquier tipo de materia o recursos de aprendizaje (presentaciones, aplicaciones multimedia, páginas web)	Individualización
Simulaciones, juegos y juegos de rol.	Utilización de simuladores, laboratorios virtuales, etc. , para la adquisición de destrezas toma de decisiones y solución de problemas.	Individualización Trabajo en grupo

Fuente: Salinas, Ibáñez

1.7. EVALUACIÓN Y TIPOS DE EVALUACIÓN.

Pimienta (2007) señala la importancia de la autonomía del estudiante, es construir el aprendizaje por sí mismo, conocer los procesos para aprender y ser capaz de tomar decisiones, asumir responsabilidades.

Se debe fomentar en el estudiante el aprendizaje autónomo, la autoevaluación está ligada con el propio aprendizaje y a lo largo de la vida le permite comprobar su nivel de aprendizaje y reorientarlo.

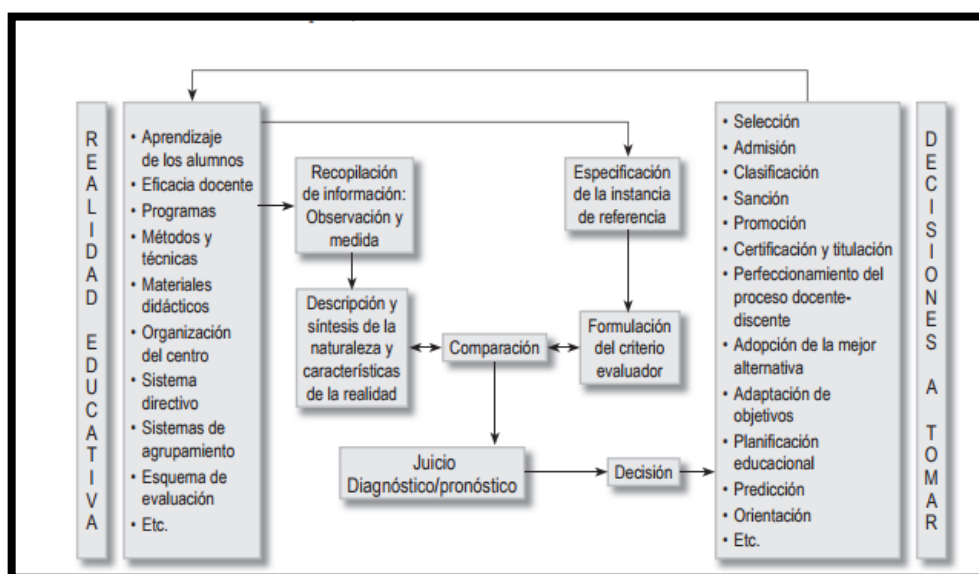
Tenemos la firme creencia de que en la educación toda la evaluación debe partir de la consideración de un marco tanto filosófico como epistemológico (explicación acerca de cómo se concibe el proceso de aprendizaje). En este orden de ideas y para nuestros propósitos, consideramos que la base filosófica que subyace en nuestra propuesta es la humanista como perspectiva psicológica y epistemológica, la cual explica cómo se aprende, considerando la pertinencia del constructivismo. (Pimienta, 2007)

1.7.1. Importancia de la evaluación educativa

¿Por qué es necesario un proceso general para la evaluación educativa?

¿Por qué? Como en cualquier proceso sistemático, sea cual fuere, la perspectiva que lo sustente se necesita seguir ciertos pasos para emitir un juicio fundamentado que contribuya a la mejoría del “objeto” evaluado, influyendo así la toma de decisiones con fundamentos. El proceso que presentamos fue desarrollado por De la Orden (citado por García, 1994, p. 18) (Pimienta, 2007)

Gráfico 2. Proceso general de evaluación en educación



Fuente: Pimienta, 2007

La realidad educativa que se van a evaluar son múltiples

El aprendizaje de los estudiantes, entendiendo dicho aprendizaje en sentido amplio: conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, es decir, todo el conjunto de competencias que contribuyen a la personalización del estudiante. (Pimienta, 2007)

1.7.2. Tipos de Evaluación

La evaluación atendiendo a los agentes intervinientes, a las personas que participan en la evaluación, se presentan (como dice Casanova) procesos de: autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación.

Autoevaluación:

En todos los niveles educativos se insiste en la contribución que debemos realizar los profesores para que los estudiantes sean capaces de valorar. Una excelente oportunidad para ello la brinda la autoevaluación, que permite a los

estudiantes introducirse en una autovaloración acerca de sus procesos y actuaciones. (Pimienta, 2007)

Coevaluación:

La evaluación entre pares es un medio valiosísimo para la emisión de juicios de valor, pero al igual que, en cualquier caso, debemos dar a conocer desde el principio cuáles serán los criterios de coevaluación. Hemos apreciado esfuerzos interesantes en diversas escuelas, donde se han realizado coevaluaciones no sólo entre los estudiantes, sino entre los profesores, y la base para la realización de las mismas han sido los portafolios. (Pimienta, 2007)

Heteroevaluación:

Este nombre tan complejo, heteroevaluación, hace referencia a aquellos procesos de evaluación realizados por personas distintas al estudiante o sus iguales.

Aunque en principio pensamos en el profesorado como el principal agente de la heteroevaluación, también podrían ser las familias, el profesorado que imparte otras materias realiza una coevaluación de otros centros u otros agentes externos. (Educalab, 2017)

CAPÍTULO II

En el presente capítulo se examinó el diagnóstico preliminar de la institución; la descripción de entrevistas aplicadas a los docentes del área de Lengua Extranjera y autoridades, el análisis de las encuestas aplicadas en los estudiantes con el fin de plantear estrategias para el diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas aplicadas al refuerzo académico en la asignatura de Inglés.

2. DIAGNÓSTICO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

2.1 DATOS DE LA INSTITUCIÓN

La institución de Educación General Básica “21 de Abril” cuenta con un total de 1000 estudiantes desde inicial uno hasta décimo grado de educación básica, con cincuenta docentes distribuidos por grados y paralelos en jornada matutina y vespertina, se encuentra ubicada en el sector urbano de la ciudad de Riobamba, tiene facilidad de acceso a servicios de la comunicación y equipos electrónicos, cuenta con un laboratorio de computación equipado de veinte y cinco computadoras con acceso a internet (eternet) y conexión *wifi*, proyectores, sala de audiovisuales con audio, creando ambientes amigables, dinámicos en el aula, acorde a las necesidades del mundo globalizado.

Entre los programas emblemáticos que ha realizado la institución están los relacionados con el uso de la tecnología en el aula y proyectos educativos de robótica incentivando a los docentes y estudiantes a familiarizarse en el uso de la tecnología como recurso en el desarrollo de los procesos educativos.

2.1. METODOLOGÍA

La propuesta se desarrolló empleando la metodología de Investigación dentro del enfoque cuantitativo, denominado proceso cuantitativo porque sustenta el estudio con características medibles en análisis estadísticos y el proceso secuencial deductivo que analiza la realidad objetiva de fuentes primarias, contenido científico y secundario a través de acceso a datos estadísticos y observación directa.

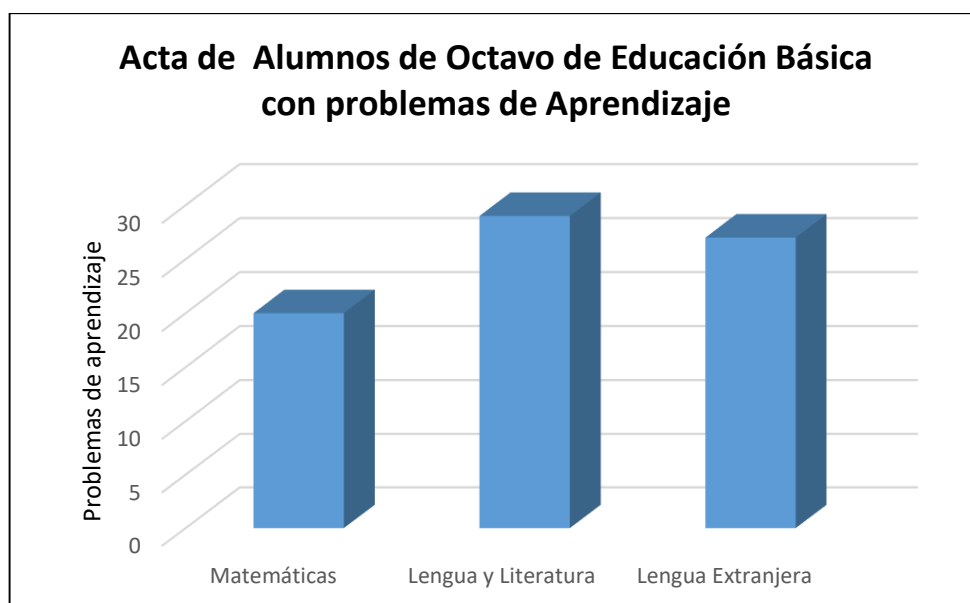
El problema de rendimiento académico en el área de Lengua Extranjera, correspondiente al Currículo Nacional de Inglés, EFL “English as a *Foreing Language*” sustenta datos específicos y muestras estadísticas en las actas de rendimiento académico que proporcionaron autoridades y docentes de la institución educativa Unidad de Educación Básica “21 de Abril.”

Actas de rendimiento académico en el anexo número 1, en el que los estudiantes presentan bajo rendimiento en el área de Lengua extranjera.

2.2. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LAS ACTAS DE RENDIMIENTO ACADÉMICO.

A través del diagnóstico del rendimiento académico que se refleja en las actas correspondientes al tercer parcial del segundo quimestre del año 2015-2016 los estudiantes de Octavo año de Educación Básica, corresponde a la población sujeta a investigación; presentan bajo rendimiento académico de aprendizaje en el área de Lengua Extranjera.

Gráfico 3. Análisis de las actas de rendimiento académico



Fuente: La autora

El gráfico anterior describe el bajo rendimiento académico en los 97 estudiantes de Octavo año de Educación Básica, correspondiente al 28% en la asignatura de Inglés. Actas de rendimiento académico de los estudiantes como se evidencia en el anexo número 1.

2.3. DIAGNÓSTICO AL PROFESORADO DE LA ESCUELA 21 DE ABRIL.

2.3.1. Entrevista a las autoridades

Con la finalidad de conocer la metodología de enseñanza del idioma Inglés se realizó una entrevista al subdirector académico de la institución.

La autoridad mencionó que la Lengua extranjera es de gran importancia para la educación porque actualmente vivimos en la era informática en la cual los estudiantes acceden a medios virtuales, siendo la lengua anglosajona la segunda más conocida a nivel mundial.

La planta docente cubre el 90% de horas clase asignadas por el nuevo currículo, apoyados por docentes angloparlantes durante el periodo académico 2016-2017; el 10% no cubre las horas clases debido a la falta de docentes especializado en la asignatura. Por tal motivo han visto la necesidad de planificar clases de refuerzo académico de acuerdo a las falencias que los estudiantes presenten. Mencionó que otro de los factores que influyen para no alcanzar los objetivos propuestos por la asignatura es el posible hacinamiento de los estudiantes, siendo antipedagógico la distribución de estudiantes por salón de clases.

La infraestructura física inadecuada y la ausencia de *software* son factores limitantes para el uso de las TIC en el desarrollo de clases. Dentro de la planificación anual y microcurricular indicó que los nuevos saberes curriculares son saberes indispensables e ideales para alcanzar las destrezas y competencias del idioma. Los estudiantes no poseen los conocimientos básicos para lograr este fin, los docentes cumplen con horas extracurriculares planificadas como proyectos educativos, casas abiertas, exteriorizó que está de acuerdo con la utilización de herramientas tecnológicas para el refuerzo académico dentro y fuera del aula.

La autoridad recomendó que los docentes del área de Lengua extranjera tomarán en consideración la pedagogía de la enseñanza y la didáctica de recursos; siendo indispensable que los docentes dominarán el contenido científico y utilizarán herramientas didácticas adecuadas, de esta forma salir del tradicionalismo y ser interactivos.

Se realizó la entrevista con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 2.

2.3.2. Representación de las encuestas a los docentes

Las encuestas se efectuaron para valorar el criterio de los 3 docentes frente a las técnicas, estrategias y métodos que utilizan para impartir la asignatura, así como las medidas que se toman para reforzar los conocimientos y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Se pudo apreciar que procuran utilizar recursos didácticos variados para que los estudiantes se mantengan motivados por la asignatura y deseen interactuar y participar en clases; los docentes están conscientes de la importancia al utilizar herramientas tecnológicas para reforzar los conocimientos.

El mayor número de estudiantes son migrantes del sector rural, con lengua materna Kichua, los padres de familia son de bajos recursos económicos, de instrucción primaria.

Los docentes manifestaron que la institución no presta las condiciones adecuadas en las instalaciones: aulas adecuadas, internet, proyector, parlantes impidiendo aplicar el uso de herramientas tecnológicas en clases. De acuerdo a estas realidades educativas trabajan con recursos didácticos tradicionales (carteles, libros, revistas, recortes). Desarrollan la destreza auditiva a través de la fonética o repetición continua de palabras. Los docentes manifestaron que los estudiantes tienen vacíos en el área de Lengua extranjera porque no existen los conocimientos básicos anteriores, provocando un arrastre de conocimientos en la asignatura. En cumplimiento a la ley de educación los docentes realizan la recuperación pedagógica en la asignatura, pero no existen los resultados esperados.

Los docentes manifestaron que para el aprendizaje de la asignatura aplican el método global también denominado TPR (*Total Physical Response*) de la misma forma que lo niños aprenden de su lengua materna, el cual es sugerido para leer y escribir el Idioma Español y aplicado en Inglés a través de dinámicas grupales e interactivas; también sugieren que para motivar el aprendizaje en la asignatura no es importante enfatizar la gramática porque los estudiantes tienden aburrirse.

Se realizó las encuestas a los docentes con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 3.

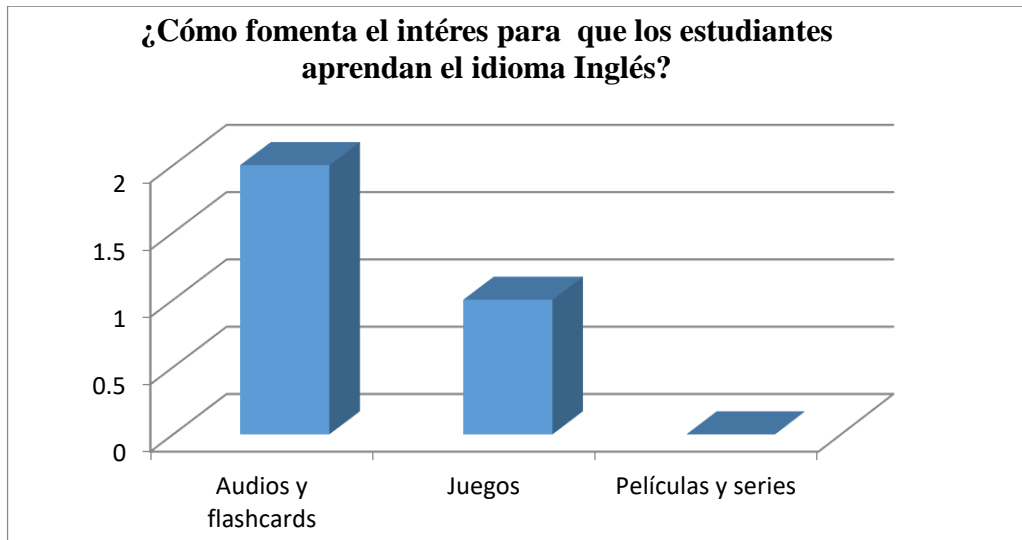
2.3.3. Descripción

Se realizó una encuesta a tres docentes del total que imparten la asignatura de Inglés en la Institución Educativa, con el objetivo de conocer, metodologías de enseñanza, tipo de recursos didácticos utilizados dentro y fuera del salón de clases y la motivación que aplican para la enseñanza de lengua extranjera.

Representación gráfica de las preguntas abordadas a los docentes que enseñan Inglés.

Pregunta 1

Gráfico 4. Interés por aprender el idioma Inglés.

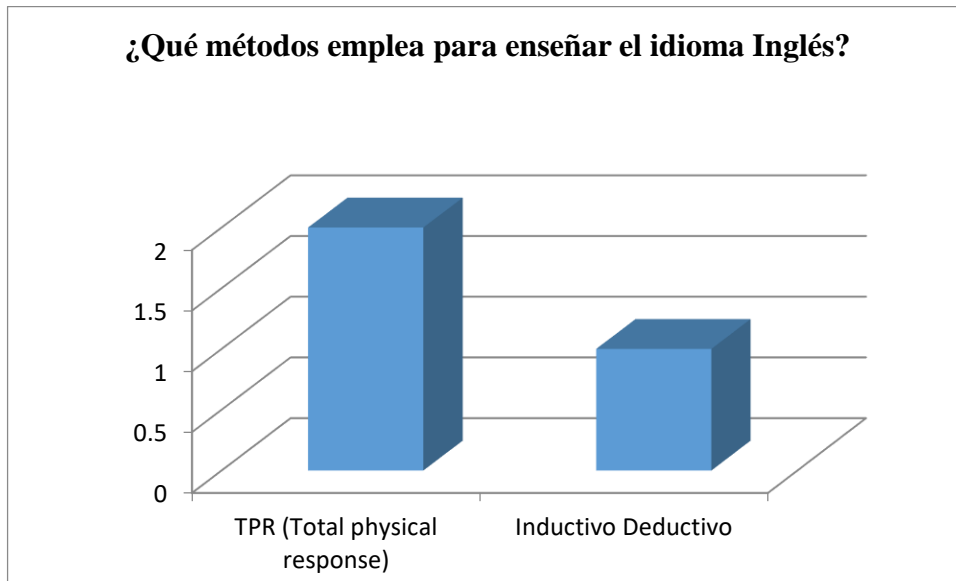


Fuente: La autora

De acuerdo al gráfico anterior describe que los maestros quienes enseñan Inglés, utilizan audios o flashcard (tarjetas con gráficos y letras) como medios de apoyo para el desarrollo de clases, que representaría el 66.6% el 33,4% hace referencia que incentiva a los estudiantes a través de juegos.

Pregunta 2

Gráfico 5. Métodos que emplea para enseñanza.

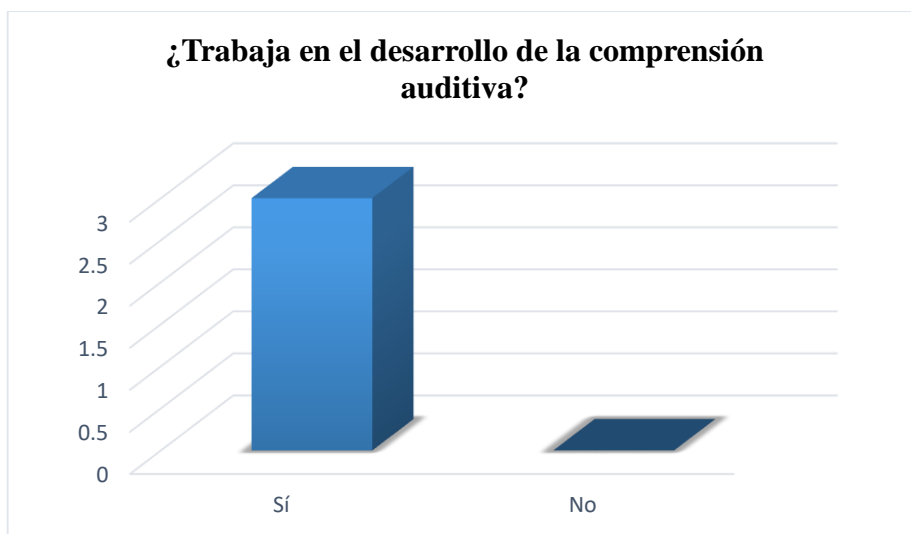


Fuente: La autora

De acuerdo al gráfico anterior, describe que los docentes emplean total *physical report* (recursos físicos establecidos por el Ministerio de Educación; incluye texto, Cd, diccionario) como método de enseñanza representado en el 66.6%, el 33,4 % hace referencia al método deductivo.

Pregunta 3:

Gráfico 6. Comprensión auditiva

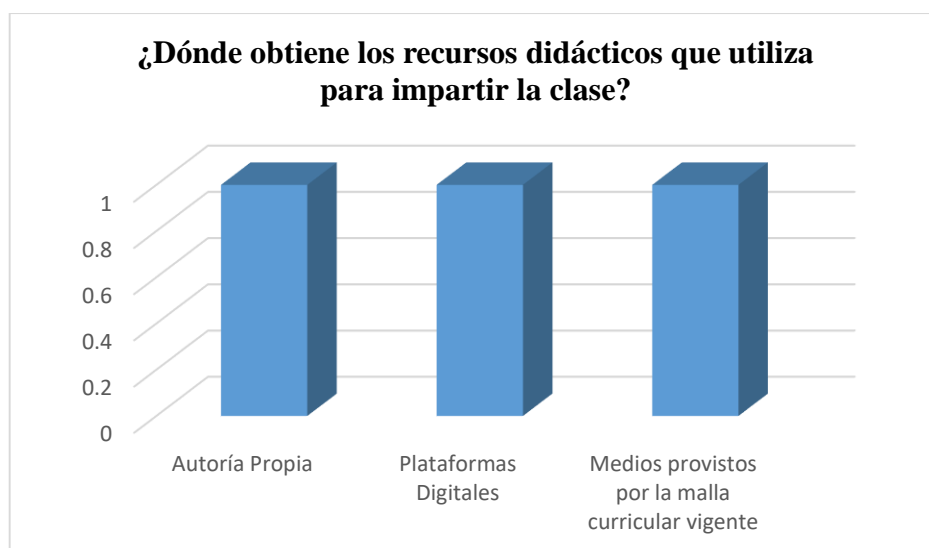


Fuente: La autora

De acuerdo al gráfico anterior, describe que el 100% que corresponde la totalidad de los docentes de Legua Extranjera trabajan en el refuerzo académico en comprensión auditiva.

Pregunta 4

Gráfico 7. Recursos didácticos empleados

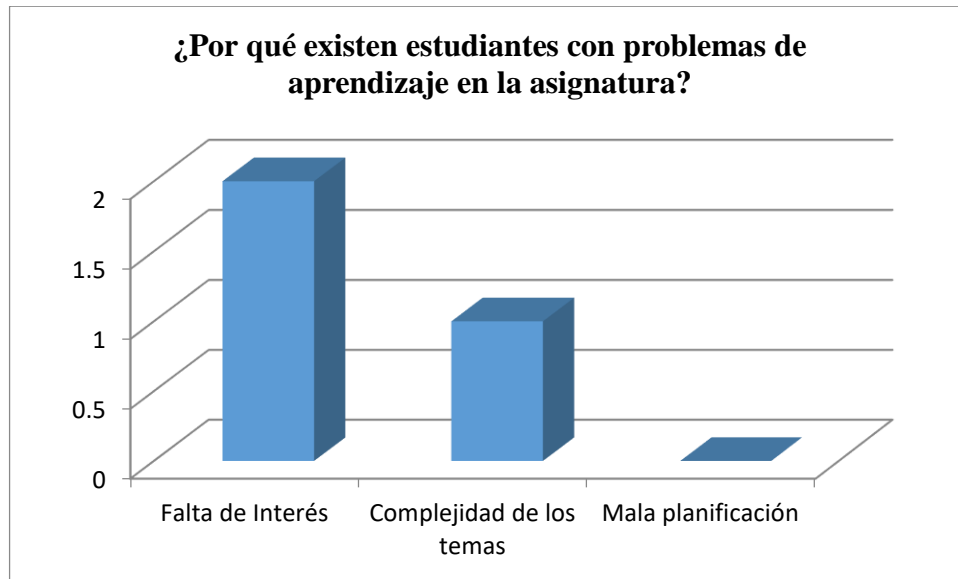


Fuente: La Autora

El gráfico anterior describe que existe una división tripartita del 33,33% de docentes referente a como adquieren los recursos didácticos pues se evidencia que depende de la metodología utilizada por el docente para seleccionar una de ellas. *Total physical report*, libro y audios.

Pregunta 5

Gráfico 8. Métodos empleados en la enseñanza de Inglés.

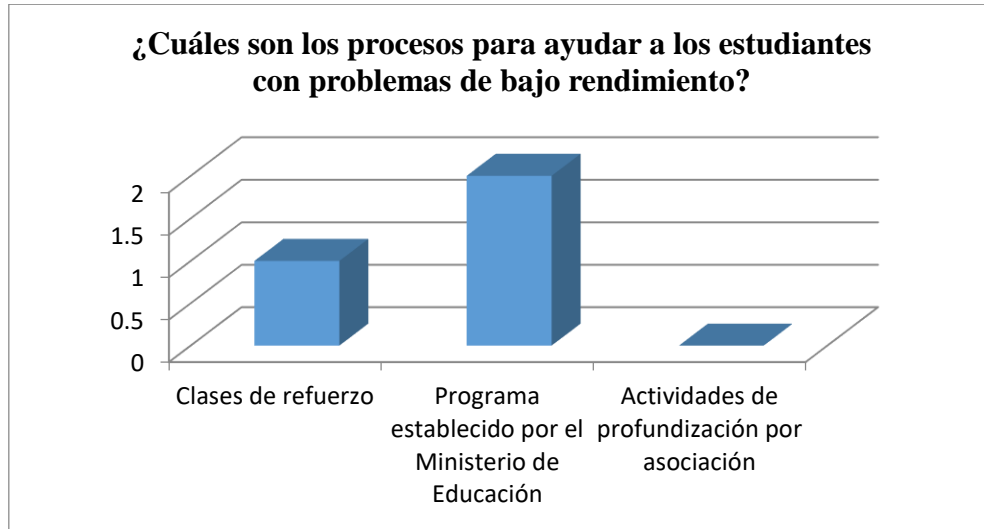


Fuente: La autora

El gráfico anterior, describe al 60% de los docentes quienes señalan que los estudiantes tienen problemas de aprendizaje debido a la falta de interés, el 30% de los docentes manifiestan que existe complejidad en los temas dentro del currículo.

Pregunta 6

Gráfico 9. Métodos educativos empleados.

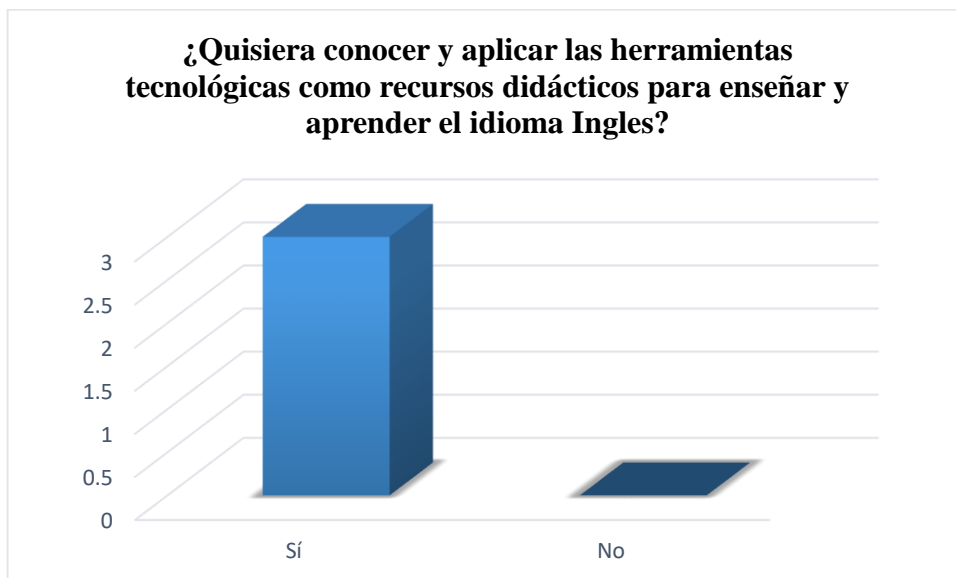


Fuente: La autora

El gráfico anterior describe el 60% de los docentes manifiestan que el proceso de ayuda para los estudiantes de bajo rendimiento se da mediante los programas establecidos por el Ministerio de Educación, mientras que el 30% aduce que el mejor proceso serían las clases de refuerzo.

Pregunta 7

Gráfico 10. Herramientas tecnológicas como recurso didáctico



Fuente: La autora

El gráfico anterior, describe que el 100% de los docentes concuerdan en que sí deberían conocer y aplicar herramientas tecnológicas como recurso didáctico para enseñar y aprender Inglés.

2.4. DIAGNÓSTICO DE LOS ESTUDIANTES.

2.4.1. Encuesta de percepción inicial

Se realizó una encuesta sobre la población total de 97 estudiantes aplicando aleatoriamente una muestra a 53, para analizar y conocer la forma de aprender Inglés y hasta qué punto esta forma de aprendizaje es funcional. Dentro de las respuestas obtenidas por los estudiantes se pudo notar que están aprendiendo de una manera muy mecánica, donde el maestro expone la clase y el estudiante solo se remite a escuchar, esto ha conllevado que exista el desinterés y el temor a la materia.

Se realizó la encuesta a los estudiantes con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 4.

2.4.2. Análisis de la muestra

Se trabajó con una muestra de 53 estudiantes, de un total de 97 todos ellos de Octavo año. El 51% manifestó que la educación impartida por los docentes es por lo general de manera escrita y repetitiva lo que conlleva al aburrimiento y poca importancia de la materia.

El 49% manifiesta que la unidad 6 *Daily Routines* donde se presentan los contenidos: *Routines, lifestyle, famous people* es en la cual presentan mayor dificultad, sobre todo en el uso de reglas gramaticales: auxiliar *Do, Does*, y

pluralismos. El 66% manifestaron que la hora clase de 45" no es suficiente para aprender el tema planificado porque el docente se toma mucho tiempo en escribir los textos en la pizarra y los estudiantes en copiar.

El 53% de estudiantes está interesado en aprender a través de las pizarras electrónicas porque les parece algo llamativo y quieren experimentar nuevas formas de aprendizaje, un 36% desean aprender a través de juegos interactivos, en dónde pueden compartir los conocimientos con otros compañeros y les gusta interactuar todo el tiempo. El 42% de la muestra de estudio representa que los estudiantes están de acuerdo que sus conocimientos sean medidos a través de juegos multimedia, porque son muy atraídos por los movimientos, sonidos, imágenes y colores. El 2% acceden a ser evaluados a través de exámenes escritos, este resultado se debe a que los estudiantes ya no desean seguir siendo evaluados a través de hojas y esferos.

El 72% está dispuesto a recibir refuerzo académico a través de plataformas virtuales, debido a que se encuentran en la era digital donde los estudiantes presentan facilidad en el manejo de objetos y dispositivos tecnológicos, el 28% no le interesa aprender a través de las herramientas virtuales porque desconocen o tienen una vaga idea de la utilidad de estos recursos.

El 70% de los estudiantes respondió que no utilizan plataformas virtuales porque muchos de ellos son migrantes del sector rural en donde el acceso a la tecnología es mínimo, el 30% respondieron que, si han utilizado plataformas virtuales, este porcentaje pertenece a los estudiantes que vienen atravesando sus estudios en instituciones urbanas, donde se presenta una mayor posibilidad de experimentar el uso de tecnología.

Aplicación de la fórmula.

En la fórmula planteada para encontrar la muestra de la población en estudio, se evidencia que el valor de z al ser considerado una evaluación directa tomamos el rango del 95% y se han considerado los valores de (p, q & e) como valores intermedios que dio un valor de 53 encuestas.

N=97

Z= 1,96

p=0.5

q=1-0.5=0.5

e= 9%=0,09

$$n = \frac{97 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{[0.09^2 * (97 - 1)] + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$
$$n = \frac{97 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.09^2 * (96) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$
$$n = 53,35$$
$$n = 53$$

Se realizó una encuesta sobre una población de 53 estudiantes arrojando los siguientes resultados a las siguientes preguntas.

Descripción

Representación gráfica de la encuesta aplicada a los estudiantes de Octavo año sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el refuerzo académico.

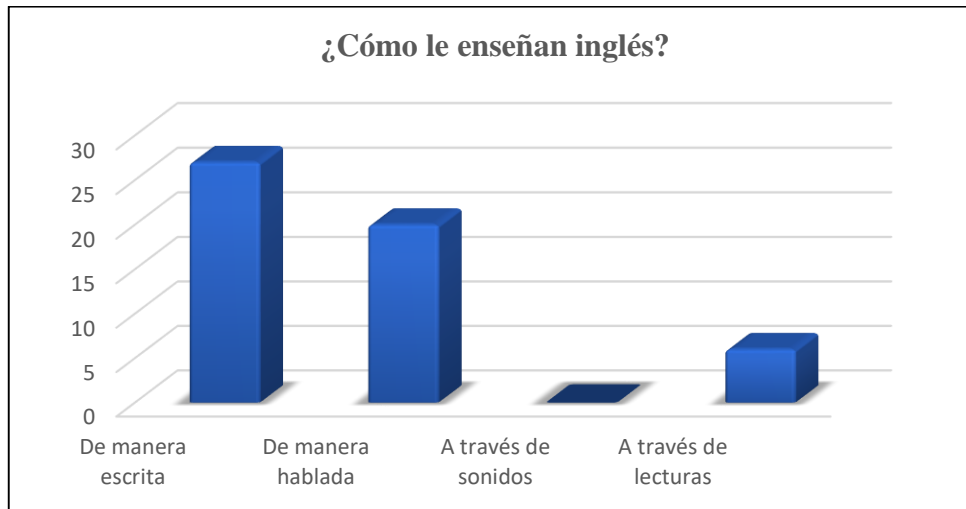
Pregunta N° 1. ¿Cómo le enseñan inglés?

Tabla 4. ¿Cómo le enseñan Inglés?

Descripción	Encuestados
De manera escrita	27
De manera hablada	20
A través de sonidos	0
A través de lecturas	6

Fuente: La autora

Gráfico 11. Métodos de enseñanza



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico: Los estudiantes encuestados, el 51% manifestó que les enseñan la asignatura de Inglés de forma escrita, el 38 % de manera hablada, el 11 % a través de lecturas y no se utilizan audios en la enseñanza de la asignatura. Se resume que la metodología más utilizada para enseñar las clases de Inglés es de forma escrita.

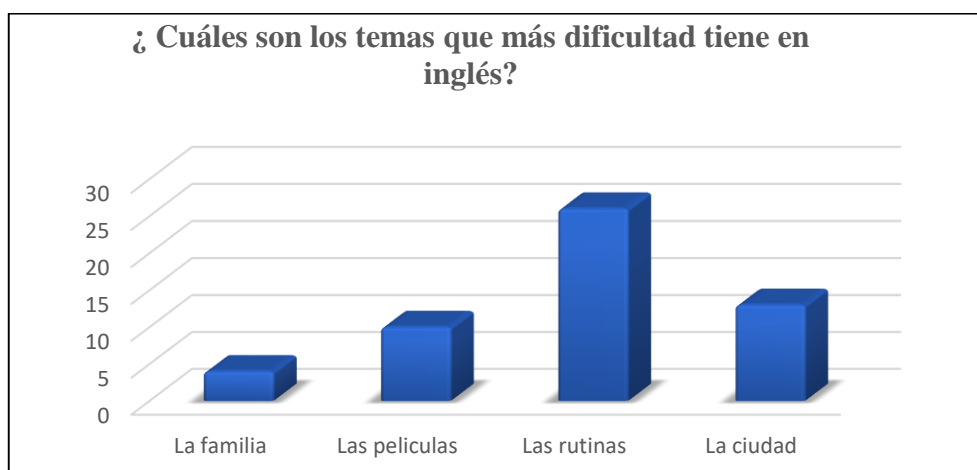
Pregunta 2 ¿Cuáles son los temas que más dificultad tiene en Inglés?

Tabla 5. ¿Cuáles son los temas que más dificultad tiene en Inglés?

Descripción	Encuestados
La familia	4
Las películas	10
Las rutinas	26
La ciudad	13

Fuente: La autora

Gráfico 12 . Temas que presentan dificultad.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico el 49 % de los estudiantes manifestó que el tema de rutinas le representa un mayor grado de dificultad en el momento del aprendizaje, un 25 % expresa tener problemas referentes al tema de las películas, un 18 % presenta problemas en el reconocimiento de lugares y objetos que se pueden encontrar en el entorno de la ciudad y el 8 % de la muestra aduce inconvenientes con el tema inherente a la familia.

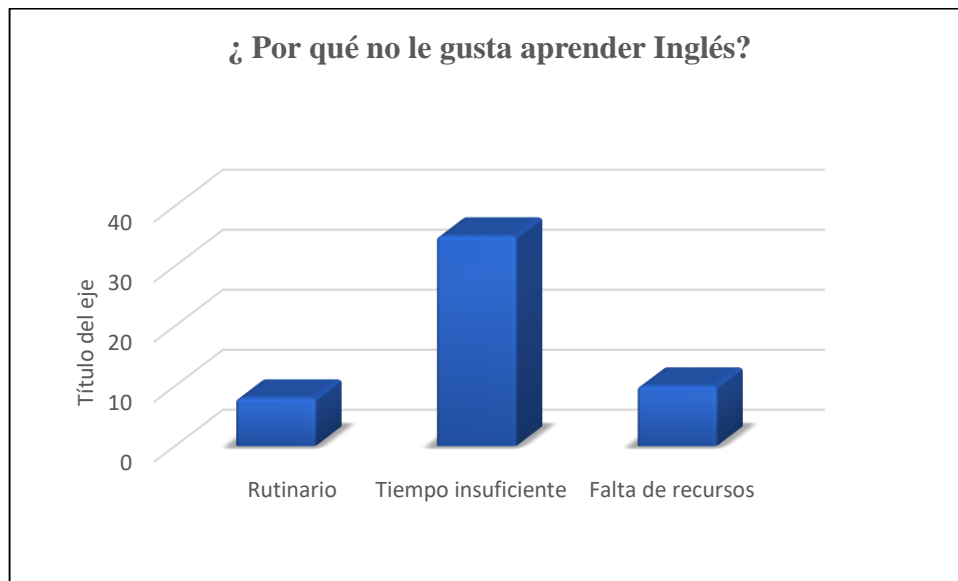
Pregunta N° 3 ¿Por qué no le gusta aprender Inglés?

Tabla 6. ¿Por qué no le gusta aprender Inglés?

Descripción	Encuestados
La forma de enseñar es rutinaria	8
El tiempo de hora de clase no es suficiente	35
No existen recursos didácticos	10

Fuente: La autora

Gráfico 13. Como se considera el aprendizaje del idioma.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico. El 66 % de los estudiantes manifiesta que el tiempo de hora clase en la actualidad asignado no es suficiente para el adecuado aprendizaje, el 19 % indicó que la forma de enseñanza es rutinario-repetitivo y el 15 % que no existen recursos didácticos para reforzar los temas enseñados.

Pregunta N° 4 ¿Con que recursos le gustaría aprender inglés?

Tabla 7. ¿Con que recursos le gustaría aprender Inglés?

Descripción	Encuestados
Pizarras Virtuales	28
Exámenes	1
Juegos Interactivos	19
Carteles	5

Fuente: La autora.

Gráfico 14. Recursos para aprender Inglés.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico. El 53 % de los estudiantes considera que sería muy adecuado el uso de pizarras virtuales, el 36 % con el uso de juegos interactivos, el 9 % con carteles y el 2% a través de exámenes de evaluación cognoscitiva.

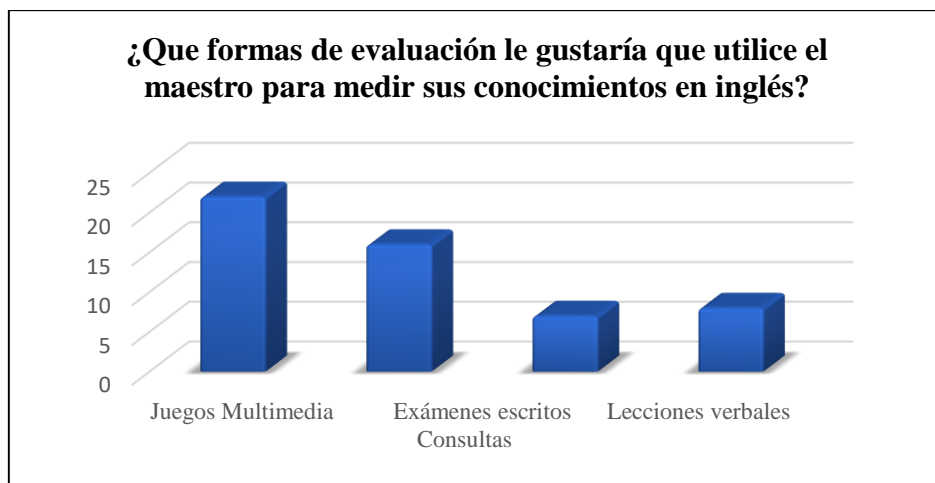
Pregunta N° 5 ¿Qué formas de evaluación le gustaría que utilice el maestro para medir sus conocimientos en Inglés?

Tabla 8. ¿Qué formas de evaluación le gustaría que utilice el maestro para medir sus conocimientos en Inglés?

Descripción	Encuestados
Juegos Multimedia	22
Exámenes escritos	16
Lecciones verbales	7
Consultas	8

Fuente: La autora.

Gráfico 15. Tipos de evaluación para medir los conocimientos.



Fuente: La autora.

El gráfico describe el 42 % de los estudiantes consideran que les gustaría ser evaluados mediante juegos multimedia, el 30% recomienda realizar a través de exámenes escritos, el 15 % por medio de consultas, contando con un asesoramiento por parte del docente y el restante 13 % propone como método evaluativo las lecciones orales.

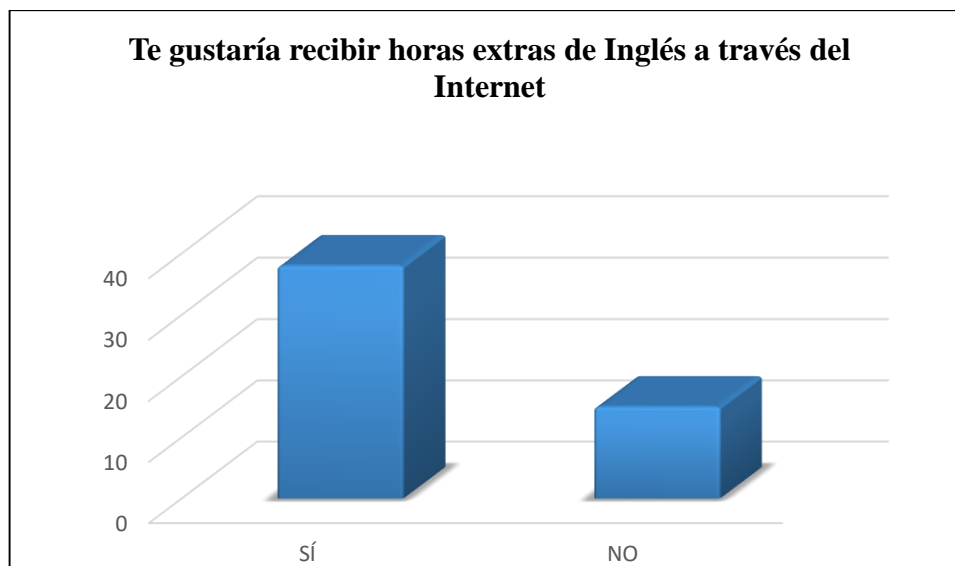
Pregunta N° 6. ¿Te gustaría recibir horas extras de Inglés a través del internet?

Tabla 9. ¿Te gustaría recibir Inglés a través del internet?

Descripción	Encuestados
SÍ	38
NO	15

Fuente: La autora

Gráfico 16. Ilustración de resultados referentes a la Tabla 7.



Fuente: La autora.

El gráfico describe que el 72% de los estudiantes se muestra favorable y con clara predisposición para realizar clases virtuales como medio de refuerzo del aprendizaje mientras el restante 28% aduce diversos factores que les imposibilitan contar con este tipo de refuerzo didáctico.

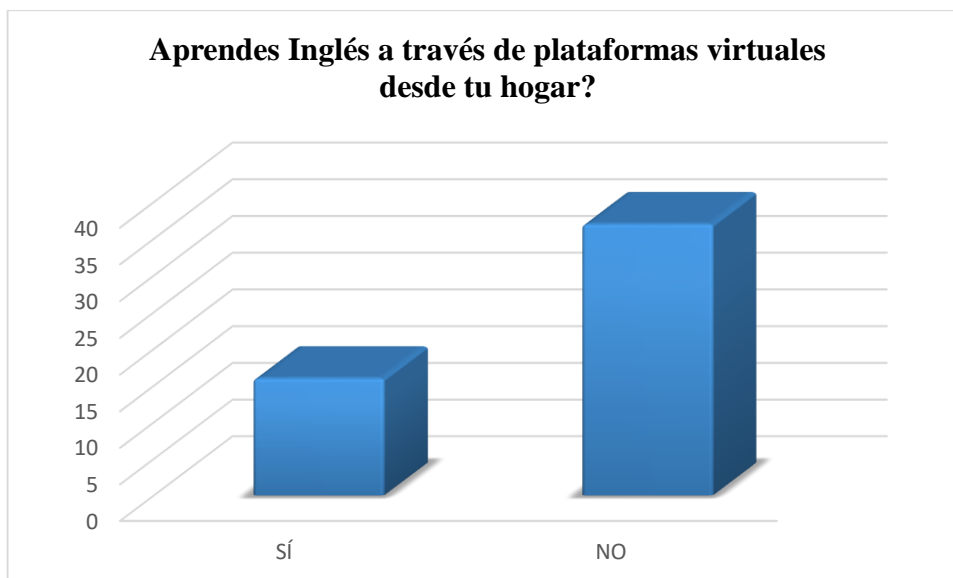
Pregunta N° 7. ¿Aprendes Inglés a través de plataformas digitales desde tu hogar?

Tabla 10. ¿Aprendes Inglés a través de plataformas digitales desde tu hogar?

Descripción	Encuestados
Sí	37
NO	16

Fuente: La autora.

Gráfico 17. Plataformas virtuales.



Fuente: La autora

El gráfico describe que el 70% de los estudiantes responden que no utilizan o desconocen las plataformas virtuales y el 30% responde que sí ha utilizado en su totalidad las plataformas virtuales desde casa.

EL análisis de resultado se ha hecho en referencia al formato de la encuesta que se encuentra en el anexo 4.

Conclusiones del diagnóstico aplicado a los estudiantes:

De acuerdo a los *tests* aplicados, los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la institución educativa, quienes asistieron en horario de jornada vespertina dentro de la malla curricular cumplen cinco horas clase por semana en la asignatura de Inglés, mencionaron que no se encuentran motivados en el aprendizaje de la asignatura debido a las dificultades que tienen para aprender la lengua extranjera, señalaron que el aprendizaje es memorístico de estructuras gramaticales, además los temas que reciben tienen un grado de dificultad que no son reforzados debido al tiempo limitante que disponen para discernir el conocimiento el cual está basado en contenidos científicos y no son expuestos en hechos reales del entorno cultural del país.

Dentro de las formas de aprender la Lengua extranjera los estudiantes manifestaron que el principal recurso como material educativo que dispone el docente en el aula es el libro donde se encuentran las actividades por lección, banco de palabras (*word bank*) y glosario para lo cual hacen uso del diccionario, señalan que el docente utiliza el Cd para el desarrollo del *listening*, donde los estudiantes tienen problemas para la comprensión auditiva , todo aquello conlleva a que el conocimiento de Lengua Extranjera sea momentáneo y fugaz.

Dados estos antecedentes, los estudiantes sugieren que existan recursos didácticos llamativos y fáciles de utilizar dentro del aula, bajo la supervisión del docente, así también fuera del aula en el trabajo autónomo de refuerzo académico, debido a que disponen de un computador conectado a internet en los hogares. Los estudiantes señalaron que el docente utilice recursos multimedia como recursos didácticos para el aprendizaje del idioma para trabajar en ambientes de aprendizaje vanguardista acorde a las tecnologías de la información y comunicación.

CAPÍTULO III

El presente capítulo es el compendio de la propuesta didáctica recomendada por el MINEDUC y la aplicada actualmente en la institución, para el refuerzo académico de la enseñanza- aprendizaje del idioma Inglés.

Las metodologías didácticas mencionadas no cubren en la totalidad las necesidades de aprendizaje requerido por los estudiantes, para lo cual se propuso el diseño de actividades didácticas multimedia que cubrieron falencias encontradas en el diagnóstico del capítulo II facilitando el aprendizaje colaborativo e interactivo con la aplicación de TIC.

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA REFUERZO ACADÉMICO

La didáctica del MINEDUC y de la institución es un referente importante para el diseño y aplicación de la propuesta didáctica en estudio, que se presenta a continuación.

3.1. Propuesta didáctica recomendada por el Ministerio de Educación.

El Ministerio de Educación generaliza una nueva metodología de enseñanza para la Lengua extranjera que tiene la finalidad de fusionar el aprendizaje integrador con asignaturas elementales como: matemáticas, ciencias naturales, historia y literatura española.

Los docentes encuentran falencias una vez analizada y aplicada la didáctica recomendada CLIL (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), el material de apoyo dotado no satisface las necesidades pedagógicas para aplicar las destrezas lingüísticas del idioma, existe contradicción respecto al texto en el cual los temas no están acordes a la realidad del entorno de los estudiantes, el material multimedia como audios y páginas web no se encuentran disponibles en la totalidad. Los audios de apoyo son poco claros en la

pronunciación de diálogos e historias. Los docentes que imparten la asignatura no son especializados.

Con el trabajo de investigación que se realizó en el diagnóstico del capítulo II, los estudiantes están desmotivados en el aprendizaje del idioma Inglés, debido a que el material didáctico multimedia entregado por el MINEDUC no cumple con los estándares necesarios de apoyo para el estudiante y docente.

3.2. Didáctica aplicada actualmente en la escuela

De acuerdo al diagnóstico del capítulo II realizado en la institución educativa las autoridades, docentes y estudiantes mencionaron que existen falencias de enseñanza aprendizaje debido a que el modelo didáctico no cumple con las necesidades de los estudiantes por diversos motivos como: el número de docentes es limitado en el área de Lengua extranjera, son responsables de grupos numerosos de estudiantes por aula, la planta docente no tiene nombramiento definitivo generando cambios y vacíos en los conocimientos del aprendizaje dinámico en los estudiantes, los docentes no poseen conocimientos en aplicación de TIC.

El área de Lengua extranjera no dispone de laboratorio de idiomas, utilizan el laboratorio de computación equipado con conexión a internet, un proyector, parlantes centrales el cual es utilizado por toda la institución. Los docentes no innovan las formas de enseñanza, cerrando los espacios y oportunidades de un aprendizaje interactivo donde el estudiante se limita estrictamente a aprender de manera mecánica y memorística, el ambiente de aula es poco motivador para los estudiantes que encuentran dificultades actitudinales en la Lengua extranjera.

En base al diagnóstico previo se demuestra la falencia de recursos didácticos, por lo cual se propone diseñar y aplicar la propuesta didáctica piloto para los docentes y estudiantes de octavo año de educación básica que viene a continuación.

3.3. Propuesta didáctica

Sobre la base de las falencias detectadas en el diagnóstico del capítulo II, la propuesta cubrió falencias didácticas, pedagógicas y éticas en el aprendizaje del idioma Inglés a través del diseño y aplicación de actividades multimedia, las cuales contienen: audios, enlaces web, videos que ayudaron al refuerzo académico del estudiante. La propuesta ayudó al docente a utilizar herramientas tecnológicas de fácil uso y aplicación dentro de la planificación microcurricular para el aprendizaje del idioma con el fin de alcanzar los objetivos indispensables.

Para solucionar las falencias de la propuesta didáctica aplicada en la institución, se propone que la enseñanza aprendizaje de la Lengua extranjera fortalezca el currículo en los ejes transversales integradores para educación general básica superior, sugerir a las autoridades planes y programas de capacitación continua y especialización en la planta docente de Lengua extranjera y áreas específicas a través del uso de TIC con la finalidad de generar en los docentes y estudiantes destrezas lingüísticas aplicadas al idioma como: la comunicación, comprensión lectora, gramática, vocabulario, hablar y escuchar.

La solución que se planteó dentro de la propuesta para los problemas detectados en el diagnóstico del capítulo II cubrirá necesidades pedagógicas y didácticas a través de la elaboración de actividades educativas en las herramientas tecnológicas disponibles como recursos didácticos para fortalecer el refuerzo académico en la asignatura de Inglés, con el fin de que el docente y estudiante desarrollen nuevas formas de enseñanza- aprendizaje colaborativo entre el educador y el educando, el material didáctico diseñado ayudó a los estudiantes a desarrollar las siguientes destrezas:

- Mejorar la atención en clases por los colores llamativos de fotografías y videos.
- Desarrollar el sentido auditivo en la lengua extranjera.

- Trabajar colaborativamente a través de juegos interactivos, diseñados acorde a grupos de trabajo.
- La autoevaluación es constante que facilita al docente y estudiante medir los avances de los aprendizajes.

Las herramientas tecnológicas ayudaron al docente y estudiante a la autoeducación y exploración de nuevas formas de enseñanza- aprendizaje colaborativo para alcanzar el aprendizaje efectivo, como lo indica la tabla siguiente:

Tabla 11 Beneficio de las actividades tecnológicas en docentes y estudiantes

Temas	Docentes	Estudiantes
Compromiso activo	Planificación curricular y refuerzo académico utilizando TIC.	Ambientes de trabajo autónomo a través de colores llamativos, sonidos, tiempos, gráficos, instrucciones claras y movimientos.
Interactividad	Guía colaborativo en la aplicación de las actividades	Aplicación colaborativa y desarrollo de habilidades cognitivas como: Sensoriales, auditivas, kinestésica y lingüística.
Evaluación	Estadística oportuna del nivel de conocimientos del estudiante.	Test innovadores que motivan el aprendizaje continuo y autónomo.

Fuente: La autora

3.3.1. Selección de las herramientas educativas tecnológicas

La incorporación de la tecnología en el currículo de Lengua extranjera facilitó el trabajo del docente en el aula, desarrollando en el estudiante habilidades comunicativas.

Para la selección de las herramientas se analizaron las diversas herramientas disponibles en el internet, aquellas que se trabaja en línea como: *Educaplay*, *Socrative*, *Evernote*, *Kubbu*, *Animoto*. Las que se trabajan fuera de línea como: *Jclit*, *Exelearning*, *Malted*, *Edubook 3D*.

- **Ventajas y desventajas de trabajar en línea y fuera de línea**

Las herramientas tecnológicas que se encuentran en el internet están diseñadas para trabajar en software en línea y fuera de línea en las que podemos encontrar ventajas y desventajas a la hora de trabajar con los estudiantes como se observa en la tabla siguiente:

Tabla. 12 Justificación y selección de las herramientas educativas online

Herramientas tecnológicas	Ventajas	Desventajas
Educaplay	<ul style="list-style-type: none">- Es una plataforma intuitiva y fácil de usar.- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.- Es gratis y no necesita software de instalación.- Permite la descarga de los recursos.	<ul style="list-style-type: none">- No permite la puntuación en las plataformas LMS.- Algunas actividades son limitadas en el uso.- Como es un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error de tecleado baja

	<ul style="list-style-type: none"> - Genera recursos de manera inmediata. - Los recursos están disponibles para el público en general. 	<p>puntos en el resultado final.</p>
Socrative	<ul style="list-style-type: none"> - Observar resultados en línea de los exámenes - Multiplataforma (Pc, teléfonos inteligentes y tablets). - Anonimato al responder de forma individual y electrónicamente. 	<ul style="list-style-type: none"> - No pueden regresar a las preguntas contestadas. - Aplicación que se usa solo dentro del aula. - Los estudiantes deben tener conocimientos previos en dispositivos electrónicos.
Kubbu	<ul style="list-style-type: none"> - Crear ejercicios interactivos. - No requiere conocimientos de programación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Número limitado de actividades. - No hay variedad en las actividades
Evernote	<ul style="list-style-type: none"> - Multiplataforma y adaptables (desde PC, Android y ipad). - Trabajo en tiempo síncrono. 	<ul style="list-style-type: none"> - La versión gratuita es limitada solo en la versión de pagos puede guardar archivos de Word y Excel.

	<ul style="list-style-type: none"> - Fácil y sencillo de trabajar. 	<ul style="list-style-type: none"> - La sincronización de los archivos a veces falla por utilizar computadores poco potentes o por intentar cargar archivos muy pesados
Animoto	<ul style="list-style-type: none"> - Crea videos online a partir de material multimedia (fotos, videos, texto). - Se puede utilizar en teléfonos Android - Se puede compartir los videos en otras herramientas web como el Facebook, el Twiter entre otras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Opciones de personalización limitadas. - Las imágenes prediseñadas son pocas. - Es un programa que puede ser utilizado de forma gratuita en un tiempo mínimo de 30 seg. - No tiene variedad de musicalización.

Fuente: La autora

Tabla. 13 Justificación y selección de las herramientas educativas offline.

Herramientas tecnológicas	Ventajas	Desventajas
Exelearning	<ul style="list-style-type: none"> - Provee instrumentos para la publicación de 	<ul style="list-style-type: none"> - No es la herramienta de autor más

	<p>contenidos web de acuerdo a los estándares requeridos por Sistemas de Gestión didácticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Este sistema de auditoria que puede trabajar en sistemas Online y Offline (sin conexión a internet). - Fácil organización de los temas que se desarrollara en clases. - Se puede utilizar como herramienta de autoevaluación. 	<p>completa del mercado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene carencias en el diseño y pequeños problemas de funcionamiento que se van solucionando.
Edubook 3D	<ul style="list-style-type: none"> - Permite trabajar el computador o tablets de manera offline. - No depende de conexión a la red. - Permite repasar la materia. 	

Malted	<ul style="list-style-type: none"> - Aporta a un entorno de trabajo y aprendizaje sencillo. - Intuitivo y atractivo para el estudiante. - Es independiente a cualquier orientación cultural y está abierto a una pluralidad de enfoques pedagógicos. - Es flexible para incorporar material multimedia en diversos formatos estándar. - Es <i>freeware</i> y de código abierto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Requiere el aprendizaje del editor Malted. - Para la instalación es necesario contar con un coordinador de laboratorio de computación.
--------	--	---

Fuente: La autora.

De acuerdo al análisis anterior, la herramienta seleccionada en línea fue *Educaplay* porque permite entregar al estudiante actividades interactivas.

La herramienta seleccionada fuera de línea fue *Jclíc* porque es un software portable de fácil uso, con actividades didácticas llamativas.

Las plataformas están adaptadas a la infraestructura de la institución y facilitó las soluciones a los problemas de aprendizaje identificados en el diagnóstico del capítulo

II. Son recursos didácticos disponibles para el estudiante y docentes en el refuerzo académico.

Las características de la herramienta *Educaplay* permitirán que el estudiante realice un trabajo colaborativo de las actividades en línea, el docente obtendrá datos estadísticos del grupo de trabajo que ayudará a evaluar el refuerzo académico y mejorar el aprendizaje de la Lengua extranjera.

Las características de la herramienta *Jcllic* permitirán que el docente comparta las actividades portables en un dispositivo de almacenamiento, pero al no trabajar en línea el estudiante pierde el interés competitivo con los compañeros y no es posible obtener datos estadísticos de mejora grupal, lo cual se detalla en la tabla siguiente.

Tabla 14.- Cuadro comparativo de las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *Jcllic*.

<i>Educaplay</i>	<i>Jcllic</i>
Trabajo en línea (online)	Trabajo fuera de línea (offline)
No necesita descargar el software	Es necesario descargar el programa e instalarlo en un computador.
Existen plantillas para realizar actividades de acuerdo a la edad.	No contempla.
Existen 13 plantillas de actividades como: mapa interactivo, test, sopa de letras, relacionar, ordenar palabras, ordenar letras, dictado, diálogo, presentación, videoquiz completar, crucigrama y adivinanzas.	Existen 16 plantillas de actividades como: Asociación compleja, juegos de memoria, actividad de exploración, actividad de identificación, pantalla de información, puzzle doble, puzzle de intercambio, puzzle de agujero, de texto; completar texto, llenar agujeros, identificar

	elementos, ordenar elementos, respuesta escrita, crucigrama, sopa de letras.
Las opciones para personalizar las actividades son restringidas para quienes usan la plataforma gratuitamente.	Las opciones para personalizar las actividades son amplias y no dependen de un pago.
Se puede crear grupos de trabajo para que accedan a las actividades.	No contempla
Se puede tener datos estadísticos que son exportados a Excel.	No contempla
La actividad aparece directamente en la web	La actividad se puede visualizar en el computador solo si se cuenta con el software
Permite imprimir las actividades	No contempla

Fuente: La autora

La actividad para el refuerzo académico en el área de Lengua extranjera se aplicó en los estudiantes de educación básica superior, para mejorar los conocimientos de la asignatura en forma indirecta, aplicando metodologías innovadoras de enseñanza – aprendizaje que contribuyeron al aprendizaje autónomo. Los beneficios que proporcionaron las herramientas tecnológicas en los estudiantes son: acceso al material de apoyo disponible, los docentes aprendieron a fusionar los recursos tecnológicos con los conocimientos de Lengua extranjera de manera clara y objetiva.

3.3.2. Desarrollo de las actividades educativas multimedia:

Las actividades multimedia innovan estrategias didácticas de aprendizaje en el idioma para desarrollar en el estudiante destrezas y competencias lingüísticas de la Lengua extranjera.

La plataforma *Educaplay* se encuentra disponible en el internet la factibilidad de acceso mediante la interfaz permitió al docente trabajar las actividades en línea.

La plataforma *Jclíc* se encuentra disponible en el internet para descargar e instalar en un computador para trabajar las actividades sin conexión a internet.

Las actividades cumplen con los parámetros pedagógicos y didácticos, fundamentados en el currículo nacional de Lengua extranjera en lo referente a uso de TIC, teoría de inteligencias múltiples (*linguistic, logical and mathematical, kinesthetic, interpersonal, intrapersonal, musical, naturalist, visual and spatial*) desarrollado por Howard Garden con técnicas aplicadas en entornos virtuales donde existe la interacción entre: docente-estudiante, estudiante-computador, estudiante-estudiante.

3.3.2.1 Pasos para desarrollar las actividades multimedia

Es necesario explorar las diferentes opciones de las actividades en la plataforma *Educaplay* y *Jclíc* que sean apropiadas de acuerdo a las necesidades del estudiante. Los recursos didácticos de la herramienta *Educaplay* se encuentran almacenados en la nube por tal razón el usuario publica las actividades gratuitamente a través de un Blog.

3.3.2.1.1 Pasos para crear actividades en Jclick

- 1.- Ingresar a la página <http://clic.xtec.cat/es/jclíc/download.htm> de *Jclíc* descargar e instalar en un computador con sistema operativo Windows y software Java, como se presenta en el gráfico siguiente.

Gráfico 18. Ingreso a la página Jclik

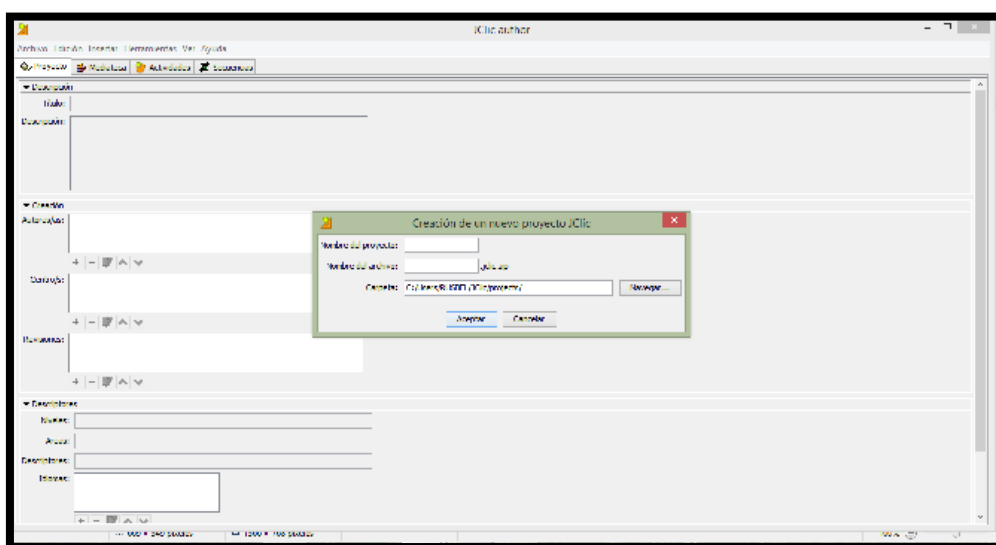


Fuente: La autora

2. - Una vez instalado el software aparecen tres nuevos iconos en el escritorio *Jclik* Player, *Jclik* Author y *Jclik* Reports.

3.- Para crear la actividad, hacer clic en la pestaña *Jclik* Authors; en la barra de herramientas primero hacer clic en archivo, posteriormente aparecerá la opción nuevo proyecto; una vez que se hace clic aparecerá una ventana donde ira el nombre del proyecto y el nombre del archivo, pueden llevar el mismo nombre y clic en aceptar; posteriormente se activa las funciones de la ventana para llenar las tres siguientes pestañas: título y descripción, autores, centros, revisiones), descriptores (nivel, áreas, descriptores e idiomas), como se observa en el gráfico siguiente.

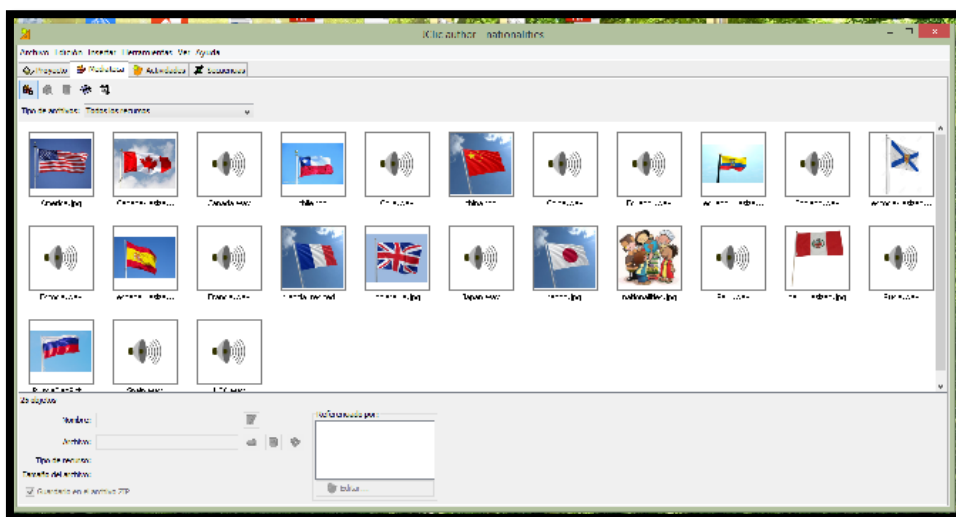
Gráfico 19. Creación del Proyecto



Fuente: La autora

4.- Hacer clic en la pestaña mediateca donde podremos subir imágenes en formato jpg, audios con la ayuda de otro software adecuado para el mismo, también se podrán añadir videos todos estos para trabajar conjuntamente con la pestaña actividades como se observa en el gráfico siguiente.

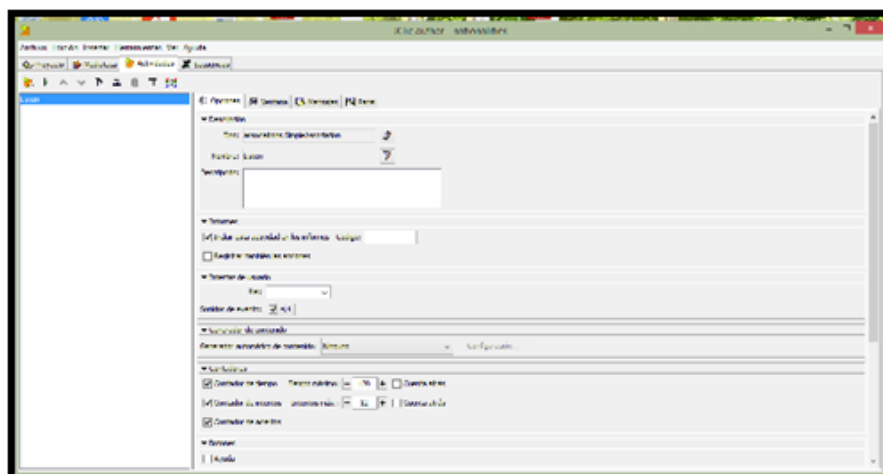
Gráfico 20. Creación del Proyecto



Fuente: La autora

5.-Seguidamente hacer clic en la pestaña actividades se abre una ventana en la cual aparecen las plantillas de las actividades disponibles en el software como: asociación simple, crucigrama entre otras; seleccionar una de ellas y finalmente

Gráfico 22. Configuración de juegos.



Fuente: La autora

- Ventana mensajes donde encontraremos mensaje inicial instrucciones de la actividad, mensaje finalización y mensaje de error del juego, como se observa en el grafico siguiente.

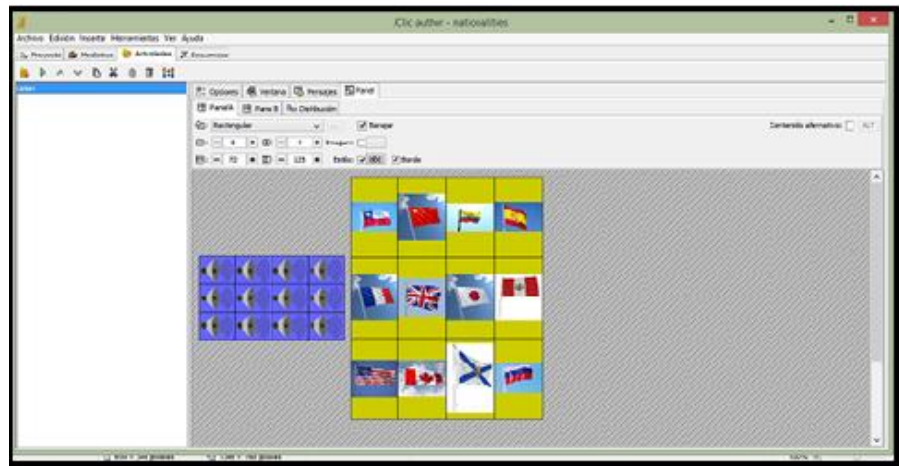
Gráfico 23. Instrucción de la actividad



Fuente: La autora

- Panel donde ordenamos cómo será el juego dependiendo de cada una de las plantillas de las actividades como se observa en el gráfico siguiente.

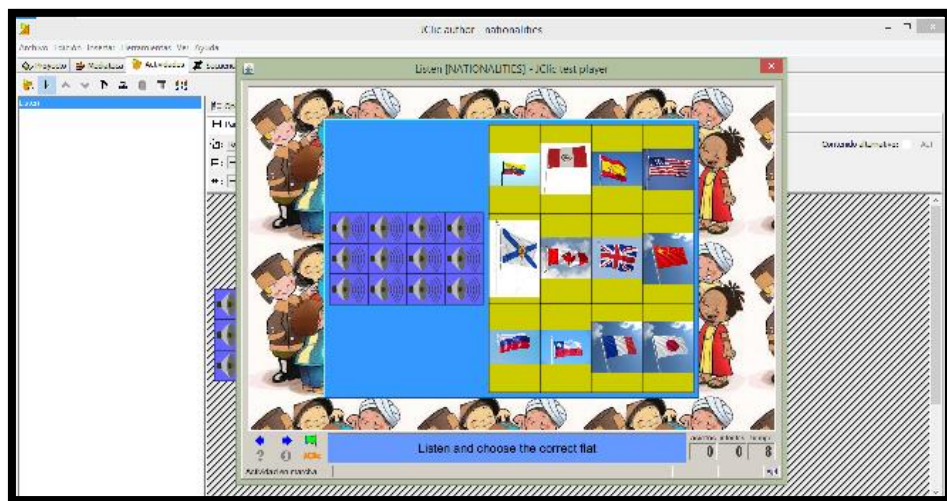
Gráfico 24. Actividad Nationalities



Fuente: La autora

7. - Una vez concluida la actividad ir a la barra de herramientas donde se encuentra un icono en forma de flecha color verde dar clic para obtener una presentación previa de la actividad como se observa en el gráfico siguiente.

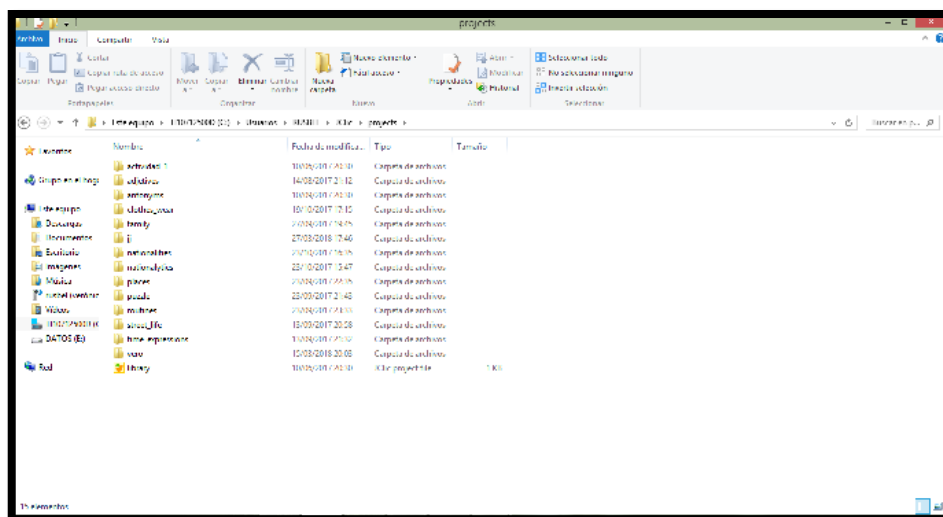
Gráfico 25. Actividad concluida



Fuente: La autora

8.- Finalmente al concluir la actividad se cierra el programa y automáticamente se guarda en el disco C la carpeta usuaria, carpeta *Jclíc* y dentro de esta en la carpeta *projects*, como se observa en el gráfico siguiente.

Gráfico 26. Final de la actividad



Fuente: La autora

Una vez diseñadas las actividades serán entregadas a los estudiantes en un CD para que puedan instalar el software en el computador y ejecutar la actividad.

3.3.2.1.2 Pasos para crear actividades en la plataforma EducaPlay

1.- Acceder a la página web <https://es.educaplay.com/> y crear una cuenta en la misma para lo cual se requiere de un correo electrónico y contraseña, se observa en el gráfico siguiente:

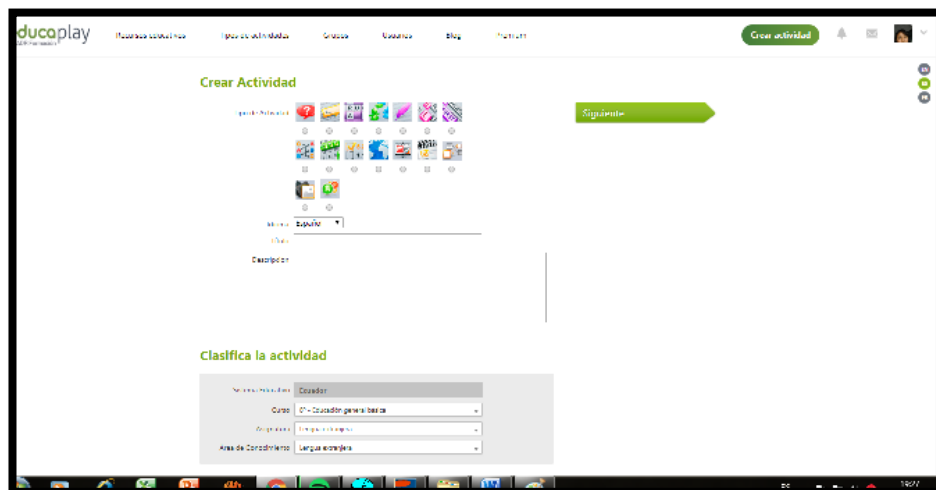
Gráfico 27. Acceso a la página Educaplay



Fuente: La autora

2.- Iniciar sesión y hacer clic en el botón crear actividad, ubicado en la parte superior derecha de la página principal *Educaplay*, donde aparecerán los tipos de plantilla de las actividades, idioma, título, descripción, clasificación de la actividad como se observa en el gráfico siguiente.

Gráfico 28 Seleccionar la actividad

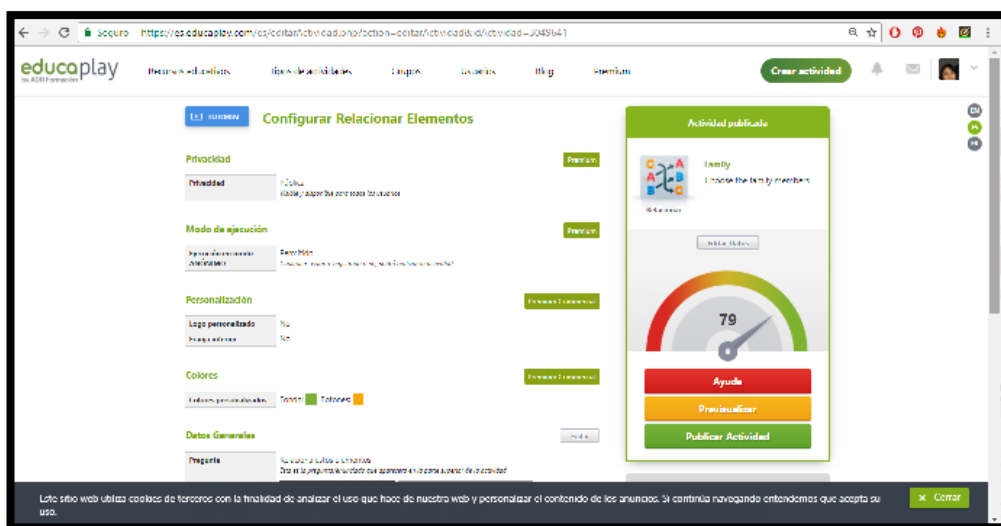


Fuente: La autora.

3.- Posteriormente hacer clic en el botón *next* para continuar con la edición de la actividad, donde dependiendo de la misma se podrá colocar gráficos en formato jpg,

videos y audios, además antes de publicar la calidad de la actividad será medida en un reloj en una escala de 0 a 100, cuando la actividad sea mayor de 50 puntos la misma se podrá publicar, mientras que si el puntaje es menor no se podrá publicar, se puede hacer una pre visualización de la actividad como se observa en el gráfico siguiente.

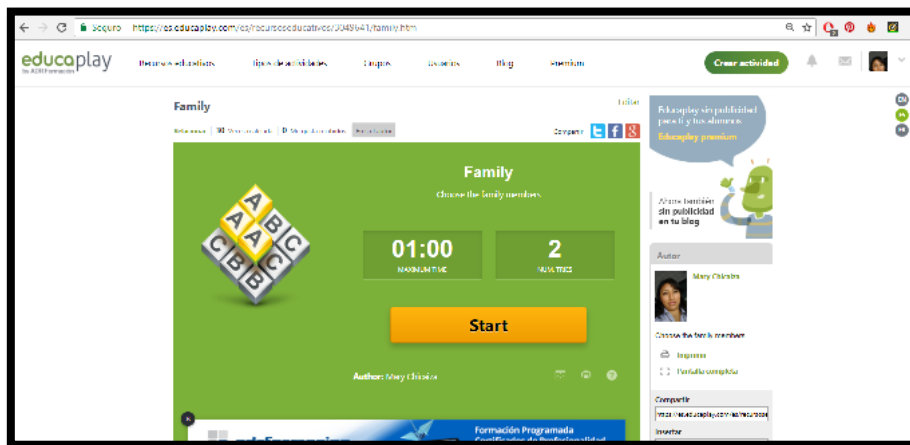
Gráfico 29. Edición de la actividad



Fuente: La autora

4. – Finalmente se dará clic en publicar actividad y esta será visualizada por el público en general, como se observa en el gráfico siguiente.

Gráfico 30. Publicar la actividad

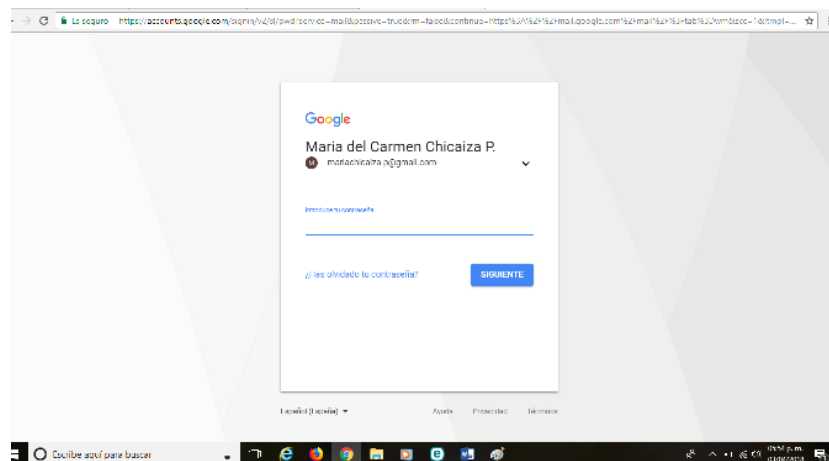


Fuente: La autora

3.3.2.1.3. Pasos para crear el blog

1. Ingresar a la cuenta de Gmail con un usuario y contraseña

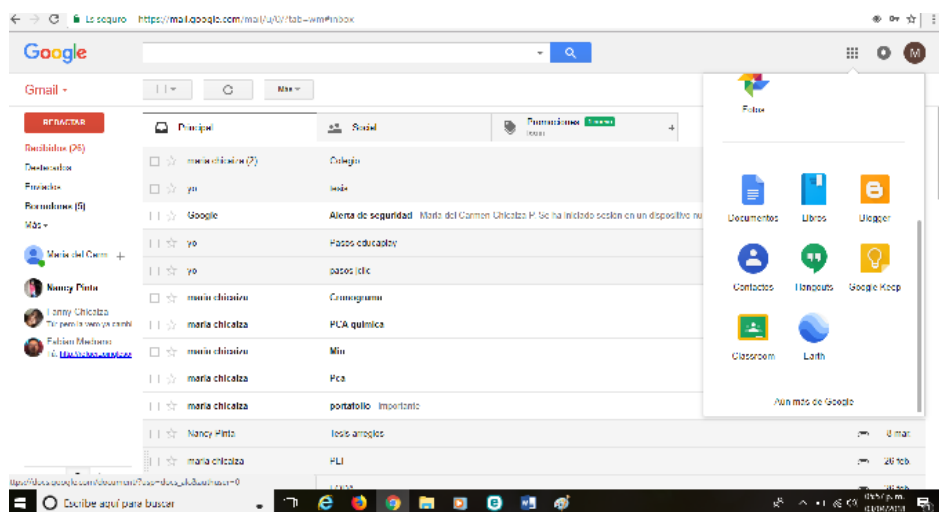
Gráfico 31. Ventana de Gmail



Fuente: La autora

2. Hacer clic en el botón aplicaciones de google para encontrar el servicio blogger

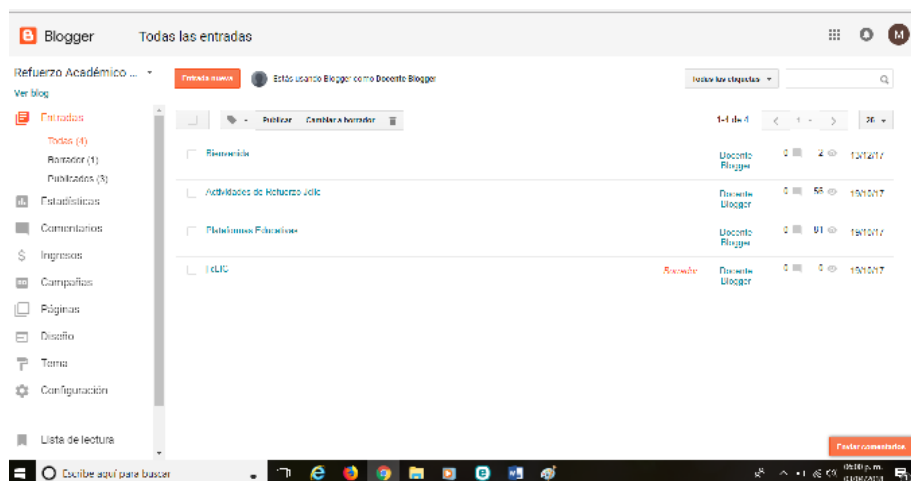
Gráfico 32. Ventana Gmail



Fuente: La autora

3. Hacer clic sobre el icono blogger para que se desplegué otra pagina

Gráfico 33. Ventana del blog

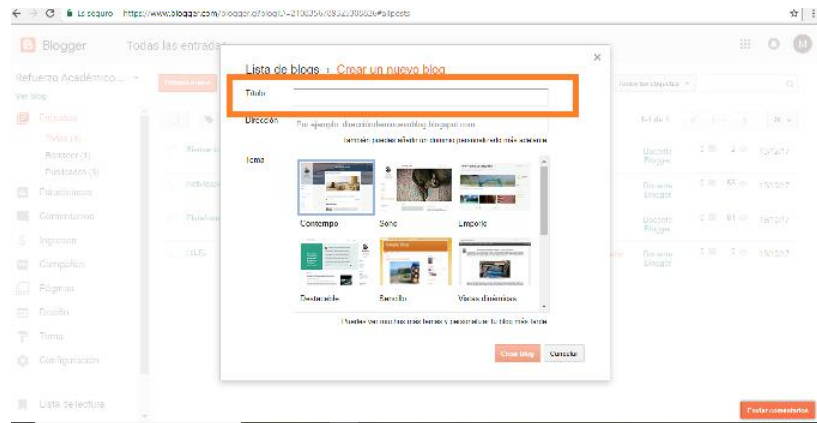


Fuente: La autora

4. En la parte superior izquierda hacer clic en el botón que indica nuevo blog y aparecerá una nueva ventana de diálogo en la cual se editará lo siguiente:

- Dar un título al blog que sea sencillo de buscar y se relacionen con el tema como se observa en el gráfico siguiente.

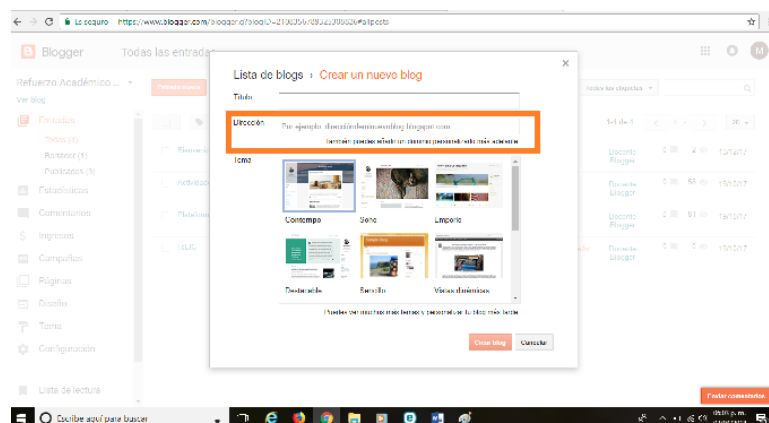
Gráfico 34. Ventana del blog



Fuente: La autora

- Colocar en el segundo campo de edición un URL que se encuentre disponible como indica el gráfico siguiente.

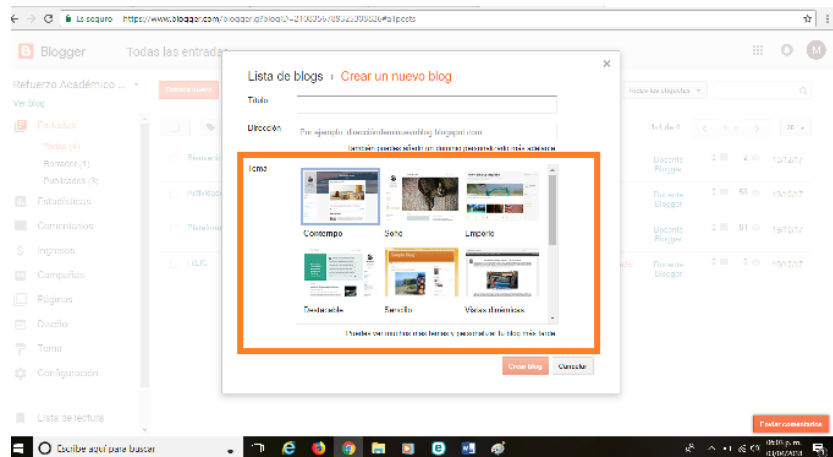
Gráfico 35. Venta de información del blog



Fuente: La autora

- En la plantilla podrás seleccionar los modelos deseados como se observa en el gráfico siguiente.

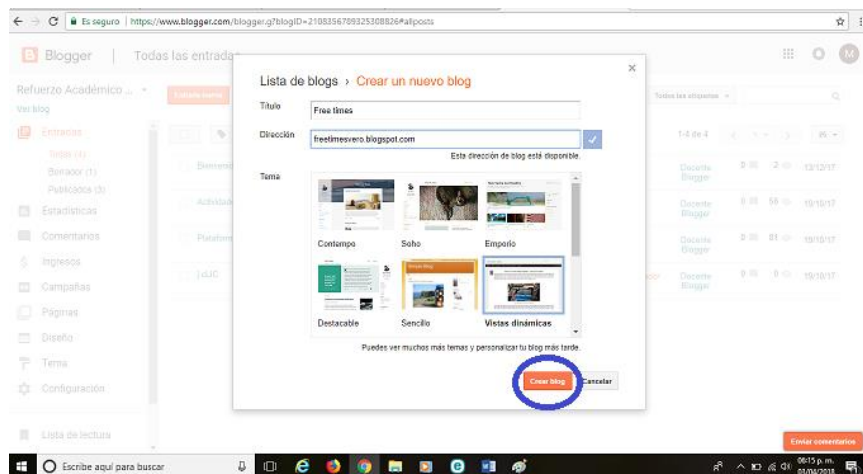
Gráfico 36. Plantillas del blog



Fuente: La autora

5. Una vez que los campos de la ventana estén correctamente aplicados se activara el botón crear actividad como se ve el grafico siguiente.

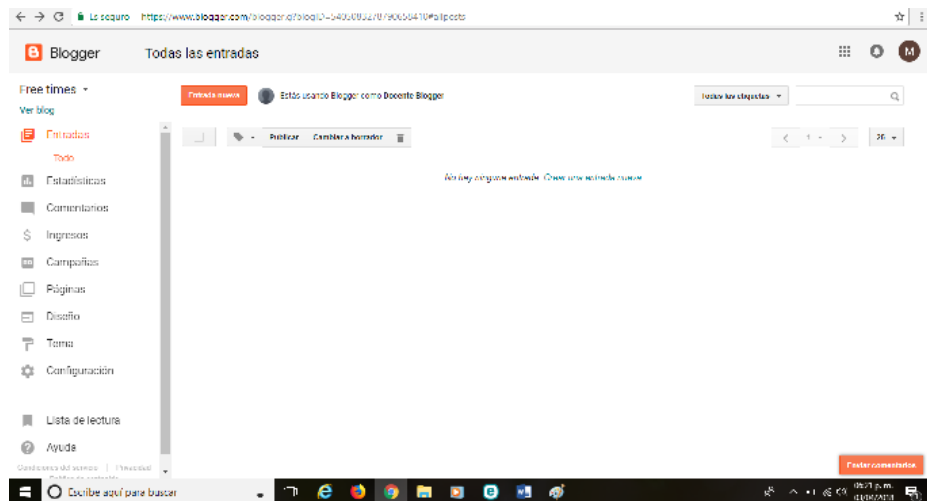
Gráfico 37. Ventana para crear el blog.



Fuente: La autora

6. Hacer clic en entrada nueva como se observa en el gráfico siguiente.

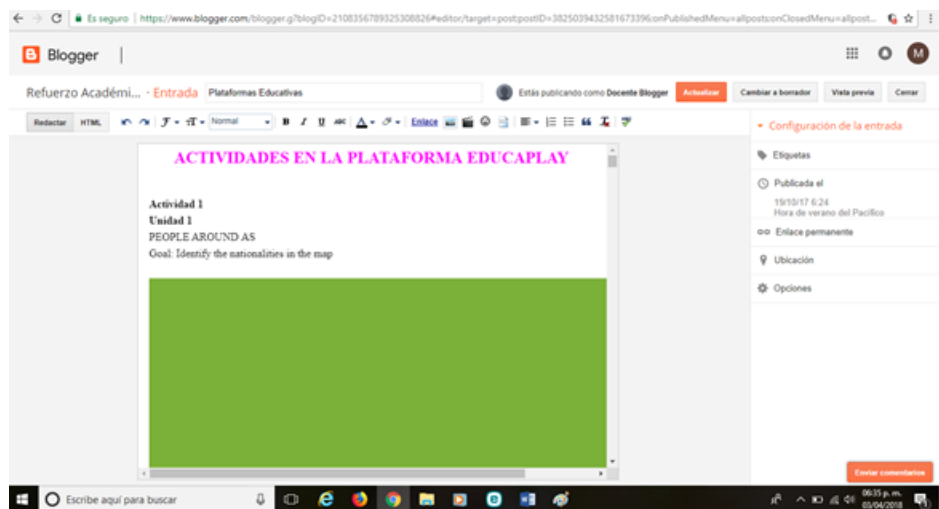
Gráfico 38. Entradas del blog



Fuente: La autora

7. En la ventana entrada nueva se podrá editar los iconos de redactar donde se pudo colocar texto e imágenes. En el icono HTML se colocarán URL de otras plataformas para que aparezcan funcionales en el blog, como se muestra en el gráfico siguiente.

Gráfico 39. Ilustración del blog.

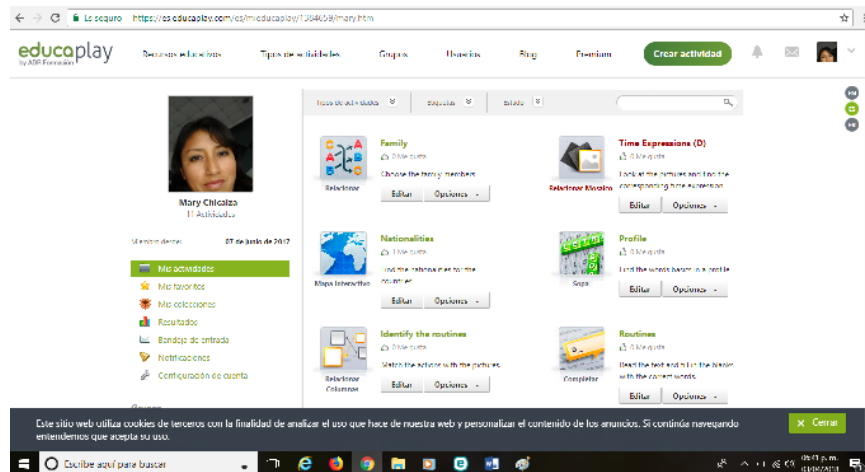


Fuente: La autora

3.3.2.1.3.1 Pasos para subir las actividades de *Educaplay* al blog.

1. Acceder a la plataforma *Educaplay* con el usuario y contraseña y hacer clic la foto para que aparezcan todas las actividades como se ve en el siguiente gráfico.

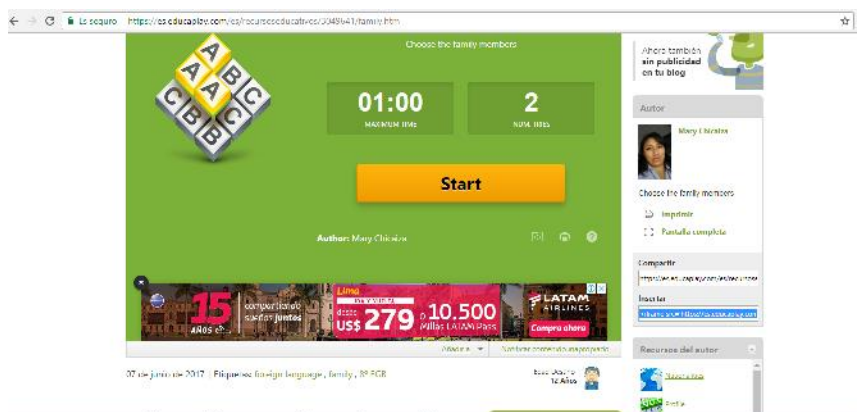
Gráfico 40. Ventana de *Educaplay*



Fuente: La autora

2. Dar clic sobre una de las actividades para copiar el url de insertar

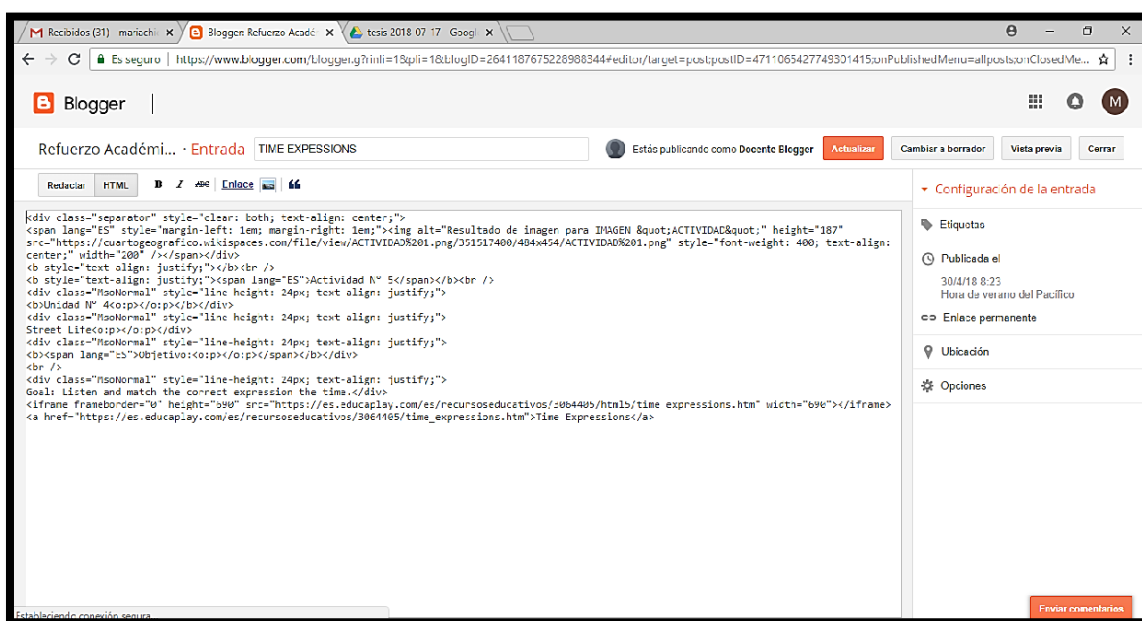
Gráfico 41. Ventana de actividad en *Educaplay*



Fuente: La autora

3. Este URL será copiado en el HTML del blog como se observa en el gráfico siguiente.

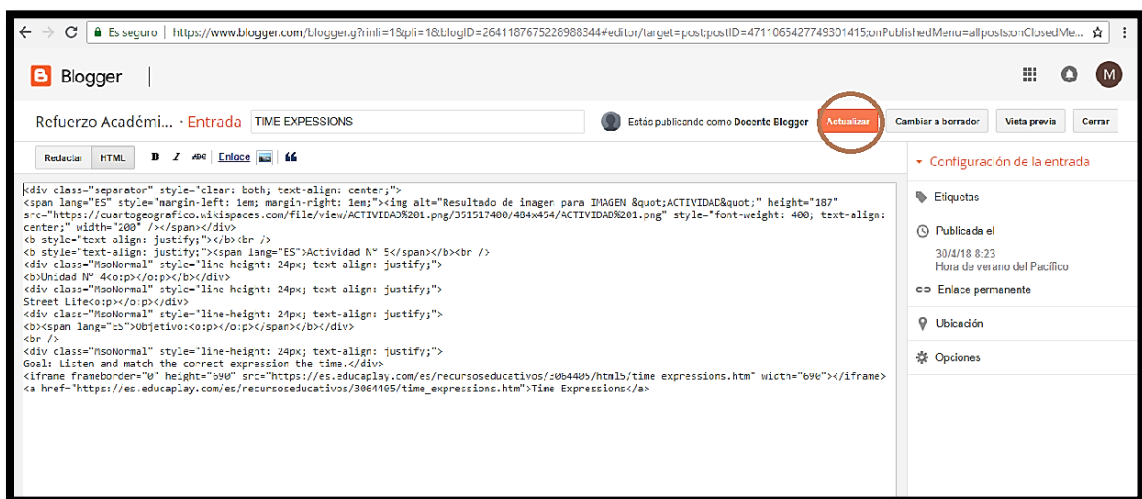
Gráfico 42. Ventana HTML del Blog.



Fuente: La autora

4. Para que la actividad pueda ser visualizada se hace clic en publicar como se ve en el gráfico siguiente.

Gráfico 43. Ventana para publicar en el blog.



Fuente: La autora

5. Hacer clic en la opción ver de la entrada para que se active el blog y manipular las actividades de *Educaplay* como se observa en el gráfico siguiente.

recursos y materiales, espacios a utiliza, conocimientos previos, descripción y evaluación.

Se realizó la guía para los estudiantes y docentes con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 5.

3.3.4. Guía para el desarrollo de las actividades en la herramienta tecnológica

Jclíc

La presente guía está estructurada en base a las guías de las editoriales PROLIPA Enterprise autor Luis H. Calderón y EDINUN English for my countries, cumpliendo con los requerimientos de los estudiantes según el RLOEI “...Se cumplirá tutorías individuales con el mismo docente. Cronograma de estudios que el estudiante debe cumplir en casa con la ayuda de un familiar.”

La guía está elaborada para docentes y estudiantes basadas en la metodología dinámica y constructivista, esencial para el aprendizaje del Inglés como segunda lengua. Los usuarios desconocen el uso de la herramienta tecnológica Jclíc por tal motivo se ve la necesidad de diseñar la guía didáctica con colores llamativos, ilustraciones gráficas e indicaciones específicas para la ejecución de cada una de las actividades, esta contiene: Portada de actividad, resumen, bloques curriculares, objetivos curriculares, tiempo de la actividad, recursos y materiales, espacios a utiliza, conocimientos previos, descripción y evaluación. Se realizó la guía para los estudiantes y docentes con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 6.

CAPÍTULO IV

4. APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA REFUERZO ACADÉMICO EN UN GRUPO PILOTO DE ESTUDIANTES

4.1. SOCIALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN A LOS DOCENTES

La socialización se realizó previa aprobación de las autoridades de la institución en el laboratorio de computación, con la facilidad de equipos y recursos pertinentes como: computadores y conectividad a internet. Dirigido al grupo de docentes y autoridades quienes participaron en la capacitación de la propuesta en estudio.

Asistieron tres docentes del área de Lengua extranjera y la presencia de las autoridades de la institución directora y subdirector académico. Con el siguiente plan de capacitación como se evidencia en el Anexo número 7.

4.1.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS A LOS DOCENTES UNA VEZ REALIZADA LA CAPACITACIÓN DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS.

Los docentes del área de Lengua Extranjera contribuyeron en la encuesta que se realizó para valorar la funcionalidad de las herramientas didácticas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, mencionaron que el material didáctico es una herramienta indispensable para la retroalimentación en los estudiantes. La disponibilidad de los docentes para realizar la retroalimentación o refuerzo académico demanda de tiempo propicio en jornadas extracurriculares a la jornada académica, por ello recomiendan el uso de herramientas tecnológicas para el refuerzo académico dentro y fuera del aula, ya que ayudan a mejorar el rendimiento de los estudiantes la innovación de la tecnología permite que el docente aplique nuevas formas de enseñanza dentro del modelo radical tecnológico, constructivista.

Para la elaboración de las herramientas tecnológicas los docentes no requieren de conocimientos técnicos avanzados en el área de informática.

Los docentes recomendaron el uso de las herramientas tecnológicas a través de actividades didácticas en la educación que está basado en la pedagogía, didáctica y ética educativa.

Se realizó la encuesta a los docentes para evaluar las herramientas didácticas con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 8.

Una vez aplicadas la encuesta se realizó la evaluación estadística que presenta se presenta en los siguientes gráficos.

Descripción

Pregunta 1

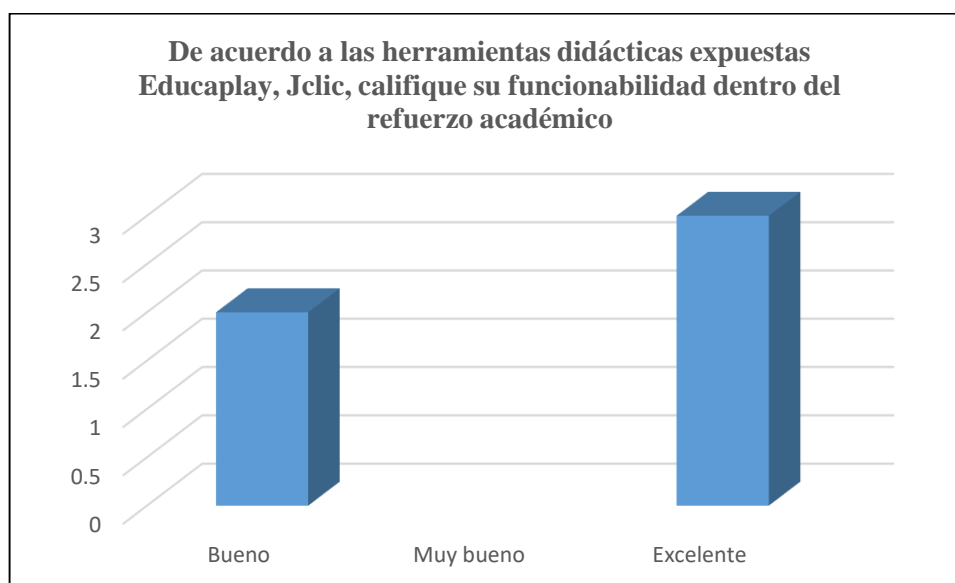
De acuerdo a las herramientas didácticas expuestas *Educaplay*, *Jcllic*, califique su funcionabilidad dentro del refuerzo académico.

Tabla 15.- De acuerdo a las herramientas didácticas *Educaplay*, *Jcllic*, califique su funcionabilidad dentro del refuerzo académico.

Opciones	Encuestados
Bueno	2
Muy bueno	
Excelente	3

Fuente: La autora

Gráfico 45. Funcionabilidad de las herramientas didácticas.



Fuente: La autora

El gráfico anterior se puede apreciar que los maestros ven las herramientas didácticas como un medio importante de ayuda para el refuerzo académico, el 66.6% califica como excelente mientras el restante lo considera bueno.

Pregunta 2

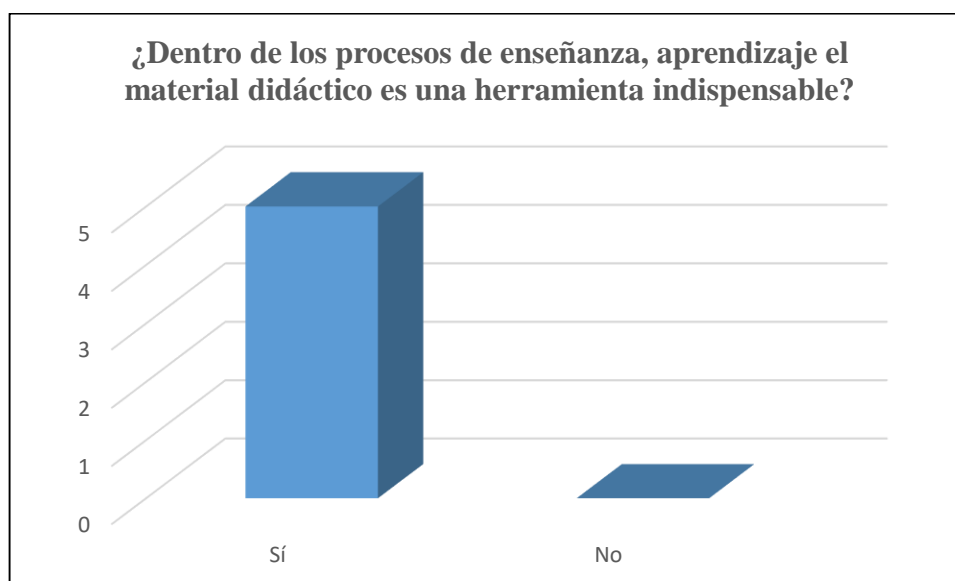
¿Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje el material didáctico es una herramienta indispensable?

Tabla 16 ¿Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje el material didáctico es una herramienta indispensable?

Opciones	Encuestados
Sí	5
No	0

Fuente: La autora

Gráfico 46. Material didáctico.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior, el 100% de los encuestados está de acuerdo que dentro de los procesos de enseñanza es indispensable la utilización de material didáctico como medios de enseñanza interactivos mediante los cuales se puede relacionar el aprendizaje del idioma.

Preguntas 3

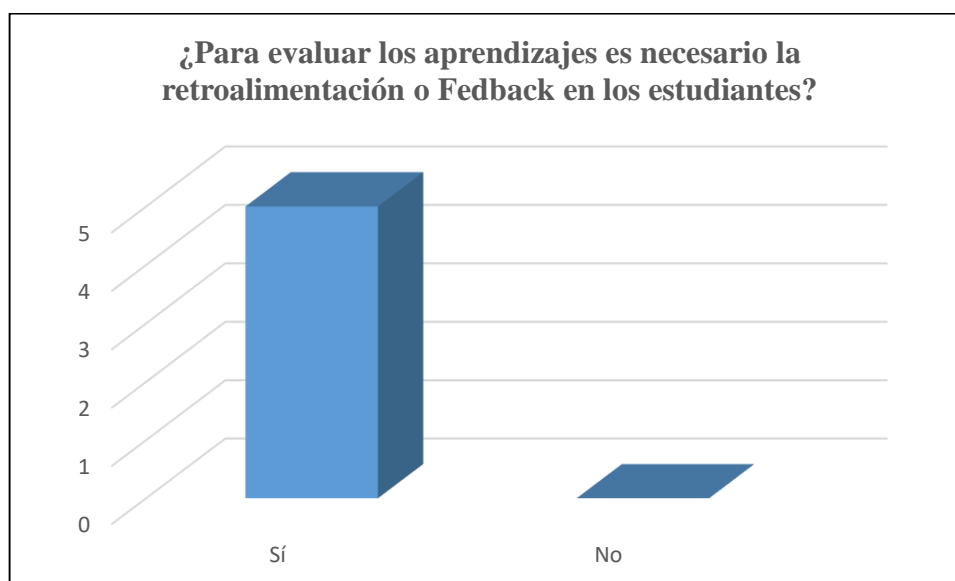
¿Para evaluar los aprendizajes es necesario la retroalimentación o Feedback en los estudiantes?

Tabla 17 ¿Para evaluar los aprendizajes es necesario la retroalimentación o Feedback en los estudiantes?

Opciones	Encuestados
Sí	5
No	0

Fuente: La autora.

Gráfico 47. Aprendizaje en base a la retroalimentación.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior, el 100% de los maestros encuestados coincide que para una correcta retención del conocimiento y el aprendizaje del idioma Inglés es necesario que exista una retroalimentación continua y práctica.

Pregunta 4

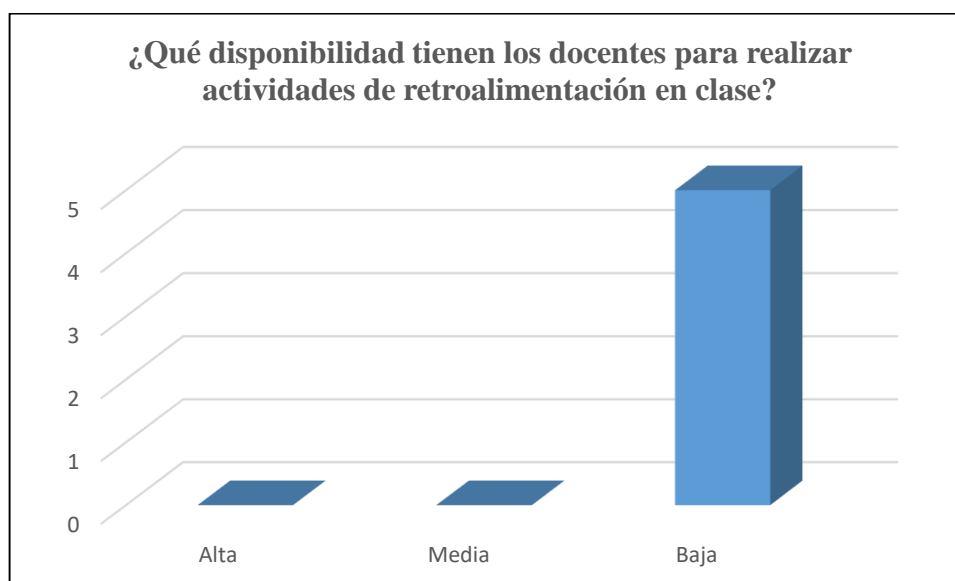
¿Qué disponibilidad tienen los docentes para realizar actividades de retroalimentación en clase?

Tabla 18. ¿Qué disponibilidad tiene los docentes para realizar actividades de retroalimentación en clase?

Opciones	Encuesta
Alta	0
Media	0
Baja	5

Fuente: La autora

Gráfico 48. Disponibilidad para actividades de retroalimentación.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior. El 100% de los docentes no tienen disponibilidad para realizar la retroalimentación en clases, debido a las normativas establecidas por el Ministerio de Educación y autoridades de la institución las cuales establecen horas extracurriculares para la actividad de refuerzo siendo factible el envío de actividades de refuerzo en las plataformas educativas.

Pregunta 5

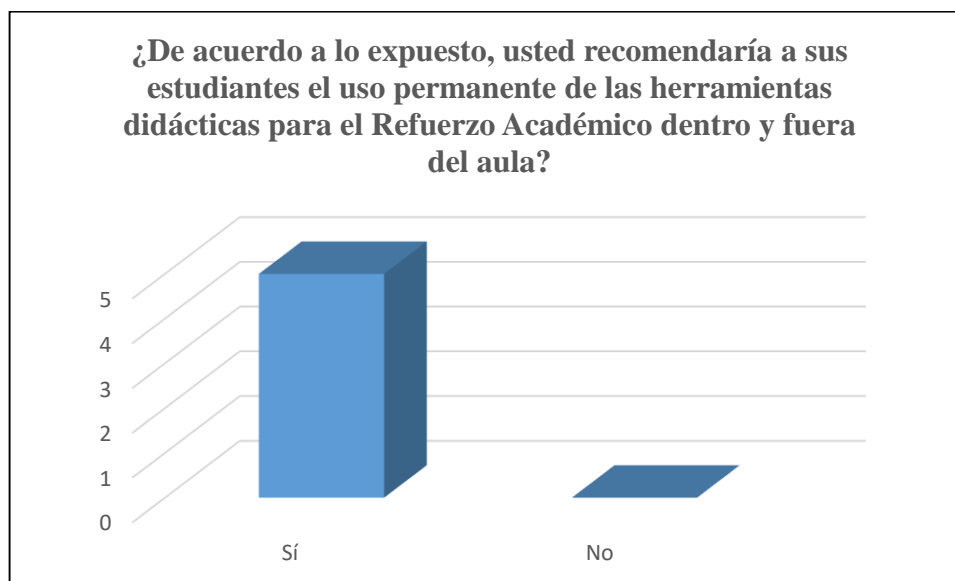
¿De acuerdo a lo expuesto, usted recomendaría a sus estudiantes el uso permanente de las herramientas didácticas para el refuerzo Académico dentro y fuera del aula?

Tabla 19.- ¿De acuerdo a lo expuesto, usted recomendaría a sus estudiantes el uso permanente de las herramientas didácticas para el refuerzo Académico dentro y fuera del aula?

Opciones	Encuesta
Sí	5
No	0

Fuente: La autora.

Gráfico 49. Uso de herramientas didácticas.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior, el 100% de los docentes encuestados expresan que las herramientas didácticas expuestas son medios importantes para el refuerzo académico de hora clase, además el uso constante permite el reconocimiento y comprensión facilitando la práctica y desarrollo de las cuatro destrezas de la Lengua extranjera.

Pregunta 6

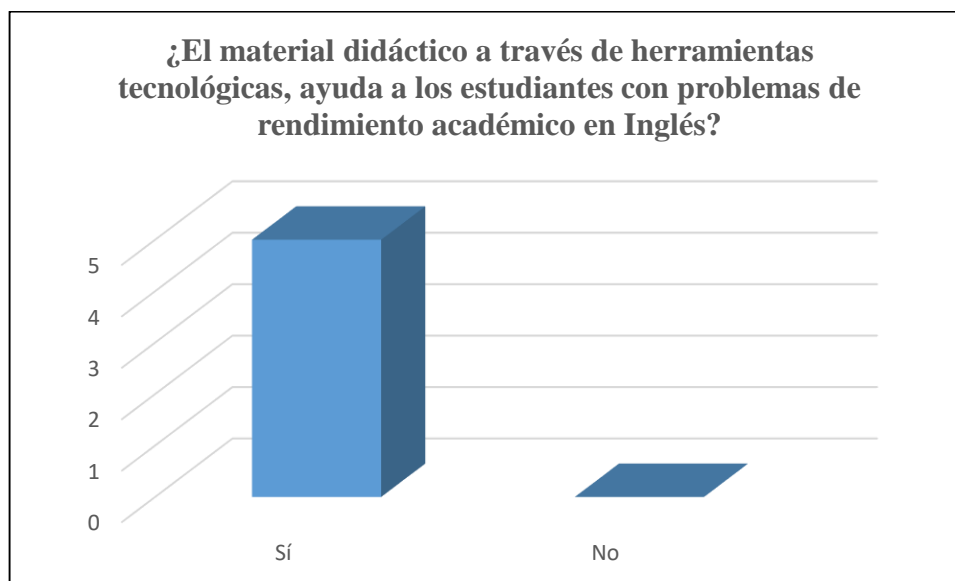
¿El material didáctico a través de herramientas tecnológicas, ayuda a los estudiantes con problemas de rendimiento académico en Inglés?

Tabla 20. ¿EL material didáctico a través de herramientas tecnológicas, ayuda a los estudiantes con problemas de rendimiento académico en Inglés?

Opciones	Encuestados
Sí	5
No	0

Fuente: La autora.

Gráfico 50. Mejora del rendimiento académico con herramientas tecnológicas.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior, el 100% de los docentes señalan que los refuerzos académicos a través de herramientas tecnológicas son de gran ayuda para los estudiantes.

Pregunta 7

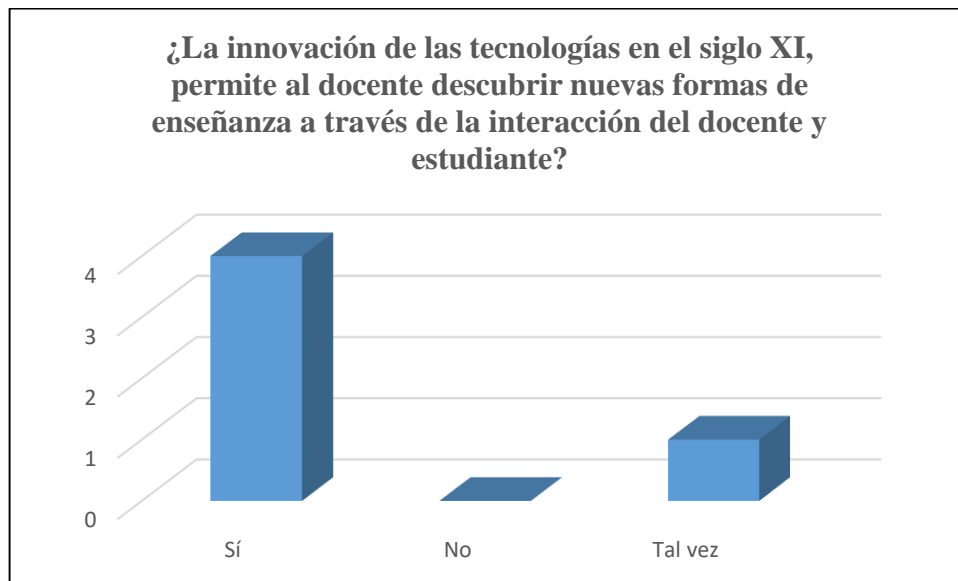
¿La innovación de las tecnologías en el siglo XXI, permite al docente descubrir nuevas formas de enseñanza a través de la interacción del docente y estudiante?

Tabla 21. ¿La innovación de las tecnologías en el siglo XXI, permite al docente descubrir nuevas formas de enseñanza a través de la interacción del docente y estudiante?

Opciones	Encuestados
Sí	4
No	0
Tal vez	1

Fuente: La autora.

Gráfico 51. Formas de enseñanza en base a la innovación tecnológica.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior, el 66 % de los docentes indican que la innovación de la tecnología permite descubrir nuevas formas de enseñanza a través de la interacción docente y estudiante.

Pregunta 8

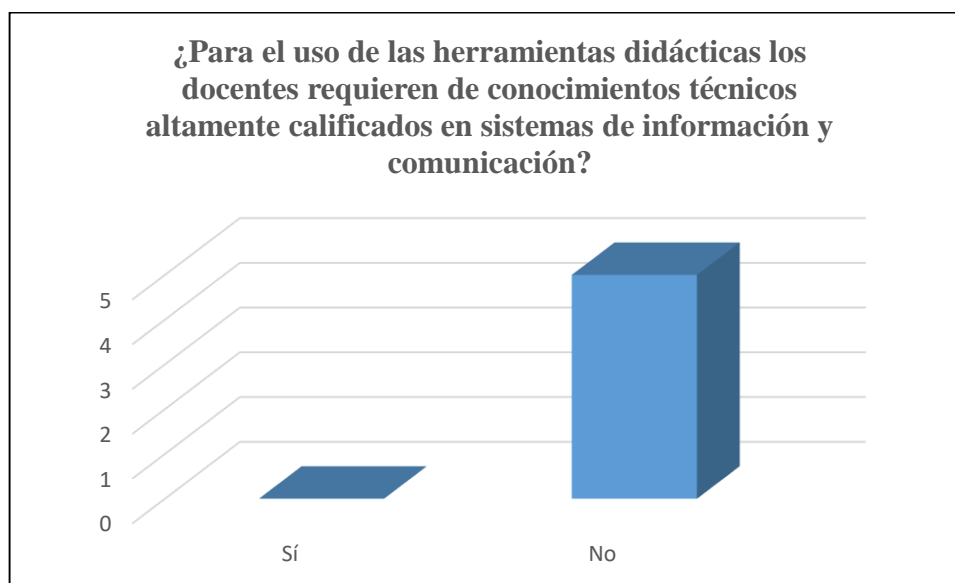
¿Para el uso de las herramientas didácticas los docentes requieren de conocimientos técnicos altamente calificados en sistemas de información y comunicación?

Tabla 22. ¿Para el uso de las herramientas didácticas los docentes requieren de conocimientos técnicos altamente calificados en sistemas de información y comunicación?

Opciones	Encuestados
Sí	0
No	5

Fuente: La autora

Gráfico 52. Conocimientos técnicos.



Fuente: La autora

Según el gráfico anterior, el 100% de los docentes concuerdan en que no se necesita conocimientos altamente calificados de informática para el uso de las herramientas didácticas realizadas por las TIC.

Pregunta 9

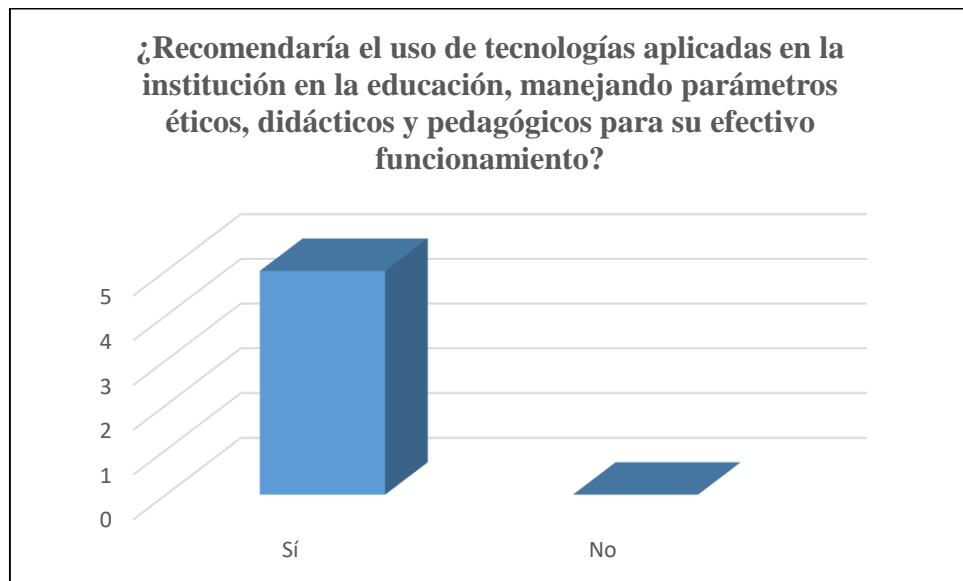
¿Recomendaría el uso de tecnologías aplicadas en la institución en la educación, manejando parámetros éticos, didácticos y pedagógicos para su efectivo funcionamiento?

Tabla 23. ¿Recomendaría el uso de tecnologías aplicadas en la institución en la educación, manejando parámetros éticos, didácticos y pedagógicos para su efectivo funcionamiento?

Opciones	Encuestados
Sí	5
No	0

Fuente: La autora.

Gráfico 53. Recomendación de uso de tecnologías aplicadas.



Fuente: La autora

El gráfico anterior señala que los docentes recomendarían el uso de las herramientas tecnológicas para la institución.

Pregunta 10

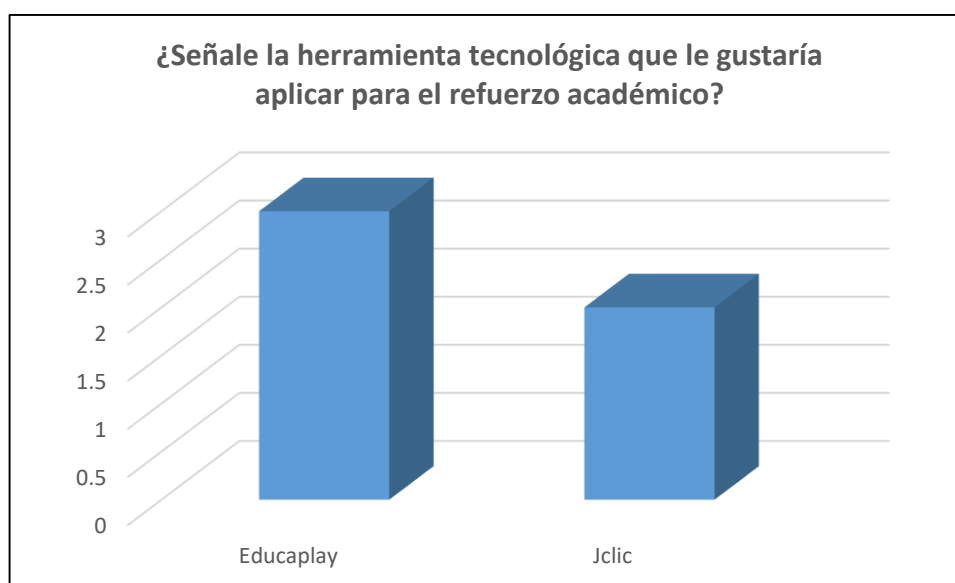
¿Señale la herramienta tecnológica que le gustaría aplicar para el refuerzo académico?

Tabla 24. ¿Señale la herramienta tecnológica que le gustaría aplicar para el refuerzo académico?

Opciones	Encuestados
Educaplay	3
Jclie	2

Fuente: La autora

Gráfico 54. Herramienta tecnológica escogida.



Fuente: La autora

El gráfico anterior señala que los docentes recomendarían el uso de la herramienta tecnológica *Educaplay* para el refuerzo académico de la asignatura de Inglés.

Los gráficos resumen la evaluación de la encuesta aplicada a los docentes de la institución, en la capacitación presentada tuvo aceptación para el uso de las herramientas didácticas multimedia, debido a que las actividades son didácticas-pedagógicas para el aprendizaje, son adaptables para la retroalimentación y el refuerzo académico de los estudiantes en ambientes virtuales y presenciales. Los docentes señalaron la factibilidad de uso de la herramienta tecnológica *Educaplay* por la accesibilidad y trabajo colaborativo en línea.

4.2. CAPACITACIÓN A LOS ESTUDIANTES

La capacitación se realizó previa solicitud a las autoridades en la cual se solicitó el uso del laboratorio de computación y recursos como: computadores, proyector, parlantes centrales y conectividad a el internet. Dirigido a un grupo de estudiantes de octavo año de educación general básica para socializar el uso de las herramientas tecnológicas.

Asistieron cincuenta y tres estudiantes, también la presencia de los docentes. Con el siguiente plan de capacitación que se evidencia en el Anexo número 9.

4.2.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE LA CAPACITACIÓN A LOS ESTUDIANTES.

Los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica contribuyeron en la encuesta que se realizó para valorar la aceptación de las actividades didácticas en las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *Jclíc*.

Los estudiantes experimentaron el ingreso al internet a través de los navegadores (*Firefox* y *Google Chrome*), identificaron conceptos básicos de las TIC aplicado en la educación. Adquirieron conocimientos acerca de las herramientas tecnológicas educativas online y offline disponibles en la red.

El estudiante observó que las herramientas tecnológicas seleccionadas *Educaplay* y *Jclíc* en la propuesta didáctica contribuyen al fortalecimiento de los conocimientos adquiridos en el salón de clase.

El acceso a las herramientas tecnológicas *online* se realiza a través de un blog, mientras que para acceder a la herramienta tecnológica *offline* está disponible en el software portable

Se realizó la encuesta con el siguiente formato como se evidencia en el anexo 10

Una vez aplicada la encuesta, se realizó la evaluación estadística que presenta se presenta en los siguientes gráficos.

Descripción

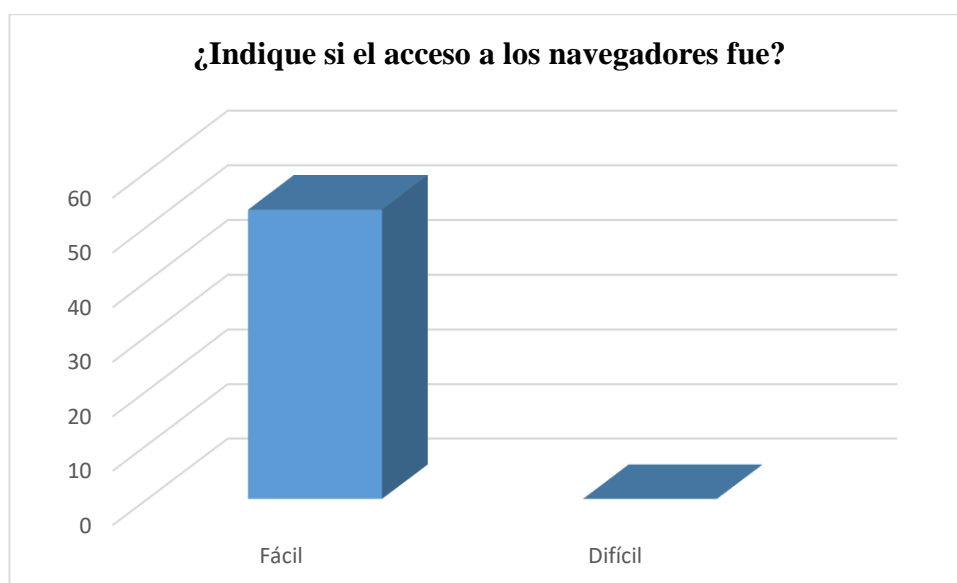
Pregunta 1

Señale si el acceso a los navegadores de internet fue:

Tabla 25. ¿Indique si el acceso a los navegadores de internet fue?

Opciones	Encuestados
Fácil	53
Difícil	0

Gráfico 55. Navegadores de internet



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes accedieron a los navegadores de internet de forma fácil en la totalidad.

Pregunta 2

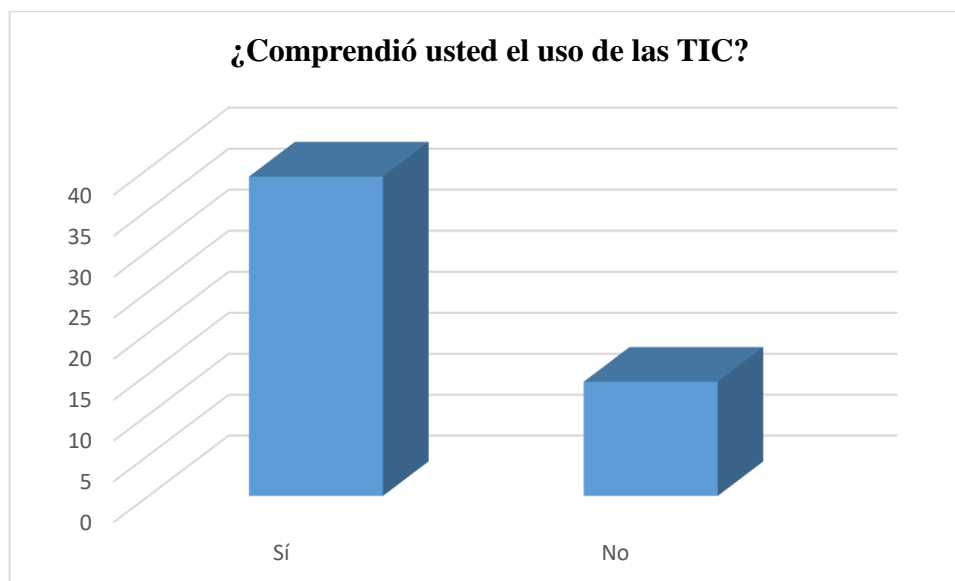
¿Comprendió usted el uso de las TIC?

Tabla 26. ¿Comprendió usted el uso de las TIC?

Opciones	Encuestados
Sí	47
No	6

Fuente: La autora

Gráfico 56. Uso de las TIC.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes aprendieron el uso de las TIC que representa el 88,68% .

Pregunta 3

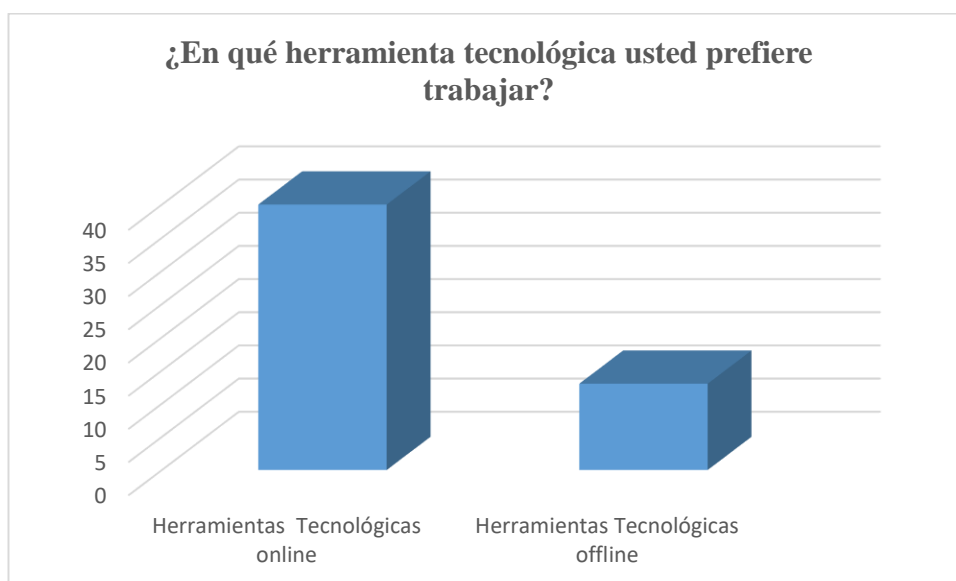
¿En qué herramienta tecnológica usted prefiere trabajar?

Tabla 27. ¿En qué herramienta tecnológica usted prefiere trabajar?

Opciones	Encuestados
Herramientas Tecnológicas online	40
Herramientas Tecnológicas offline	13

Fuente: La autora

Gráfico 57. Preferencia de la herramienta tecnológica



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes prefieren trabajar en las actividades diseñadas en la herramienta tecnológica on line, representa el 75,47%.

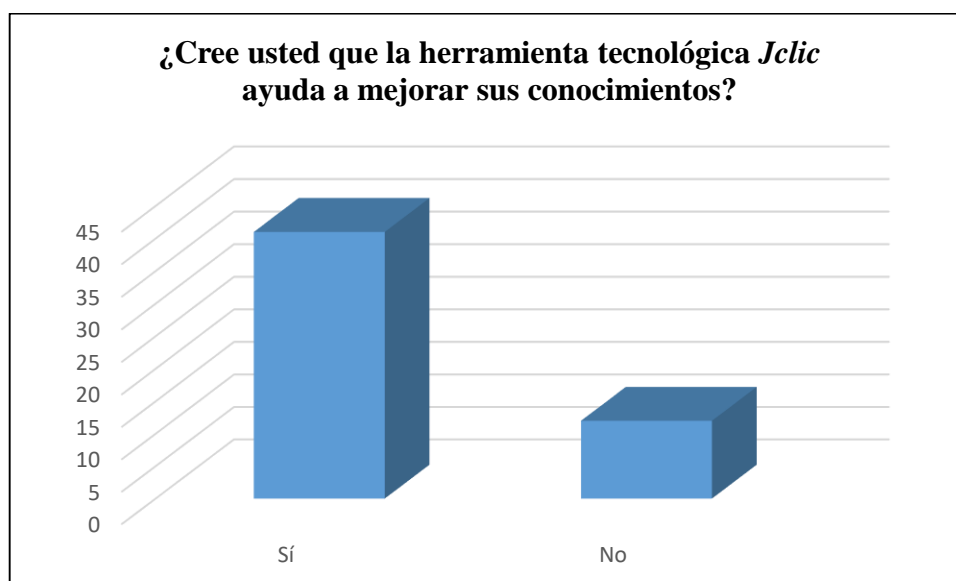
Pregunta 4

¿Cree usted que la herramienta tecnológica *Educaplay* ayuda a mejorar sus conocimientos?

Tabla 28. ¿Cree usted que la herramienta tecnológica *Educaplay* ayuda a mejorar sus conocimientos?

Opciones	Encuestados
Sí	41
No	12

Gráfico 58. Herramienta Tecnológica *Educaplay*



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes aceptan que la herramienta tecnológica *Educaplay* ayuda a mejorar los conocimientos en el área de Lengua extranjera, representa el 77,33%.

Pregunta 5

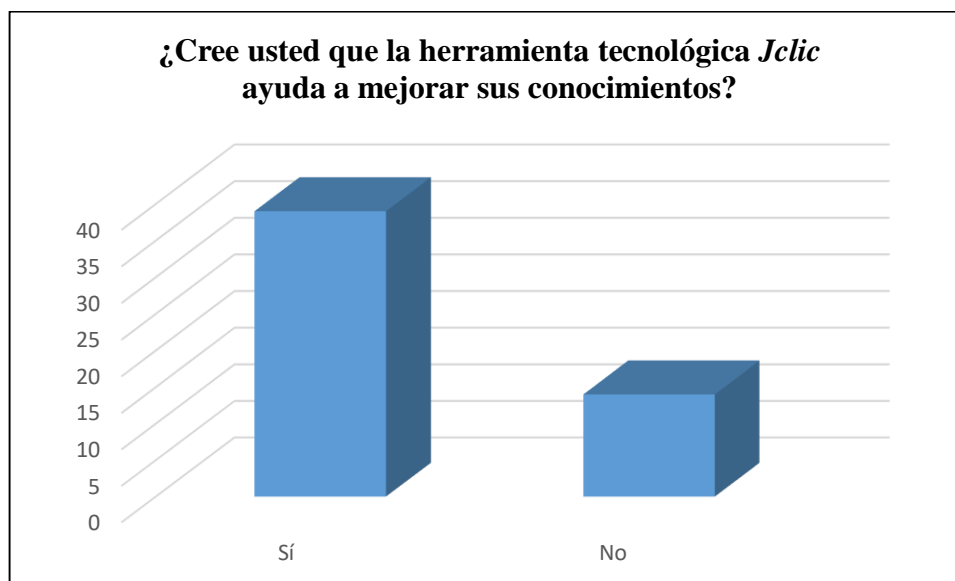
¿Cree usted que la herramienta tecnológica *Jclie* ayuda a mejorar sus conocimientos?

Tabla 29. ¿Cree usted que la herramienta tecnológica *Jclie* ayuda a mejorar sus conocimientos?

Opciones	Encuestados
Sí	39
No	14

Fuente: La autora

Gráfico 59. Herramienta tecnológica *Jclíc*.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes aceptan que la herramienta tecnológica *JClíc* ayuda a mejorar los conocimientos en el área de Lengua extranjera, representa el 73,58%.

Pregunta 6

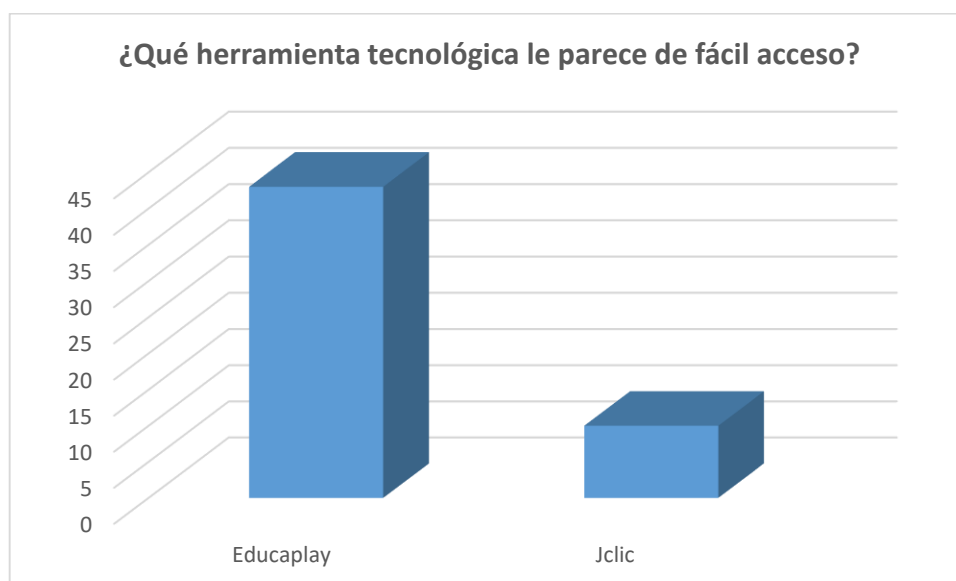
¿Qué herramienta tecnológica le parece de fácil acceso?

Tabla 30. ¿Qué herramienta tecnológica le parece de fácil acceso?

Opciones	Encuestados
<i>Educaplay</i>	43
<i>Jclíc</i>	10

Fuente: La autora

Gráfico 60. Acceso a las Herramientas tecnológicas.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes señalan que la herramienta tecnológica de fácil acceso es *Educaplay*, representa el 81,3%.

Pregunta 7

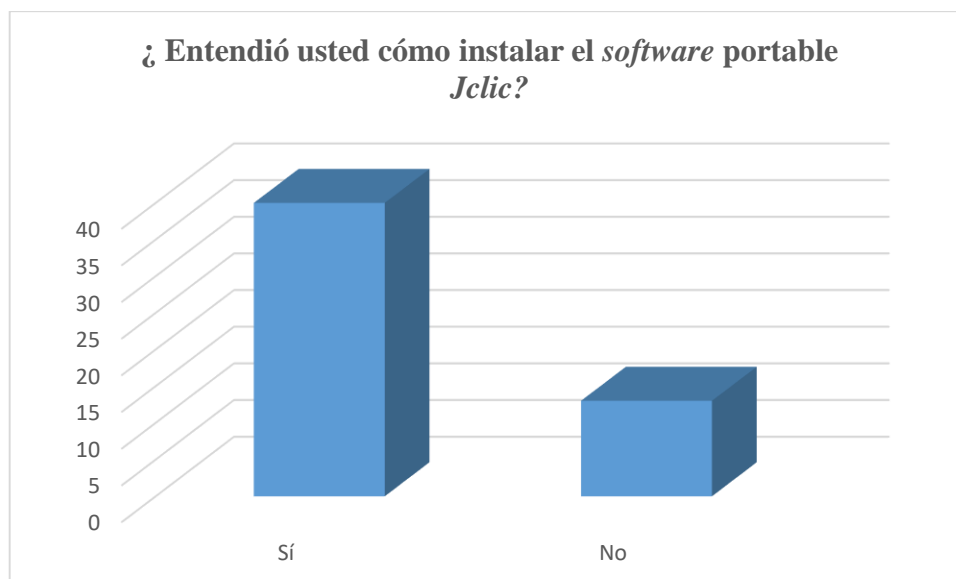
¿Entendió usted como instalar el software portable *Jclíc*?

Tabla 31. ¿Entendió usted como instalar el software portable *Jclíc*?

Opciones	Encuestados
Sí	40
No	13

Fuente: La autora

Gráfico 61. Instalación de software.



Fuente: La autora

El gráfico describe el siguiente análisis estadístico, los estudiantes señalan que aprendieron a instalar el software portable *Jclíc*, que representa el 75,47%.

4.3. APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA A UN GRUPO PILOTO DE ESTUDIANTES

Los estudiantes de octavo año de educación general Básica de la Unidad Educativa se trasladaron desde el salón de clases hacia el laboratorio de computación en la hora clase de Inglés acompañados por el docente de la asignatura, una vez que llegaron al laboratorio los estudiantes recibieron indicaciones del plan de clases y el desarrollo de las actividades en el blog (<https://refuerzodeingles8vo.blogspot.com/>) acorde al refuerzo académico de los estudiantes. El desarrollo de las actividades se realizó paso a paso con la ayuda de los docentes despejando expectativas e inquietudes en la práctica docente combinado con las TIC. Conforme avanzaba el desarrollo de clases los estudiantes y docentes se adaptaban a las herramientas a través de la autonomía. En las herramientas didácticas diseñadas para la autoevaluación del refuerzo académico de conocimientos en el área de Lengua extranjera se

establecieron tiempos límite para cada actividad logrando desarrollar destrezas cognitivas y competencias lingüísticas en Inglés. Mejorando el clima de aula social dentro de la práctica didáctico pedagógica que implica el conjunto de acciones desarrolladas durante el proceso de enseñanza aprendizaje que son guiadas por el docente.

Se realizó el plan de clase con el siguiente formato como se evidencia en el anexo número 11.

4.3.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES UNA VEZ APLICADA LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS EDUCAPLAY Y JCLIC.

Una vez aplicada las herramientas tecnológicas didácticas para el refuerzo académico de Inglés a un grupo piloto de estudiantes de Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “21 de Abril”. Se realizó la encuesta de evaluación final dentro de las respuestas obtenidas, los estudiantes calificaron como excelente el uso de las plataformas virtuales *Educaplay* y *Jclic* debido a la accesibilidad del uso de las mismas. Los estudiantes desarrollaron las actividades alcanzando las cuatro destrezas con criterio de desempeño en el aprendizaje de Inglés; *listening, writimg, speaking and reading*, especialmente en la destreza de la comprensión auditiva.

Las actividades expuestas son aceptadas favorablemente con miras a la práctica constante, las herramientas son interesantes en especial en los temas de *Nationalies* y *Family*; debido a que consideran como actividades divertidas para el aprendizaje, las imágenes y audios se encuentran diseñadas de forma didáctica apoyando los procesos de enseñanza-aprendizaje interactivo. El alto grado de aceptación de los estudiantes hacia las herramientas proporcionó otra forma de evaluación mediante las herramientas didácticas *Educaplay* en mayor aceptación que *Jclic*.

Se realizó la evaluación de las herramientas didácticas a los estudiantes como se evidencia en el anexo número 12.

Descripción

Pregunta 1

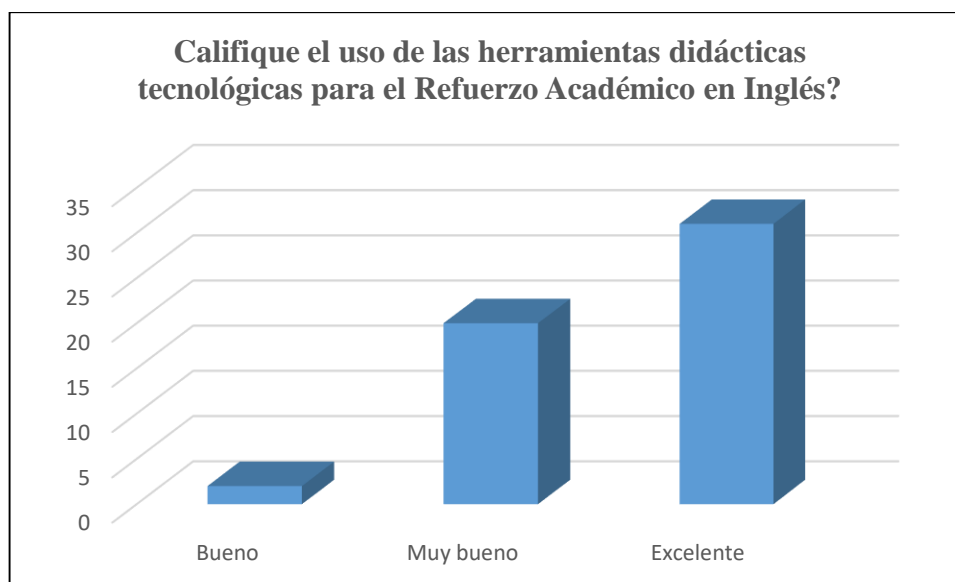
Califique el uso de las herramientas didácticas tecnológicas para el Refuerzo

Tabla 32. ¿ Califique el uso de las herramientas didácticas tecnológicas para el Refuerzo Académico en Inglés?

Opciones	Encuestados
Bueno	2
Muy bueno	20
Excelente	31

Fuente: La autora.

Gráfico 62. Calificación de las herramientas didácticas.



Fuente: La autora.

De acuerdo al gráfico anterior, el 58,49% de los estudiantes consideran excelente el uso de las herramientas tecnológicas para el refuerzo académico de la asignatura de Inglés.

Pregunta 2

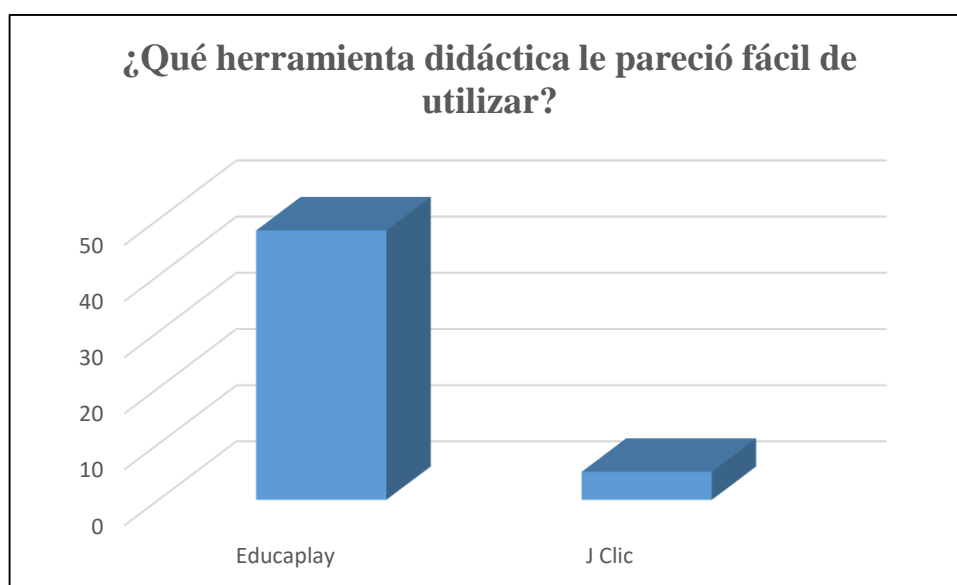
¿Qué herramienta le pareció fácil de utilizar?

Tabla 33. ¿Qué herramienta le pareció fácil de utilizar?

Opciones	Encuestados
Educaplay	48
J Clic	5

Fuente: La autora.

Gráfico 63. Facilidad de uso de las herramientas.



Fuente: La autora.

Según el gráfico anterior, el 90,57% de los estudiantes tienen mayor acogida a la herramienta tecnológica *Educaplay*.

Pregunta 3

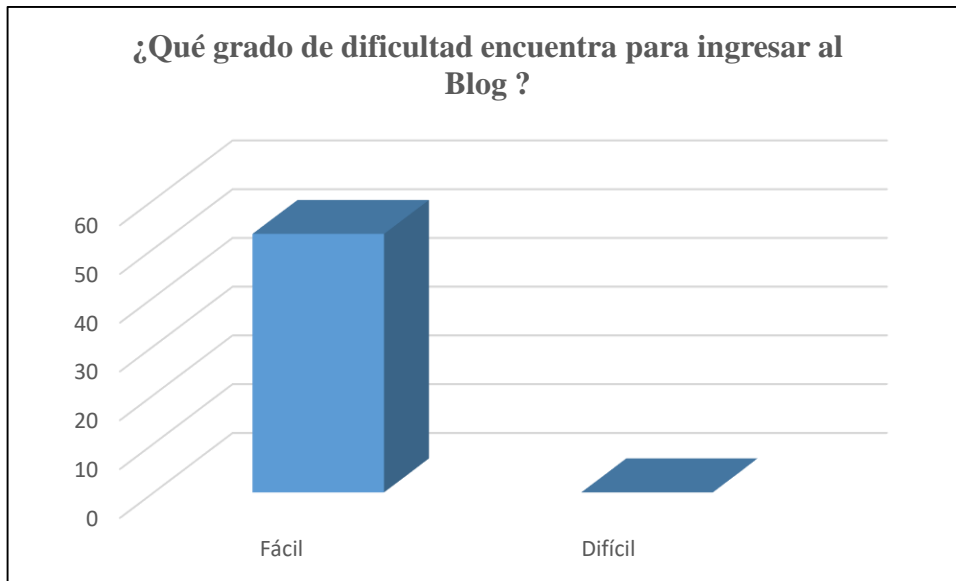
¿Qué grado de dificultad encuentra para ingresar al Blog?

Tabla 34. ¿Qué grado de dificultad encuentra para ingresar al Blog?

Opciones	Encuestados
Fácil	53
Difícil	0

Fuente: La autora.

Gráfico 64. Grado de dificultad para acceder al blog.



Fuente: La autora.

El gráfico anterior, el 100% de los estudiantes tiene facilidad para utilizar las herramientas tecnológicas expuestas.

Pregunta 4

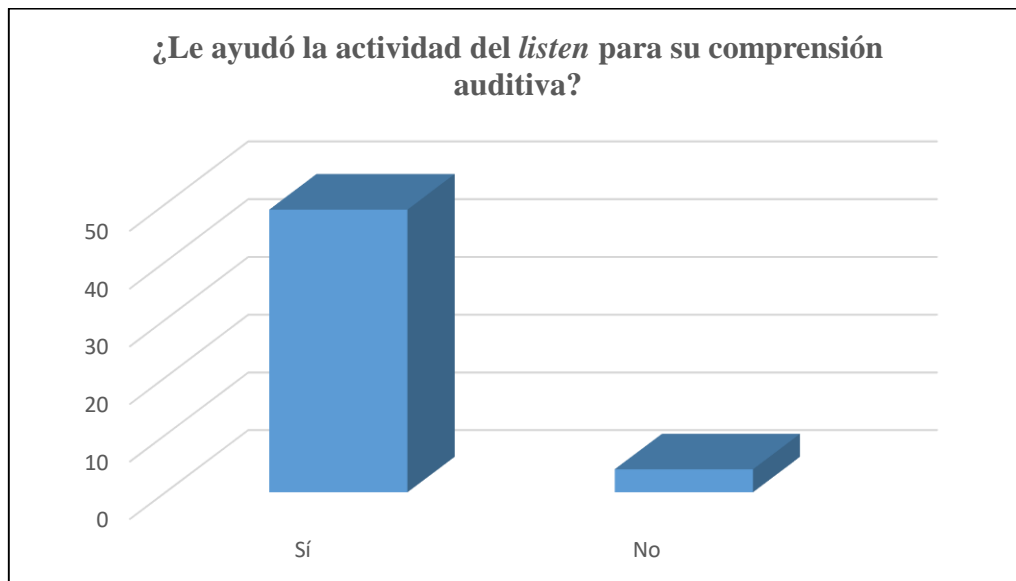
¿Le ayudó la actividad del listen para su comprensión auditiva?

Tabla 35. ¿Le ayudó la actividad del listen para su comprensión auditiva?

Opciones	Encuesta
Sí	49
No	4

Fuente: La autora.

Gráfico 65. Comprensión auditiva.



Fuente: La autora.

Según el gráfico anterior, el 92,45% de los estudiantes manifiestan que las actividades didácticas expuestas proporcionan ayudan en la destreza de comprensión auditiva.

Pregunta 5

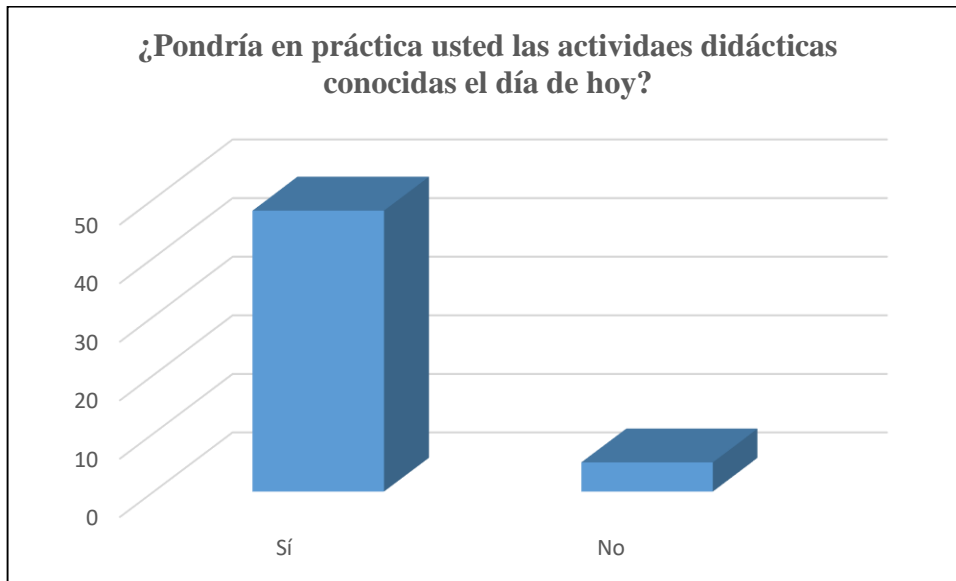
¿Pondría en práctica usted las actividades didácticas conocidas el día de hoy?

Tabla 36. ¿Pondría en práctica usted las actividades didácticas conocidas el día de hoy?

Opciones	Encuestados
Sí	48
No	4

Fuente: La autora.

Gráfico 66. Práctica de actividades



Fuente: La autora.

De acuerdo al gráfico anterior, el 90,57% de los estudiantes estarían dispuestos a practicar las actividades expuestas a través de las herramientas didácticas.

Pregunta 6

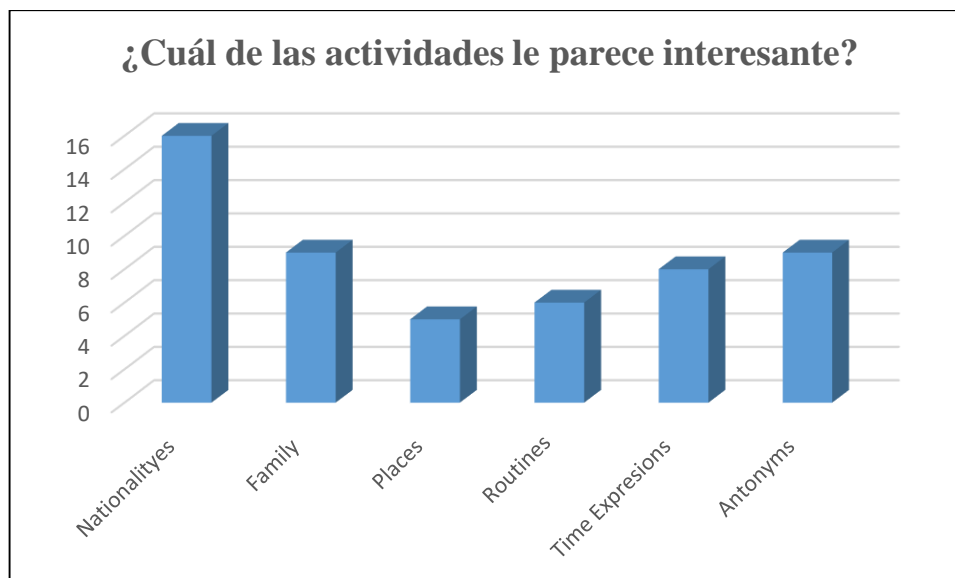
¿Cuál de las actividades le parece interesante?

Tabla 37. ¿Cuál de las actividades le parece interesante?

Opciones	Encuestados
Nationalities	16
Family	9
Places	5
Routines	6
Time Expressions	8
Antonyms	9

Fuente: La autora.

Gráfico 67. Actividades.



Fuente: La autora.

En el gráfico anterior, el 30,19% de los estudiantes indican que la actividad más interesante fue la de *nationalities* seguida por la de *family* y *antonyms* en un porcentaje del 16,98%.

Pregunta 7

¿Cómo le parecen las actividades de Refuerzo Académico en el aprendizaje de Inglés?

Le ayuda a:

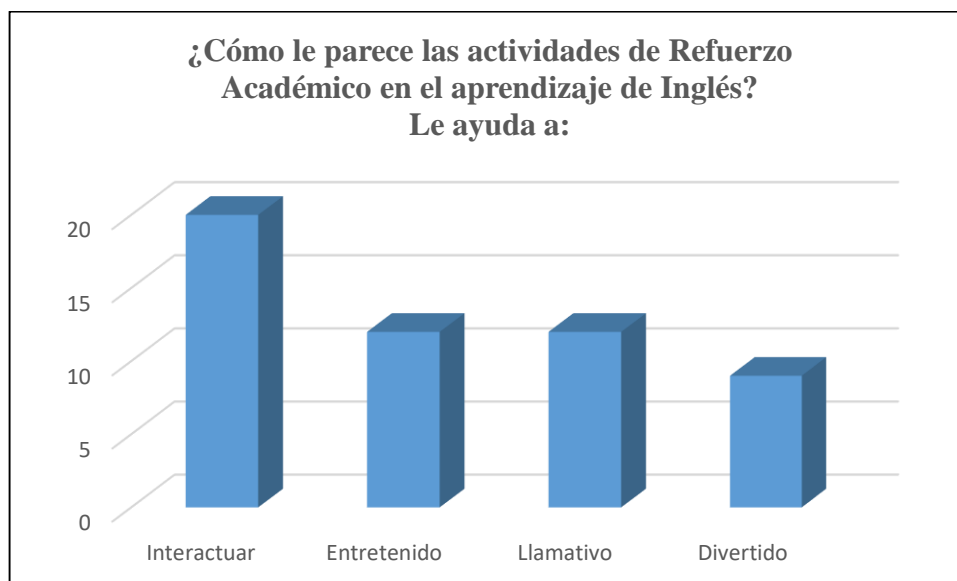
Tabla 38. ¿Cómo le parecen las actividades de Refuerzo Académico en el aprendizaje?

Le ayuda a.

Opciones	Encuestados
Interactuar	20
Entretenido	12
Llamativo	12
Divertido	9

Fuente: La autora.

Gráfico 68. Calificación de las actividades



Fuente: La autora.

En el gráfico anterior, el 37,74% de los estudiantes consideran que las actividades del refuerzo académico son interactivas, el 22,64 % indican que es atractivo y llamativo; el 16,98% indicaron que es divertido.

Pregunta 8

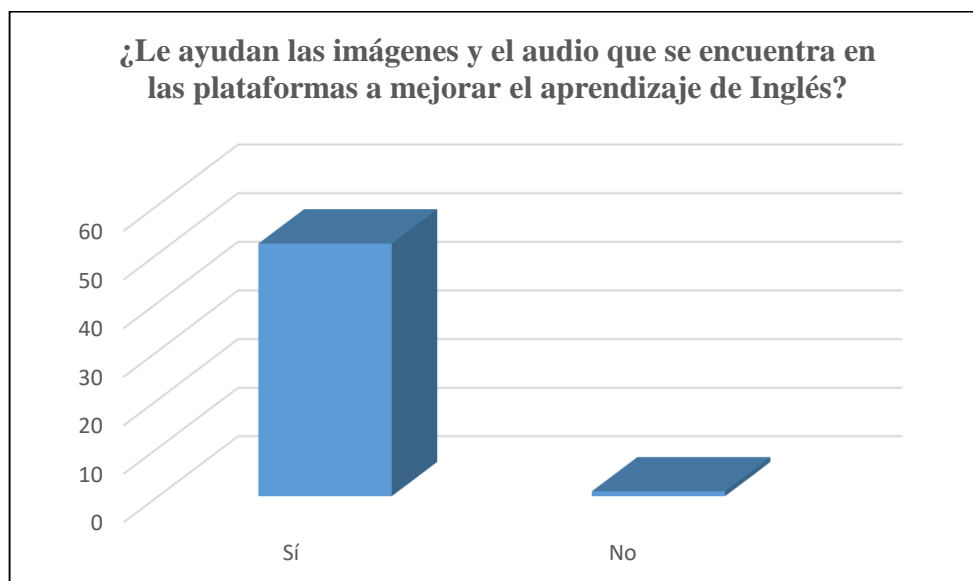
¿Le ayudan las imágenes y el audio que se encuentra en las plataformas a mejorar el aprendizaje de Inglés?

Tabla. 39. ¿Le ayudan las imágenes y el audio que se encuentra en las plataformas a mejorar el aprendizaje de Inglés?

Opciones	Encuestados
Sí	52
No	1

Fuente: La autora.

Gráfico 69. Mejora del aprendizaje en el idioma Inglés.



Fuente: La autora.

El gráfico anterior indica que, el 98,12% de los estudiantes señalan que las imágenes y el audio expuesto en las herramientas tecnológicas son llamativos y facilitan el aprendizaje de Inglés.

Pregunta 9

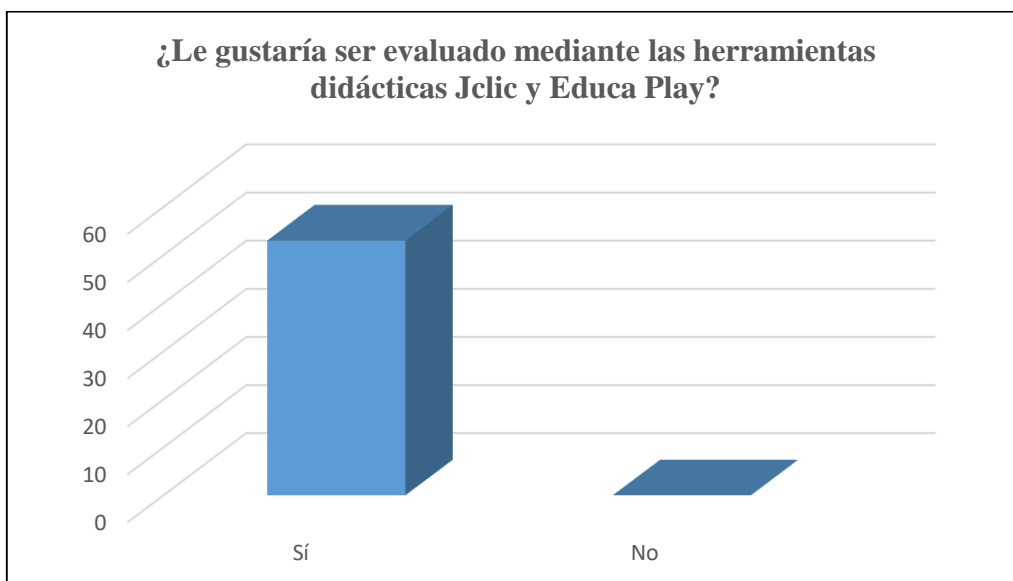
¿Le gustaría ser evaluado mediante las herramientas didácticas *Jclíc* y *Educa Play*?

Tabla 40. ¿Le gustaría ser evaluado mediante las herramientas didácticas *Jclíc* y *Educa Play*?

Opciones	Encuestas
Sí	53
No	0

Fuente: La autora.

Gráfico 70. Evaluación.



Fuente: La autora.

De acuerdo al gráfico anterior, el 100% del grupo piloto evaluado está de acuerdo con la implementación de las herramientas tecnológicas como recurso de evaluación.

Pregunta 10

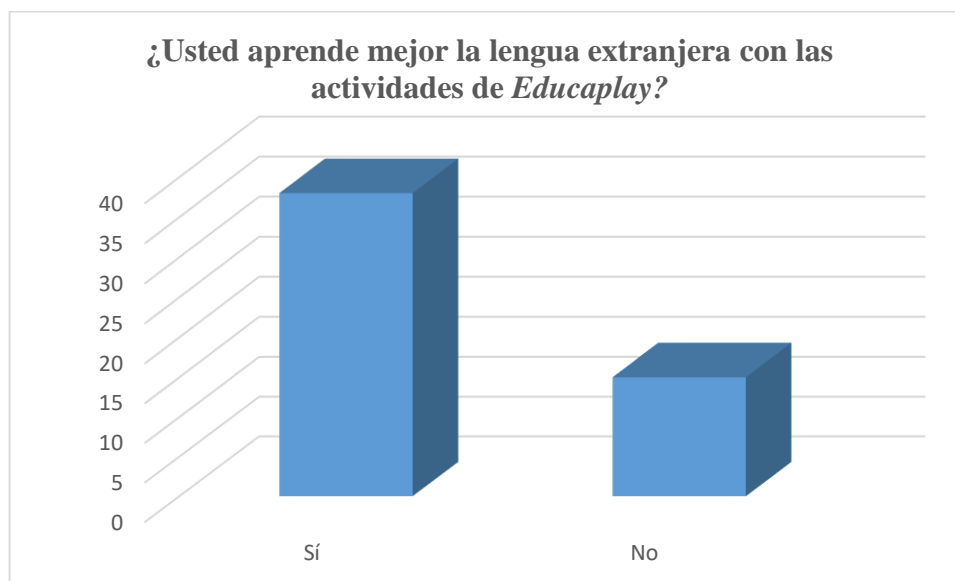
Una vez aplicadas las plataformas tecnológicas educativas. ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de *Educaplay*?

Tabla 41. ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de *Educaplay*?

Opciones	Encuestas
Sí	38
No	15

Fuente: La autora.

Gráfico 71. Aprendizaje en la herramienta tecnológica Educaplay.



Fuente: La autora.

La gráfica anterior describe, que el 72% de los estudiantes encuestados aprende de mejor manera con las actividades de *Educaplay*.

Pregunta 11

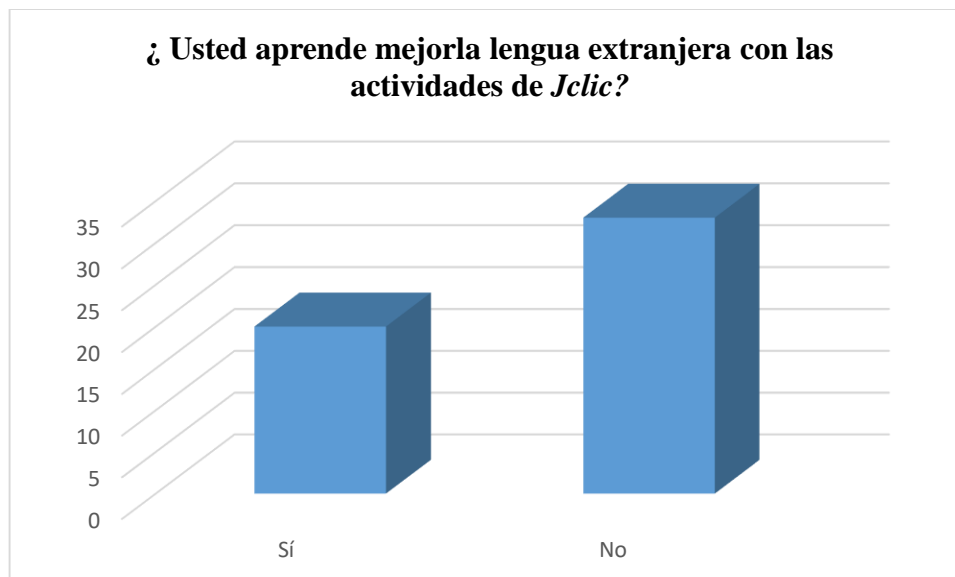
Una vez aplicadas las plataformas tecnológicas educativas. ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de *Jcllic*?

Tabla 42. . ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de *Jcllic*?

Opciones	Encuestas
Sí	20
No	33

Fuente: La autora.

Gráfico 72. Aprendizaje en la herramienta tecnológica *Jclíc*



Fuente: La autora.

La gráfica anterior describe, que el 62% de los estudiantes no aprende de mejor manera con las actividades de *Jclíc* debido a que el aprendizaje es individual.

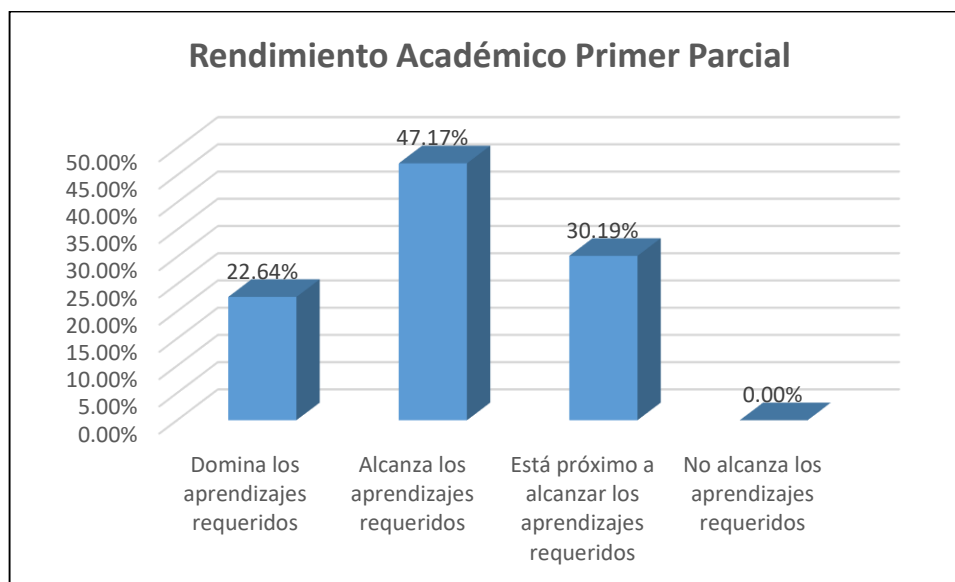
4.4. EVALUACIÓN DE LOS PROMEDIOS DE LOS ESTUDIANTES EN EL PARCIAL 1 Y PARCIAL II DEL PRIMER QUIMESTRE.

Previo a la aplicación de la propuesta piloto, se analizó el rendimiento académico de los estudiantes en el primer parcial como referente estadístico. La mejora de los aprendizajes se evidenció en los parciales 2 y 3.

4.4.1. Primer parcial del primer quimestre.

Las notas del parcial son referente inicial para la evaluación de la propuesta en estudio como se muestra a continuación.

Gráfico 73. Rendimiento Académico Primer Parcial



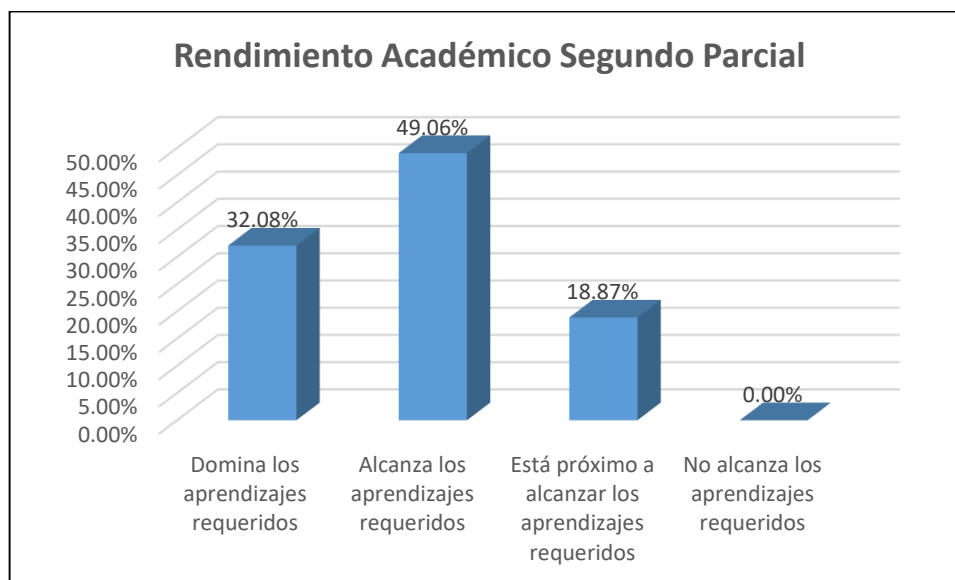
Fuente: La autora.

De acuerdo al gráfico anterior, el 47,17 % de los estudiantes alcanza los aprendizajes requeridos en el primer parcial, se evidencia que los estudiantes que están próximos en alcanzar los aprendizajes corresponde al 30,19%, los estudiantes que dominan la asignatura se encuentran en el 22,64%.

4.4.2. Segundo parcial del primer quimestre.

Después de aplicar la propuesta piloto a los estudiantes de octavo año de educación general básica, correspondiente al segundo parcial se tomaron los datos estadísticos del rendimiento académico para probar la funcionalidad de las actividades aplicadas en las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *Jclie*. Como se muestra a continuación.

Gráfico 74. Rendimiento Académico Segundo Parcial



Fuente: La autora.

El gráfico anterior describe que el 32,08 % de los estudiantes domina los aprendizajes en el segundo parcial, se evidencia que los estudiantes alcanzan los aprendizajes en el 49,06 %.

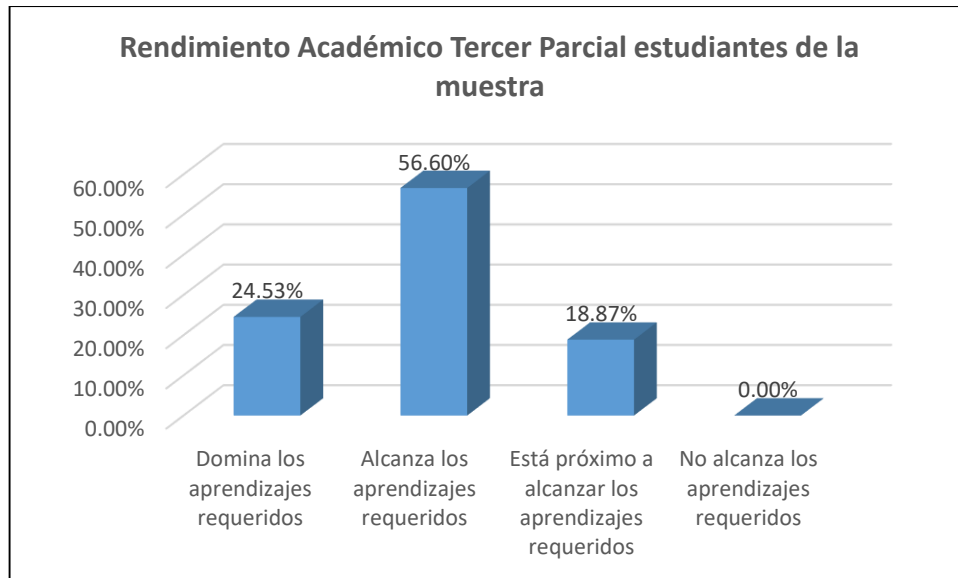
4.4.3. Tercer parcial del primer quimestre

Se dio seguimiento a la propuesta piloto de las actividades didácticas indicadas en las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *Jcllic*, en la cual se obtuvo datos estadísticos de la muestra de los estudiantes en estudio y datos estadísticos de los estudiantes que no fueron parte del estudio, con el objetivo de obtener resultados en la evaluación de la funcionalidad. Como se muestra a continuación.

- Datos estadísticos de la muestra.

En el tercer parcial se refleja lo siguiente:

Gráfico 75. Rendimiento Académico Tercer Parcial



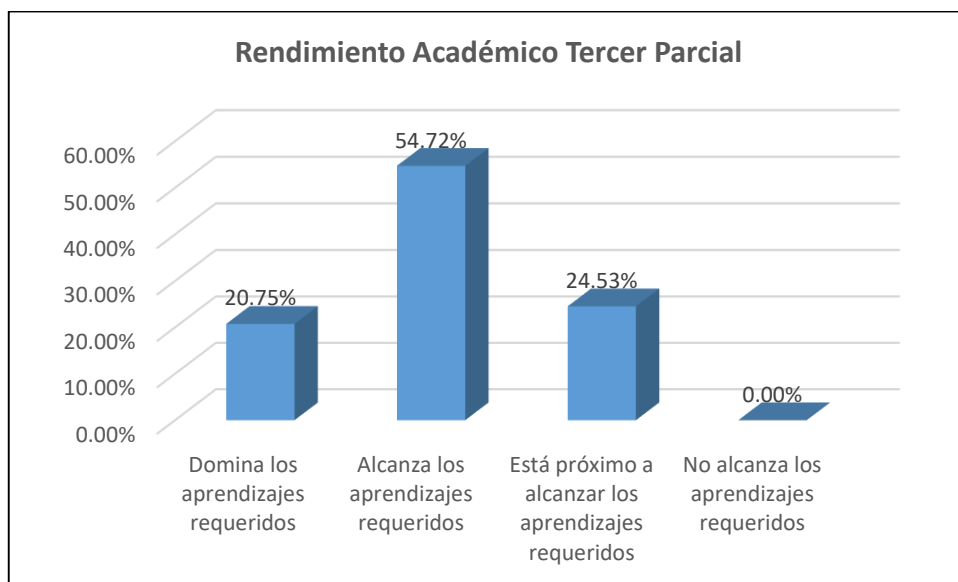
Fuente: La autora.

El gráfico anterior describe, el 56,60 % de los estudiantes alcanza los aprendizajes en el tercer parcial, se evidencia que los estudiantes que dominan el aprendizaje corresponde al 24,53 %, el 18,87% de los estudiantes están próximos alcanzar los aprendizajes.

- Datos estadísticos de los estudiantes que no se encuentran en estudio.

En el tercer parcial se muestra lo siguiente:

Gráfico 76. Rendimiento Académico de los estudiantes que no pertenecen a la muestra.



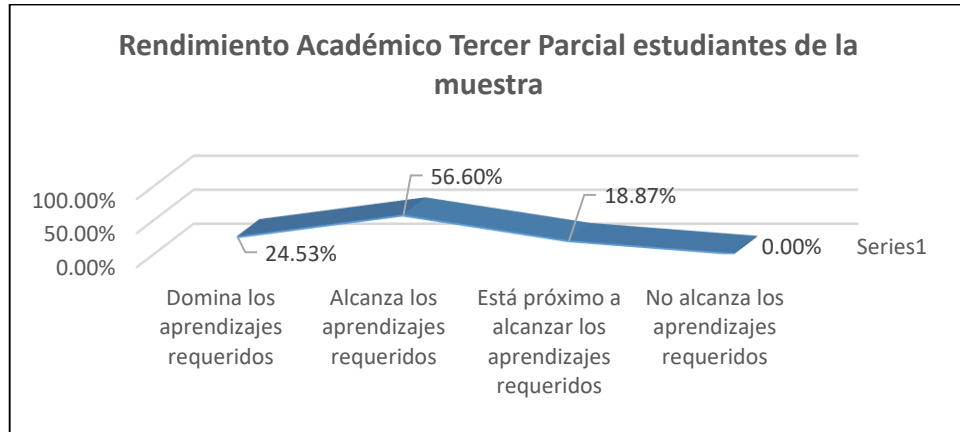
Fuente: La autora.

El gráfico anterior describe que el 54,72 % de los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos, el 24,53 % están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, el 20,74 % dominan los aprendizajes requeridos.

Datos comparativos

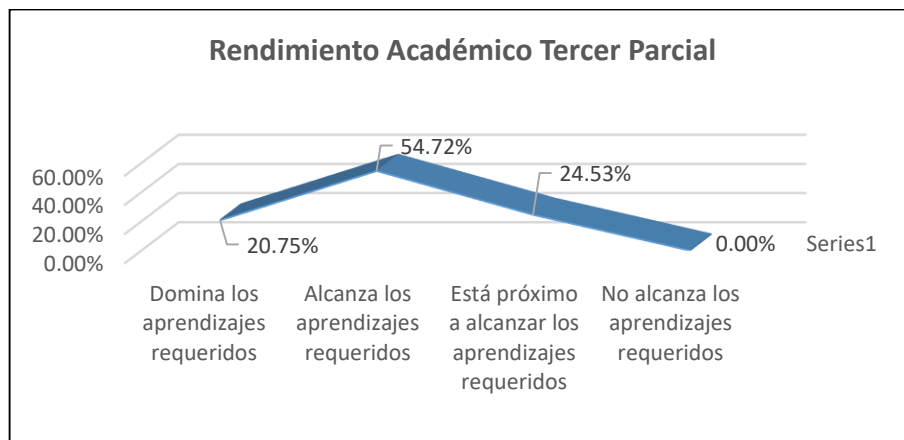
Para evaluar la ayuda que proporcionaron las actividades didácticas en los estudiantes de la muestra en el aprendizaje del idioma Inglés se realizó una comparación con los estudiantes que no participaron en el estudio. Como se muestra a continuación.

Gráfico 77. Estudiantes de la muestra



Fuente: La autora

Gráfico 78. Estudiantes fuera de la muestra.



Fuente: La autora

Los gráficos anteriores describen que los estudiantes que participaron en la muestra se encuentran en un nivel cualitativo de alcance y dominio de los aprendizajes con el indicador cuantitativo del 81,13% del total. Los estudiantes que no formaron parte de la muestra mantienen el nivel cualitativo de alcance y dominio de los aprendizajes con un indicador cuantitativo del 75,47% del total.

Por lo tanto, podemos notar que las actividades didácticas de las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *Jcllic* aportaron de forma significativa para fortalecer de los conocimientos en el área de Lengua extranjera como una actividad pedagógica extracurricular denominada “Refuerzo Académico”.

Las actas de rendimiento académico corresponden al primer quimestre del año lectivo 2017-2018 en las que se reflejan las variantes de aprendizajes dentro de las escalas cuantitativas y cualitativas en los datos estadísticos obtenidos como referencia de estudio en el primer parcial. Con la aplicación de la propuesta didáctica se observó la variante de los datos estadísticos en un nivel medio de mejora en el rendimiento académico del segundo y tercer parcial.

CONCLUSIONES

- De acuerdo al diagnóstico del rendimiento académico en los estudiantes de Octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “21 de Abril” basado en el cuadro comparativo se observó que existe alto porcentaje de problemas de aprendizaje en la asignatura de Lengua Extranjera, es por ello que se plantea la propuesta de investigación para mejorar el rendimiento académico.
- De acuerdo al Currículo Nacional de Lengua extranjera, EFL “*English as a Foreign Language*” aplicado y reformado en el año 2016 indica que es flexible y adaptable a las necesidades de la institución, dentro de la propuesta de investigación cumple con los parámetros de modelos didácticos aplicables al uso de TIC para la enseñanza de Lengua Extranjera.
- El diseño de las actividades para el refuerzo académico en las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *JClic* , cumple con las bases pedagógicas acorde al currículo nacional, permitiendo desarrollar contenidos relevantes en forma didáctica, interactiva y llamativa.
- La propuesta didáctica fue aceptada por los docentes de forma positiva las herramientas tecnológicas expuestas como material didáctico en el proceso de refuerzo académico, debido al fácil acceso y uso dentro y fuera del aula.
- Al aplicar las herramientas en el grupo piloto de estudiantes, se demostró la aceptación y desarrollo de las actividades diseñadas para el aprendizaje autónomo, interactivo y constructivista adaptándose a nuevas formas de aprendizaje en entornos virtuales.
- El rendimiento académico muestra una ligera mejora en las escalas cuantitativas y cualitativas del promedio quimestral, donde se evidencia que

los estudiantes se encuentran en el nivel medio de aprendizaje superando falencias en la Lengua Extranjera.

RECOMENDACIONES

- Habilitar espacios de infraestructura adecuados, laboratorio de Idiomas soporte de internet, audiovisuales, proyector, auriculares.
- Promover en los docentes nuevas formas de enseñanza para garantizar el logro de los objetivos acorde a la vanguardia de la tecnología e incentivar el uso de TIC para el aprendizaje, a través de la motivación y espacios de interacción.
- Desarrollar planificaciones curriculares tomando en cuenta el uso de las TIC en las actividades de aprendizaje y como recurso didáctico en el refuerzo académico en lengua extranjera.

BIBLIOGRAFÍA

Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje*.

Valencia: Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación.

Brescó, E., & Noemí, V. S. (2014). VALORACIÓN DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS COLABORATIVAS WIKISPACES Y GOOGLE DRIVE, EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. . *Edute_c Revista Electrónica de Tecnología*, 47.

Cambridge, E. (16 de 07 de 2017). *Cambridge English Assessment Language*. Obtenido de <http://www.cambridgeenglish.org/es/exams/cefr/>

Cervantes, C. V. (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/

Collado, C., Hernandez, R., & Baptitas, P. (1997). *Metodología de la Investigación*. Monterrey: Naucalpan de Juárez, Edo. de México.

Ecuador, E. (2016). *Currículo*. Quito: Ministerio de Educación. Sitio Web <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/dowlands/2016/03/Curriculo.1pdf>.

Educación, E. (2016). *English as a Foreign Language*. Quito: Norma S.A.

Educación, E. M. (2016). CLI GUIDE. *Actualización Curricular - Inglés*, (pág. 10). Quito.

Educalab. (2017). *formacion.educalab*. Obtenido de http://formacion.educalab.es/pluginfile.php/50306/mod_imscp/content/2/autoevaluacin_coevaluacin_y_heteroevaluacin.html

Noboa, R. (1996). *Mejoramiento de la Calidad de la Educación Particular y Popular de la Educación*. Plan Amanecer.p 1-3.

Oliva, H. (2015). *El Refuerzo Educativo*. El Salvador : Talleres Gráficos UCA.

Palmero.L. (27 de 07 de 2004). *Concept Maps: Theory, Methodology, Technology*. Obtenido de LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20significativo%20de%20David%20Ausubel.pdf>

Peréz, A. (2007). *Educarse en la Era Digital*. Madrid: Morata.

Piaget, J. (10 de 09 de 2017). *El Enfoque Constructivista de Piaget*. Obtenido de www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf

Pimienta, J. (2007). *Evaluación de los Aprendizajes* . México: Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Richard and Rebecca , F. (2016). *LEARNER-CENTERED TEACHING*. Obtenido de <http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public//Student-Centered.html>

Rivilla. (2009). *Colección Didáctica Pearson*. Madrid.

Salinas, J. (2008). Cambios metodológicos. Estrategias metodológicas para el aprendizaje en red. En J. Salinas, *Innovación Educativa y uso de las TIC*. (págs. 114-149.). Sevilla: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE ANDALUCÍA.

Torres, H., & Argentina, D. (2009). *Didáctica General*. Madrid: Pearson Education. p, 26.

Velázquez , A. (Abril de 2017). *Wikipedia*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Estad%C3%ADstica_inferencial

Watson, J. (2017). *Teorias del Aprendizaje*. Obtenido de <http://uotic-grupo6.wikispaces.com/Conductismo>

Wikipedia. (8 de mayo de 2017). *Tecnología Educativa*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnología_educativa

ANEXOS

Anexo 1.

Estudiantes con bajo rendimiento académico en el área de Lengua extranjera

**ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE.
TERCER PARCIAL- 2DO QUIMESTRE
PERÍODO 2015.2016**

GRADO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	L Y LITERATURA	MATEMÁTICA	CIENCIAS NATURALES	ESTUDIOS SOCIALES	LENGUA EXTRANJERA	EDUCAC. FÍSICA	EDUCAC. ESTÉTICA
OCTAVO								
A	19	7	9	1	0	12	0	1
B	13	11	8	6	1	7	0	0
C	15	11	3	0	1	8	0	2
TOTAL-97	47	29	20	6	2	27	0	3

Fuente: Actas de informe académico tercer parcial segundo quimestre 2015-2016.

Anexo 2.

Entrevistas a las autoridades de la Institución

Entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa 21 de Abril

- 1.- Usted considera que el idioma extranjero es importante en la educación? Por qué?
- 2.-La planta docente actual cubre con las horas clases asignadas por el nuevo curriculum? de no ser así, por favor explique los motivos.
- 3.- Cuando los estudiantes de básica media no presentan los conocimientos necesarios en la asignatura de inglés, qué medidas toman las autoridades para solucionar este problema?
- 4.- El excesivo número de estudiantes por paralelo puede ser un factor que influye para no alcanzar los objetivos propuestos por la asignatura?
- 5.- La infraestructura, laboratorio, equipos e internet son adecuados para el desarrollo de las clases de Inglés?
- 5.- La planificación anual y microcurricular, en le área de lengua extranjera responde a las necesidades de los estudiantes?
6. - Los docentes cumplen con el refuerzo académico del área Lengua Extranjera?
- 7.- Cuáles son los recursos que utilizan para desarrollar esta actividad extracurricular (Refuerzo academico)?
- 8.- Las autoridades y docentes estarían de acuerdo en utilizar las nuevas herramientas tecnológicas para el refuerzo académico de los estudiantes dentro y fuera del aula?
- 9.- Cuáles serían las recomendaciones pedagógicas que usted sugeriría a los nuevos docentes del área de Lengua Extranjera?


Hsc. RHEDEE MORALES
SARDINOLA

rd

Fotografías de evidencia de la entrevista a las autoridades.



Anexo 3

Encuesta de percepción inicial a los docentes

Cuestionario

Elija una opción de las siguientes preguntas.

Pregunta 1

¿Cómo fomenta el interés para que los estudiantes aprendan el idioma inglés?

- Audios y flashcards
- Juegos
- Películas y series

Pregunta 2

¿Qué métodos emplea para enseñar el idioma inglés?

- TPR (Total physical response)
- Inductivo Deductivo

Pregunta 3

¿Trabaja en el desarrollo de la comprensión auditiva?

- Si
- No

Pregunta 4

¿Dónde obtiene los recursos didácticos que utiliza para impartir la clase?

- Autoría Propia
- Plataformas Digitales
- Medios provistos por la malla curricular vigente

Pregunta 5

¿Por qué existen estudiantes con problemas de aprendizaje en la asignatura?

- Falta de Interés
- Complejidad de los temas
- Mala planificación

Pregunta 6

¿Cuáles son los procesos para ayudar a los estudiantes con problemas de bajo rendimiento?

- Clases de refuerzo
- Programa establecido por el Ministerio de Educación
- Actividades de profundización por asociación

Pregunta 7

¿Quisiera conocer y aplicar las herramientas tecnológicas como recursos didácticos para enseñar y aprender el idioma inglés?

- Sí
- No

Anexo 4.

Encuesta de percepción inicial a los estudiantes

Elige una opción de las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo le enseñan Inglés?

- a) De manera escrita c) A través de sonidos
b) De manera hablada d) A través de lecturas

2. ¿Cuáles son los temas que más dificultad tiene en Inglés?

- a) La familia c) Las rutinas
b) Las películas d) La ciudad

3. ¿Por qué no le gusta aprender Inglés?

- a) La forma de enseñanza
b) El tiempo de hora clase no es suficiente
c) No existen recursos didácticos

4. ¿Con que recursos le gustaría aprender Inglés?

- a) Pizarras virtuales c) Juegos interactivos
b) Exámenes d) Carteles

5. ¿Qué formas de evaluación le gustaría que utilice el maestro para medir sus conocimientos en Inglés?

- a) Juegos multimedia c) Lecciones verbales
b) Exámenes escritos d) Consultas

6. Te gustaría recibir horas extras de Inglés a través del internet?

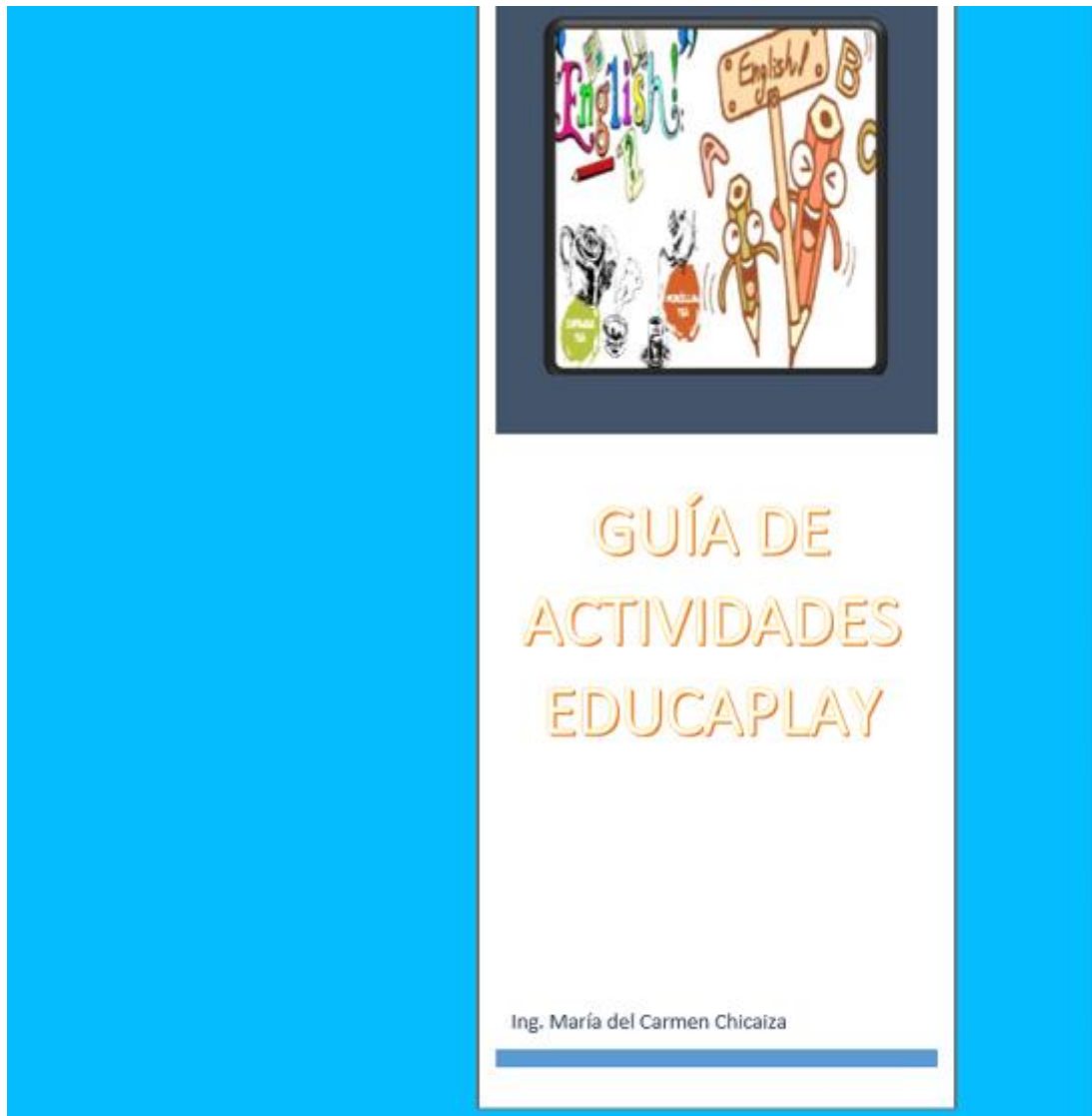
Si No

7. Aprendes Inglés a través de plataformas digitales desde tu hogar.

Si No

Gracias por responder

Anexo 5. Guía de Educaplay



GUÍA DE ACTIVIDADES JCLIC



Autor: Ing. María del
Carmen Chicaiza P.

Anexo 7.

Plan de capacitación de la Socialización de las actividades didácticas en las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *JClic* y hoja informativa.

PLAN DE CAPACITACIÓN DOCENTE

“APLICACIÓN DE LAS TIC PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL IDIOMA INGLÉS”

I. DATOS INFORMATIVOS

- Convocatoria
- Denominación: APLICACIÓN DE LAS TIC PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL IDIOMA INGLÉS
- Modalidad: Presencial
- Periodo de duración: Septiembre
- Horario: 09:00 -10:00. Viernes
- Horas pedagógicas: 4 horas
- Sede: U.E Laboratorio de computación.
- Total participantes: 5 docentes

II. FUNDAMENTACIÓN

El taller “APLICACIÓN DE LAS TIC PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL IDIOMA INGLÉS” organizado por la maestrante, tiene como objetivo presentar y aplicar actividades educativas diseñadas en las herramientas tecnológicas; *Educaplay* y *Jclic* para el refuerzo académico de los estudiantes de octavo año de educación general básica, con el fin de que los docentes se familiaricen con el uso de material didáctico multimedia disponible en la red.

En la actualidad los docentes necesitan estar a la vanguardia de los avances tecnológicos y el quehacer educativo que permita mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje a través del uso de las TIC.

III. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Conocer las TIC y la funcionalidad didáctica que proporciona *Educaplay* y *Jcllic* para el refuerzo académico en la asignatura de Inglés.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar de forma adecuada las TIC como material didáctico educativo.
- Identificar el uso y aplicación de la plataforma *Educaplay* y las actividades educativas para refuerzo académico.
- Identificar el uso y aplicación de la plataforma *Jcllic* y las actividades educativas para refuerzo académico.

TALLER DE CAPACITACIÓN

ACTIVIDADES	CRONOGRAMA			
	1	2	3	4
Introducción de las TIC	x			
Uso de las TIC	x			
Aplicación y beneficios de las TIC	x			
Introducción y beneficios de <i>Educaplay</i>		x		
Como acceder a <i>educaplay</i>		x		
Presentación de las actividades de <i>Educaplay</i>		x		
Introducción y beneficios <i>Jcllic</i>			x	
Como acceder a <i>Jcllic</i>			x	
Presentación de las actividades de <i>Jcllic</i>			x	

Interactuar con las actividades presentadas durante la capacitación.				X
--	--	--	--	---

IV. **METODOLOGÍA**

Participación activa grupal

Talleres de interaprendizaje

Exposición

V. **TIEMPO DE DURACIÓN, HORARIO Y SEDE**

Duración: 4 horas

Periodo: 08-09-2017/ 29-09-2017

Horario: 09h00 – 10h00

Docente responsable: Maestrante.

VI. **COBERTURA**

La cobertura es para cinco docentes de la U.E “21 de Abril”.

VII. **ORGANIZACIÓN**

Dirección: U.E

Autoridades de la unidad educativa “21 de Abril”



(8)

Unidad Educativa "21 de Abril"

Innovación didáctica en los métodos de enseñanza



Las TIC

Es la tecnología de la comunicación e información , aplicados en la educación para la enseñanza del idioma Inglés.

Herramientas didácticas tecnológicas EducaPlay y JCLic.

EducaPlay

Es una plataforma de trabajo interactivo donde el docente puede acceder dentro de un portal a una amplia variedad de recursos didácticos organizados de forma coherente en categorías .

JCLic

Es una plataforma en la cual se desarrollan actividades educativas multimedia.

Paso s para Ingresar a las plataformas.

1. Disponer de un ordenador con acceso a Internet.
2. Acceder al navegador Mozilla o google chrome.
3. Digitar la dirección web del blog (refuerzoinglesoctavo.blogspot.com)
4. Explorar el blog.



Tejeda de la universidad
Pontificia Católica del

Fotografías de evidencia de la capacitación a los docentes



Anexo 8.

Evaluación de las herramientas didácticas a los docentes.

Elija una opción de las siguientes preguntas y señale con un

1.- De acuerdo a las herramientas didácticas expuestas Educaplay, Jcllic, califique su funcionalidad dentro del refuerzo académico.

- Bueno _____
- Muy Bueno _____
- Excelente _____

2.- ¿Dentro de los procesos de enseñanza, aprendizaje el material didáctico es una herramienta indispensable?

- Sí _____ No _____

3.- ¿Para evaluar los aprendizajes es necesario la retroalimentación o Fedback en los estudiantes?

- Sí _____ No _____

4.- ¿Qué disponibilidad tienen los docentes para realizar actividades de retroalimentación en clase?

- Alta _____
- Media _____
- Baja _____

5.- ¿De acuerdo a lo expuesto, usted recomendaría a sus estudiantes el uso permanente de las herramientas didácticas para el Refuerzo Académico dentro y fuera del aula?

- Sí _____ No _____

6.- ¿El material didáctico a través de herramientas tecnológicas, ayuda a los estudiantes con problemas de rendimiento académico en Inglés?

- Sí _____ No _____

7.- ¿La innovación de las tecnologías en el siglo XXI, permite al docente descubrir nuevas formas de enseñanza a través de la interacción del docente y estudiante?

- Sí _____ No _____ Tal vez _____

8.- ¿Para el uso de las herramientas didácticas los docentes requieren de conocimientos técnicos altamente calificados en sistemas de información y comunicación?

- Sí _____ No _____

Anexo 9.

Plan de capacitación estudiantes.

PLAN DE CAPACITACIÓN ESTUDIANTES

“USO DE LAS TIC PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL IDIOMA INGLÉS”

VIII. DATOS INFORMATIVOS

- Solicitud
- Denominación: USO DE LAS TIC PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL IDIOMA INGLÉS.
- Modalidad: Presencial
- Período de duración: Octubre
- Horario: 14:00 -15:00. Miércoles
- Horas pedagógicas: 4 horas
- Sede: U.E Laboratorio de computación.
- Total participantes: 53 estudiantes

IX. FUNDAMENTACIÓN

El taller “USO DE LAS TIC PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL IDIOMA INGLÉS” organizado por la maestrante, tiene como objetivo presentar las actividades educativas diseñadas en las herramientas tecnológicas; *Educaplay* y *Jcllic* para el refuerzo académico de los estudiantes de octavo año de educación general básica, con el fin de que los estudiantes se familiaricen con el uso de material didáctico multimedia disponible en la red y portable.

X. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Conocer la funcionalidad que proporciona las plataformas tecnológicas Educaplay y *Jclíc* para el refuerzo académico en la asignatura de Inglés.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar las actividades diseñadas en la herramienta tecnológica *Educaplay*.
- Manipular las actividades diseñadas en la herramienta tecnológica *Jclíc*.

TALLER DE CAPACITACIÓN

Actividades	Cronograma(semanas)	
	1	2
Indicar como acceder a internet por medio de los diferentes navegadores.	X	
Introducción de las TIC	X	
Introducción a las plataformas tecnológicas <i>Educaplay</i> y <i>Jclíc</i>		X
Instalar el software portable <i>Jclíc</i> .		X

XI. METODOLOGÍA

Participación activa individual y grupal

Talleres de interaprendizaje

Exposición

XII. TIEMPO DE DURACIÓN, HORARIO Y SEDE

Duración: 4 horas

Período: 11-10-2017/ 18-10-2017

Horario: 14h00 – 15h00

Docente responsable: Maestrante.

XIII. COBERTURA

La cobertura es para cincuenta y tres estudiantes de la U.E “21 de Abril”.

XIV. ORGANIZACIÓN

Dirección: U.E

Autoridades de la unidad educativa “21 de Abril”

Anexo 10.

Encuesta de los estudiantes una vez realizada la capacitación.

Elija una opción de las siguientes preguntas y señale con un

1.- Señale si el acceso a los navegadores de internet fue:

- Fácil _____
- Difícil _____

2.- ¿Comprendió usted el uso de las TIC?

- Sí _____
- No _____

3.- ¿En qué herramientas tecnológicas usted prefiere trabajar?

- Herramienta tecnológica *online* _____
- Herramienta tecnológica *offline* _____

4.- ¿Cree usted que la herramienta tecnológica *Educaplay* ayuda a mejorar sus conocimientos?

- Sí _____
- No _____

5.- ¿Cree usted que la herramienta tecnológica *Jclíc* ayuda a mejorar sus conocimientos?

- Sí _____
- No _____

6.- ¿Qué herramientas le parece de fácil acceso?

- *Educaplay* _____
- *Jclíc* _____

7.- ¿Entendió usted como instalar el software portable *Jclíc*?

- Sí _____
- No _____

Gracias por su atención

Anexo 11.

Plan de clase aplicado a un grupo piloto de estudiantes.

1.- Objetivo:

El objetivo de las herramientas es para el Refuerzo Académico en el área de Inglés y el uso de las mismas.

2. Indicaciones

Descripción de las herramientas (llevar una cartulina impresa con la dirección del blog)

Donde encontramos las herramientas para refuerzo académico.

Están disponibles en la web y su uso será siempre en la red de internet.

3.- primer paso, ingresar a Google.

Escribir la dirección junto a la pantalla, entregar las tarjetas y vamos a tipiar la dicción.

Ingreso al Blog.

Bajamos a la dirección de Educaplay

Explicar los temas, tomar en cuenta el tiempo de cada actividad que se encuentra en el texto.

El refuerzo Académico, es cuando ustedes (los estudiantes) reciben clases y quieren recordar el tema y practicar lo aprendido en clases, desde los dispositivos tecnológicos; **computadoras, laptops, tablets, smartphones**) pegar los gráficos junto a la dirección del blog.

4.- Probar 2 aciertos y 2 desaciertos

Realizar las actividades de forma clara.

Finalizar

Cerrar el blog.

Apagar las maquinas

5.- Preguntar ¿Cómo les pareció el Blog?

Aplicar la encuesta.

Leer detenidamente las preguntas y contestar con la verdad.

Fotografías de la evidencia de la aplicación de las herramientas tecnológicas.





Anexo 12.
Evaluación de las herramientas a los estudiantes

Cuestionario

Elija una opción de las siguientes preguntas y señale con un

1.- Califique el uso de las herramientas didácticas tecnológicas para el refuerzo académico en Inglés.

- Bueno _____
- Muy Bueno _____
- Excelente _____

2.- ¿Qué herramienta didáctica le pareció fácil de utilizar?

- Educaplay _____
- Jcllic _____

3.- ¿Qué grado de dificultad encuentra para ingresar al Blog?

- Fácil _____
- Difícil _____

4.- ¿Le ayudo la actividad del *Listening* para la comprensión auditiva?

- Sí _____
- No _____

5.- ¿Pondría en práctica usted las actividades didácticas conocidas el día de hoy?

- Sí _____
- No _____

6.- ¿Cuál de las actividades le parece interesante?

- Nationalities _____ Routines _____
- Family _____ Time expressions _____
- Places _____ Antonyms _____

7.- ¿Cómo le parece la actividad de Refuerzo Académico en el aprendizaje de Inglés?

Le ayuda a:

- Interactuar _____
- Entretenido _____
- Llamativo _____
- Divertido _____

8.- ¿Le ayudan las imágenes y el audio que se encuentran en las preguntas para mejorar el aprendizaje de Inglés?

- Sí _____ No _____

9.- ¿Le gustaría ser evaluado mediante las herramientas didácticas *Jcllic* y *Educaplay* ?

- Sí _____ No _____

10. Una vez aplicadas las plataformas tecnológicas educativas. ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de *Educaplay*?

- Sí _____ No _____

11. Una vez aplicadas las plataformas tecnológicas educativas. ¿Usted aprende mejor la Lengua extranjera con las actividades de *Jclie*?

Sí _____ No _____

Gracias por su atención