



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE IBARRA

“PUCE-SI”

ESCUELA DE LENGUAS Y LINGÜÍSTICA

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE GRADO

TEMA:

PLATAFORMA VIRTUAL “EDMODO” PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL 5 DE AGOSTO DEL CANTÓN ESMERALDAS EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
MAGISTER EN LINGÜÍSTICA APLICADA A LA ENSEÑANZA BILINGÜE
ESPAÑOL-INGLÉS

Línea de investigación: Innovación Metodológica en la enseñanza del Inglés

AUTOR: Lic. Javier Alejandro Banguera Rojas

ASESORA: Mgs. Fanny Viviana Torres Torres

IBARRA – ENERO 2018

Ibarra, 17 de Enero del 2018

CERTIFICACIÓN

Mgs. Fanny Viviana Torres Torres

ASESORA

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final de investigación, el cual se ajusta a las normas vigentes de la Escuela de Ciencias de la Educación (CCEE), de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCE-SI); en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f).....

Mgs. Fanny Viviana Torres Torres

C.C. 1002065405

PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El jurado examinador aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCE-SI):

(f):.....

Mgs. Fanny Viviana Torres Torres

C.C 1002065405

(f):.....

Mgs. Stalin Marcelo Arciniegas Aguirre

C.C.:1003496815

(f):.....

Mgs. Hazel Salomé Machado Rosales

C.C.:1003138193

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Javier Alejandro Banguera Rojas, declaro conocer y aceptar la disposición del Art.66 del Instructivo de Trabajo de Grado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCE-SI), que en su parte pertinente manifiesta textualmente: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través o con el apoyo financiero, académico o institucional de la universidad"

Ibarra, Enero 2018

(f) 

Lic. Javier Alejandro Banguera Rojas

C.C.: 0801418542

AUTORÍA

Yo, Javier Alejandro Banguera Rojas, portador de la cédula de ciudadanía N° 0801418542, declaro que la presente investigación es de total responsabilidad del autor y que se ha respetado las diferentes fuentes de información realizando las citas correspondientes.

(f) 

Javier Alejandro Banguera Rojas

C.C.: 0801418542

RESUMEN

Las plataformas virtuales se han convertido en herramientas que permiten potenciar la habilidad en los estudiantes para el descubrimiento, la interacción y el trabajo en equipo desde diferentes espacios y momentos de aprendizaje e integración, de igual manera, desde diferentes materias, como es el caso, del aprendizaje del idioma inglés. La presente investigación aborda el tema de estudio de la PLATAFORMA VIRTUAL “EDMODO” PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL 5 DE AGOSTO DEL CANTÓN ESMERALDAS EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015, con la finalidad de proponer estrategias que les permitan a los docentes el aprovechamiento óptimo de la plataforma, el manejo de sus aplicaciones para la enseñanza de las diferentes destrezas del idioma inglés. Su aporte principal, está precisamente, en contribuir al desarrollo de aprendizajes significativos de manera creativa e innovadora. Una propuesta para incorporar la plataforma como recurso didáctico, desde nuevas planificaciones curriculares, el diseño microcurricular de las situaciones de aprendizaje sustentadas en actividades en la plataforma. En este sentido, se realizó un estudio diagnóstico evaluativo en estudiantes y docentes que permitió comprobar las necesidades, requerimientos, inquietudes con respecto al uso de la plataforma, como premisas para el desarrollo de la propuesta, así como la importancia y necesidad de que los docentes puedan actualizarse, aprender y capacitarse en la utilización de las TIC para obtener resultados positivos al momento de su uso. Es importante también la readecuación de los entornos físicos de enseñanza para la posible implementación de estos medios como es el caso de la plataforma EDMODO. Finalmente, el estudio de impactos demostró la factibilidad de la propuesta y sus múltiples beneficios.

Palabras Claves: Edmodo, Microblogging, Plataforma Virtual, TIC.

ABSTRACT

Virtual platforms have become tools which let students to enhance their ability to discover, interact and work in group from different places and moments of learning and interaction, as well as from different subjects, as is the case, of English language learning. The present research deals with the study of the "EDMODO" VIRTUAL PLATFORM FOR THE LEARNING OF ENGLISH LANGUAGE WITH STUDENTS OF FIRST OF BACHILLERATO AT "5 DE AGOSTO" PUBLIC SCHOOL IN ESMERALDAS DURING THE ACADEMIC YEAR 2014 - 2015, with the purpose of proposing strategies which let us as teachers to optimally use the platform, managing their applications to teach the different English language skills. Its main offering is precisely to contribute to the development of meaningful learning in a creative and innovative way. A proposal to incorporate the platform as a didactic resource from new curricular planning, the microcurricular design of learning situations based on activities in the platform. In this way, an evaluative diagnostic study was carried out with students and teachers permit to verify the needs, requirements, concerns with respect to the use of the platform, as premises for the development of the proposal as well as the importance and necessity that the teachers can update, learn and train in the use of ICT to obtain positive results at the time of use. Also important is the readjustment of the physical teaching environments for the possible implementation of these means as is the case of the EDMODO platform. Finally, the study of impacts demonstrated the feasibility of the proposal and its multiple benefits.

Key words: Edmodo, Microblogging, Virtual Platform, ICT.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, a mis apreciados estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal con Bachillerato Internacional "5 DE AGOSTO", a mis hijos Leonardo y Brigith y muy en especial a mi esposa, compañera y amiga Emigdia, sin duda alguna me apoyaron permanentemente hasta llegar a la feliz culminación de mis estudios

AGRADECIMIENTO

Primero a Dios por darme luz en el camino; luego a mi familia, muy en especial a mis padres por su paciencia; a mis amigos por su apoyo, a todos los maestros que tuve durante mis estudios en esta maestría y muy en especial a la Mgs. Fanny Viviana Torres Torres por sus sabias experiencias compartidas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA:	i
CERTIFICACIÓN	ii
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS	¡Error! Marcador no definido.
AUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
INDICE DE TABLAS	xvi
CAPÍTULO I	1
1. 1 Fundamentación Teórica	1
1.1.1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.2 Fundamentación Científica	3
1.2.1 Fundamentación Filosófica.....	3
1.2.2 Fundamentación Epistemológica.....	4
1.2.3 Fundamentación Psicopedagógica.....	4
1.2.4 Fundamentación Legal	5
1.2.5 Fundamentación Ontológica.....	6
1.2.6 Fundamentación Axiológica.....	6

1.2.7. Categorías Fundamentales	7
Gráfico 1- Categorías Fundamentales	7
1.3 Marco Teórico	8
1.3.1 Las TIC en la Educación.	8
1.4. Recursos Didácticos Interactivos.....	12
1.4.1 Características de los Recursos Didácticos.....	13
1.4.2 Clasificación de los recursos didácticos.	13
1.5. Proceso Enseñanza Aprendizaje	15
1.6. Procesos de Enseñanza Aprendizaje en el Área del idioma inglés	19
CAPÍTULO II	27
DIAGNÓSTICO	27
2.1 Antecedentes.....	27
Tabla 1 Población	27
2.2 Objetivos Diagnóstico.....	28
2.2.1 Variables Diagnósticas.	28
2.2.2. Indicadores o Subaspectos	30
2.3. Matriz de Relación.....	35
2.3.1 Identificación de la Población.	41
2.3.2 Información Primaria.....	41
2.3.3 Información Secundaria.	41
2.4. Análisis e interpretación de resultados.....	42
2.4.1. Encuesta aplicada a estudiantes	42
2.4.2 Encuesta aplicada a Docentes.....	66

2.5. Conclusiones y recomendaciones	95
2.5.1. Conclusiones.....	95
2.5.2. Recomendaciones.....	98
CAPÍTULO III	100
PROPUESTA	100
3.1 Presentación.....	100
3.2 Justificación	101
3.3 Objetivos	103
3.4 Desarrollo	103
3.4.1 Competencias.....	105
3.4.2 Planificación de actividades en la plataforma.....	108
3.4.3 Tipos de estrategias.....	124
3.4.4 Estrategias Aplicables en las herramientas de la plataforma.....	126
3.4.5 Evaluación y seguimiento.....	132
3.4.6 El aula virtual: usos y elementos que la componen.....	132
3.4.7 Características del diseño y planificación en la plataforma EDMODO.....	133
3.4.8 Ventajas de la educación virtual	134
3.4.9 Ventajas de EDMODO.....	135
3.4.10 Actividades desarrolladas con los docentes.....	137
CAPÍTULO IV	138
ANÁLISIS DE IMPACTOS.....	138
4.1 Impacto Científico.....	138
4.2 Impacto Social.....	140

4.3 Impacto Ecológico.	140
4.4 Impacto Ético.	140
4.5 Impacto Educativo.	140
4.6 Impacto Económico.	141
4.7 Impacto Cultural	141
4.8 Impacto Ambiental	142
CONCLUSIONES	142
RECOMENDACIONES	143
BIBLIOGRAFÍA	144
ANEXOS	148
ANEXO 1 ENCUESTA A ESTUDIANTES	148
ANEXO 2 ENCUESTA A DOCENTES DE INGLES	151
ANEXO 3	154
ACEPTACIÓN DE LA AUTORIDAD DEL COLEGIO	154
ANEXO 4	155
SOLICITUD PARA LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS ACTIVAS	155
ANEXO 5	156
SOLICITUD DE PERMISO PARA SOCIALIZACIÓN DE RESULTADOS	156
ANEXO 6 IMAGENES	157

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Categorías Fundamentales	7
Gráfico 2 . Género de los encuestados	46
Gráfico 3. Edad de los Estudiantes	47
Gráfico 4. Acceso a Computadoras.....	48
Gráfico 5 Frecuencia de Utilización	49
Gráfico 6. Frecuencia de Utilización de Centros de Cómputo	50
Gráfico 7. Acceso a Internet desde el Hogar.....	51
Gráfico 8. Correo Electrónico	52
Gráfico 9. Acceso a Internet.....	53
Gráfico 10. Acceso a Computadoras desde el Colegio	54
Gráfico 11. Usuario de una Red Social	55
Gráfico 12. Clases Interactivas.....	56
Gráfico 13. Uso Plataforma Virtual	57
Gráfico 14. Plataforma Virtual EDMODO	58
Gráfico 15 Proceso de enseñanza aprendizaje.	59
Gráfico 16. Actividades en la Plataforma EDMODO	60
Gráfico 17. Uso de la Plataforma Virtual	61
Gráfico 18. Evaluación de la Plataforma EDMODO	62
Gráfico 19. Accesibilidad. Evaluación	63
Gráfico 20. Actividades. Evaluación	64

Gráfico 21. Evaluaciones en la plataforma	65
Gráfico 22. Edad de los docentes entrevistados	66
Gráfico 23 Género docentes entrevistados	67
Gráfico 24 Nivel de Instrucción.....	68
Gráfico 25 Ocupación.....	69
Gráfico 26 Experiencia Profesional	70
Gráfico 27 Frecuencia_ Uso_ Plataforma	71
Gráfico 28 Relevancia de las TIC.....	72
Gráfico 29 Procedimientos para el manejo de la Plataforma Virtual EDMODO ..	73
Gráfico 30 Desarrollo de Habilidades.....	74
Gráfico 31 Frecuencia de Capacitación	75
Gráfico 32 Capacidad de Trabajo en Equipo.....	76
Gráfico 33 Resolución de conflictos	77
Gráfico 34 Adquisición de habilidades de búsqueda en la red.....	78
Gráfico 35 Adquisición de habilidades de análisis.....	79
Gráfico 36 Adquisición de habilidades para la elaboración en formato digital.....	80
Gráfico 37 Presentación de la información digital.	81
Gráfico 38 Adquisición de un estilo de comunicación propio.	82
Gráfico 39 Valoración de la reflexión crítica sobre el impacto de las TICs.....	83
Gráfico 40 Adquisición de habilidades de trabajo específicos en equipo.	84
Gráfico 41 Integración de las habilidades de planificación y de organización.....	85
Gráfico 42 Desarrollo y gestión proyectos en equipo en red.....	86

Gráfico 43 Actividades que realiza en internet	87
Gráfico 44 Herramientas Tecnológicas	88
Gráfico 45 Búsqueda de información en internet	89
Gráfico 46 Creación de evaluaciones en línea	90
Gráfico 47 Subir en la plataforma las tareas/actividades	91
Gráfico 48 Comunicación del profesor - alumno a través de foros, chat, etc	92
Gráfico 49 Cursos de capacitación a profesores sobre el uso de las TICs.	93
Gráfico 50 Profesores que innoven la enseñanza.....	94

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	27
Tabla 2. Operacionalización de variables.....	30
Tabla 3. Matriz de Relación.....	35
Tabla 4. Barrio en el que Vive	42
Tabla 5 . Género	46
Tabla 6. Edad de los Estudiantes.....	47
Tabla 7. Acceso a Computadoras	48
Tabla 8 Frecuencia de Utilización	49
Tabla 9. Frecuencia de Utilización de Centros de Cómputo	50
Tabla 10. Acceso a Internet desde el Hogar	51
Tabla 11. Correo Electrónico.....	52
Tabla 12. Acceso a Internet.....	53

Tabla 13. Acceso a Computadoras desde el Colegio.....	54
Tabla 14. Usuario de una Red Social.....	55
Tabla 15. Clases Interactivas	56
Tabla 16. Uso Plataforma Virtual.....	57
Tabla 17. Plataforma Virtual EDMODO.....	58
Tabla 18. Proceso de enseñanza aprendizaje.	59
Tabla 19. Actividades en la Plataforma EDMODO	60
Tabla 20. Uso de la Plataforma Virtual.....	61
Tabla 21. Evaluación de la Plataforma EDMODO.....	62
Tabla 22. Accesibilidad. Evaluación	63
Tabla 23. Actividades. Evaluación.....	64
Tabla 24. Evaluaciones en la plataforma	65
Tabla 25. Edad de los docentes entrevistados	66
Tabla 26 Género	67
Tabla 27 Nivel de Instrucción	68
Tabla 28 Ocupación	69
Tabla 29 Experiencia Profesional.....	70
Tabla 30 Frecuencia_ Uso_ Plataforma	71
Tabla 31. Relevancia de las TIC	72
Tabla 32 Procedimientos para el manejo de la Plataforma Virtual EDMODO	73
Tabla 33 Desarrollo de Habilidades	74
Tabla 34 Frecuencia de Capacitación	75

Tabla 35 Capacidad de Trabajo en Equipo	76
Tabla 36 Resolución de conflictos	77
Tabla 37 Adquisición de habilidades de búsqueda en la red.	78
Tabla 38 Adquisición de habilidades de análisis de información digital.	79
Tabla 39 Adquisición de habilidades de producción propia en formato digital. ...	80
Tabla 40 Presentación de la información digital.....	81
Tabla 41 Adquisición de un estilo de comunicación propio.	82
Tabla 42 Valoración de la reflexión crítica sobre el impacto de las TICs.	83
Tabla 43 Adquisición de habilidades de trabajo en entornos virtuales.....	84
Tabla 44 Integración de las habilidades de planificación y de organización.	85
Tabla 45 Desarrollo y gestión proyectos en equipo en red.	86
Tabla 46 Actividades que realiza en internet.....	87
Tabla 47 Herramientas Tecnológicas.....	88
Tabla 48 Búsqueda de información en internet	89
Tabla 49. Creación de evaluaciones en línea.....	90
Tabla 50. Subir en la plataforma las tareas/actividades	91
Tabla 51 Comunicación del profesor con sus alumnos a través de chat, foros....	92
Tabla 52 Cursos de capacitación a profesores y estudiantes	93
Tabla 53 Profesores que innoven la enseñanza a través de las TICs.....	94

CAPÍTULO I

1. 1 Fundamentación Teórica

1.1.1 Antecedentes Investigativos.

En la actualidad, el rol de los docentes, en muchos casos, se direcciona a emitir criterios, sustentar el tema de clases y los estudiantes únicamente participan desde las respuestas a las preguntas del docente. Las TIC como nuevas tecnologías, permiten que los procesos de enseñanza aprendizaje, puedan desarrollarse desde otras perspectivas y enfoques, a partir de un cambio de paradigmas. Los centros educativos han incorporado las computadoras como un medio de enseñanza, que permite el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes desde muchas áreas del conocimiento donde el idioma inglés, como disciplina, puede desarrollarse de forma innovadora y creativa.

Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos. Por tanto, la creación de Guías y estrategias para favorecer el manejo de aulas virtuales, permitirá de una manera ágil y divertida el aprender mediante la integración de los estudiantes; adquiriendo los conocimientos y alcanzando una mejor comprensión del área, mediante la metodología lúdica, este es un factor muy importante ya que es creativa y se ubica dentro del aprendizaje interactivo (Opel, 2010).

Uno de los recursos indispensables para desarrollar las inteligencias en los estudiantes constituye el empleo de las tecnologías porque permite un aprendizaje significativo y llamativo. En la actualidad muchas instituciones cuentan con los soportes tecnológicos necesarios, pero no trabajan con métodos eficaces para desarrollar la atención de los estudiantes, este proyecto buscó fortalecer las facilidades y estrategias que brindan los espacios virtuales como plataformas

interactivas en el proceso enseñanza aprendizaje para que sea más fructífero en los estudiantes.

Al relacionar la tecnología con la educación surge la estrategia metodológica “jugando aprendo”, para el desarrollo de las áreas cognitivas y viso-motora, dando una orientación a los maestros en un amplio mundo de las TIC, mejorando la enseñanza en los diferentes ámbitos e introduciéndolos a los adolescentes en la tecnología adquiriendo nuevos conocimientos (Gudiño y Herrera, 2013).

Lo antes expuesto permite afirmar que la labor docente ya no debe limitarse a situaciones de aprendizaje centrada en la explicación y sustentación del tema donde mayormente se reproduce el conocimiento y no se construye, más bien, su rol debe enfocarse a que el docente fortalezca en los estudiantes, el aprender a aprender con autonomía e independencia; motivarles al desarrollo de acciones prácticas, experimentales, críticas y aplicativas desde las cuales aprender y adquirir habilidades, con el sustento y soporte en las herramientas TIC, hacia una mayor participación, protagonismo y aprendizaje colaborativo, donde la creatividad, la construcción y la generación de nuevos productos de aprendizaje determinan un cambio del paradigma memorístico y de reproducción.

De igual manera, la multiplicidad de formas de aprendizaje e inteligencias en los estudiantes, determinan la necesidad de estrategias y de recursos didácticos innovadores desde los cuales los docentes puedan trabajar con interdisciplinariedad, transformando antiguos métodos para lograr mayor comprensión y ajuste a las necesidades de cada contexto educativo.

Las plataformas virtuales constituyen herramientas desde donde potenciar la habilidad en los estudiantes para el descubrimiento, la interacción y el trabajo en equipo desde diferentes espacios y momentos de aprendizaje e integración. Su aporte principal, está precisamente, en contribuir al aprendizaje didáctico que fomente el trabajo en grupos y la cooperación entre estudiantes. Sin embargo, el hecho de incorporar estos instrumentos mencionados con anterioridad, conllevan a nuevas planificaciones curriculares, el diseño microcurricular de las situaciones de aprendizaje sustentadas en actividades en las plataformas; estas últimas, para su utilización adecuada, requieren medios adecuados así como medios alternativos al

proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que los docentes deben actualizarse, aprender y capacitarse en la utilización de las TIC para obtener resultados positivos al momento de su uso. Es importante también la readecuación de los entornos físicos de enseñanza para la posible implementación de estos medios como es el caso de los laboratorios, aulas con computadoras, que facilite el acceso al equipamiento necesario para que los estudiantes puedan trabajar con las plataformas virtuales.

Las instituciones educativas y en ellas, los docentes, como elementos claves para un cambio en los medios de aprendizaje, deben estar capacitados y preparados académicamente, para la conjugación de los logros de aprendizaje en función de los contenidos seleccionados y de las actividades académicas; los recursos didácticos, tomar en cuenta las capacidades, experiencias y conocimientos previos del estudiante, que condicionan las estrategias utilizadas, para resultados favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje y el diagnóstico que sustente el uso de nuevos recursos en correspondencia con la infraestructura disponible y el acceso a internet y a las nuevas tecnologías que posea el centro educativo.

La selección de recursos depende en gran medida, del conocimiento del docente sobre las características de los estudiantes, sus ritmos y modos de aprendizaje, siendo un elemento determinante en el diseño de estrategias, los recursos que se utilizarán. La utilización adecuada de los recursos permite obtener resultados favorables y la adquisición de conocimientos en los estudiantes, verificada a través de la evaluación.

A juicio del autor, se puede afirmar que las plataformas virtuales, integran espacios, actividades, diversos estilos de aprendizaje, interacciones y aprendizaje colaborativo. Existen múltiples medios que combinan los aspectos lúdicos con el aprendizaje, además recursos atractivos y que motivan al estudiante para el logro de aprendizajes y la formación de competencias.

1.2 Fundamentación Científica

1.2.1 Fundamentación Filosófica.

La investigación, tiene como base el paradigma crítico-propositivo, si se considera que se realiza un análisis y valoración crítico reflexiva sobre el problema que se manifiesta

en la unidad educativa; el análisis y contextualización del problema, su delimitación y concreción, como premisas importantes para la generación de alternativas de solución.

Los cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje, deben comenzar por un cambio de actitud en los docentes, que permitan el desarrollo de capacidades en los estudiantes para la construcción del conocimiento, el pensamiento crítico, la formación integral del estudiante desde competencias genéricas y específicas, respetando los ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos, partiendo de los conocimientos previos que poseen individualmente y a nivel grupal, los estudiantes.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica.

La epistemología sustenta los procedimientos para la construcción del conocimiento, la percepción sensorial y la visión del mundo que se adopte, al ser la epistemología, la teoría de la ciencia que estudia críticamente los principios, hipótesis y resultados de las diversas ciencias con el propósito de determinar su origen, estructurar su valor y alcance (Cerde, 1993). En la presente investigación, la epistemología constituye el fundamento del proceso investigativo, considerando que la epistemología se convierte en la reflexión crítica sobre la investigación científica y su producto, el conocimiento (Marín, 2009).

Lo importante es lograr un cambio de actitud en los docentes, así como en el estudiante orientado al proceso de aprender a aprender, para el manejo adecuado de formación de competencias en torno al razonamiento lógico matemático, lógico verbal, así como las inteligencias múltiples, y su aplicación mediante el método de aprendizaje basado en problemas.

1.2.3 Fundamentación Psicopedagógica.

Desde la fundamentación psicopedagógica, se lleva a cabo la estructuración del proceso de enseñanza aprendizaje, orientado y enfocado a los estudiantes, desde la conjugación de aspectos teóricos, empíricos, experimentales, donde el docente debe asumir un rol de guía y facilitador, que posibilite la adquisición de conocimientos, aprendizajes en los estudiantes.

(Vygotsky, 1989), permite aseverar que existe una perspectiva dialéctica del desarrollo humano, donde diferentes aspectos convergentes desde el ser como ente individual y social, lo biológico y lo cultural, el lenguaje verbal, el pensamiento racional, sustenta la formación integral de los estudiantes, por lo que la educación como proceso, sustenta precisamente, la construcción de aprendizajes.

En la “zona de desarrollo próximo” o ZDP, aparecen funciones que aún no han madurado en el estudiante, por ende, no han sido adquiridas como aprendizajes incorporados o habilidades (Vygotsky, 1989). En este sentido, se puede evidenciar la importancia de que el docente trabaje con los conocimientos previos de los estudiantes, a partir de la realización de diagnósticos que puedan identificar dichos aprendizajes, así como estilos de aprendizaje, como premisas, para la formación de competencias.

1.2.4 Fundamentación Legal

Según la Constitución Ecuatoriana aprobada en la Asamblea Nacional el 4 de agosto del 2010, la actividad docente, el uso de las TIC y el sistema legal según el Capítulo II, informa sobre el empleo de las TIC (Tecnologías de la información: videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas); muy significativo en la proyección curricular, dentro del proceso educativo, en apoyo de la enseñanza-aprendizaje.

Se sustenta que las TIC permitirían la gestión de información de forma oportuna, la construcción de una realidad virtual, donde puedan interactuar los estudiantes y aprender de forma creativa, lúdica, así como la evaluación de aprendizajes.

La mediación del profesor como guía, facilitará que los estudiantes se motiven a indagar sobre un tema, además debe diseñar y formular problemas que relacionen los intereses del estudiantado u otras áreas con las materias que se imparten a fin de vincular la enseñanza con la vida cotidiana; todo esto debe estar sustentado en la formación en valores incentivando la participación de todos los involucrados en el proceso educativo. (Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica Superior y Media en Ecuador, 2010)

1.2.5 Fundamentación Ontológica.

El estudiante posee conocimientos de la importancia de la utilización de las nuevas Tecnologías en la educación y la necesidad de que se vinculen al proceso de enseñanza aprendizaje en correspondencia con las características de las nuevas generaciones, orientadas a la formación de competencias, habilidades y destrezas.

1.2.6 Fundamentación Axiológica.

La formación ética de los estudiantes, constituye un aspecto esencial del proceso de enseñanza aprendizaje, como parte de su formación integral, enfocada a lograr también, el respeto por sus valores culturales, identidad, la tolerancia y el respeto a la diferencia.

Las instituciones educativas deben orientar el trabajo docente educativo hacia la formación de individuos con responsabilidad ética, cívica y moral, desde la solución de problemas, la innovación, el trabajo con transparencia y la actuación social.

La utilización de las TIC posibilita al estudiante conocer más, interactuar más, conjugar los valores aprendidos a través del aprendizaje colaborativo e interactivo, donde el docente estimula la adquisición de habilidades para que sean aplicadas a lo largo de toda su vida.

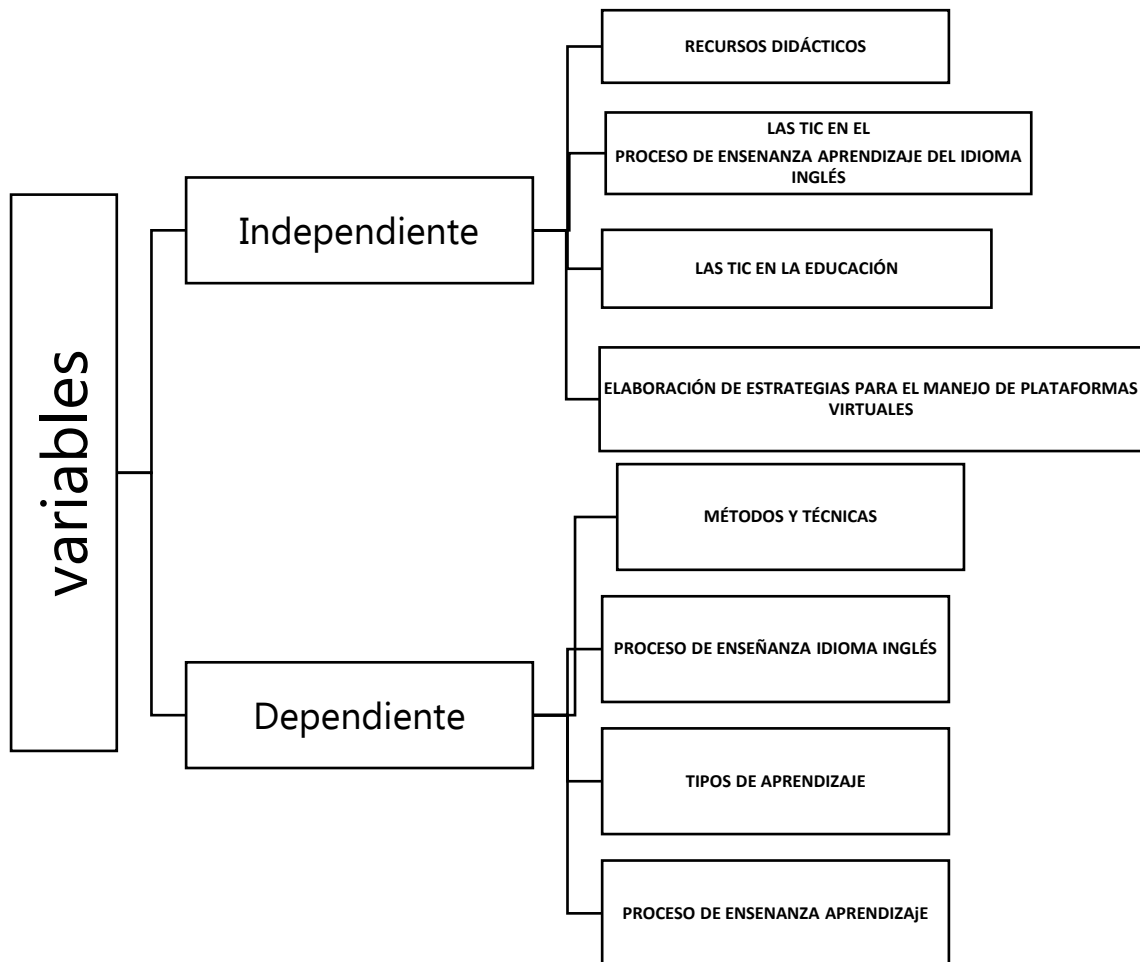
Es en este sentido, que la formación en valores como eje transversal del proceso de enseñanza aprendizaje, para generar entornos favorables de aprendizaje, a criterio de la presente investigación, se debe sustentar en los principios siguientes:

- a- Concepción del valor.
- b- Objetivos y propósitos
- c- Valores similares
- d. Análisis crítico final. (Valera, 2007)

La formación en valores debe conjugarse con la educación basada en el respeto al otro, la retroalimentación desde la tolerancia a la diversidad, la capacidad de escucha al otro y la consideración de que la aceptación del criterio de cada estudiante, es el punto de partida para la integración y cohesión grupal.

1.2.7. Categorías Fundamentales

Gráfico 1- Categorías Fundamentales



Fuente: Elaboración propia

1.3 Marco Teórico

1.3.1 Las TIC en la Educación.

En los momentos actuales, la computadora se ha convertido en una herramienta indispensable para el trabajo docente educativo, que permite la comunicación, el aprendizaje interactivo, la búsqueda de experiencias prácticas, la ejercitación y desarrollo de actividades en diferentes espacios, no solo desde el aula de clases. La presencia de la tecnología en las actividades académicas de las instituciones educativas, ha conllevado a cambios en los métodos de enseñanza, aplicando nuevos métodos afines a las nuevas condiciones del contexto actual.

Las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), han permitido una evolución en la educación, un cambio trascendental en el manejo del aula de clases y del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que el proceso educativo ha podido responder a las características y cambios de los momentos actuales.

La introducción de TIC ha favorecido el proceso de aprender a aprender donde los estudiantes, mediante las plataformas tecnológicas, adquieren numerosos conocimientos, con la ayuda del docente, por lo que el docente debe estar preparado para el manejo de las plataformas y el desarrollo de la formación virtual en los estudiantes, siendo necesario que el docente maneje estrategias para el uso y desarrollo de las plataformas virtuales.

Las nuevas concepciones de la formación en competencias de los estudiantes, permite corroborar que el manejo de las TIC, ya está incluida, como una competencia fundamental que debe desarrollar el estudiante, así como el manejo de situaciones de aprendizaje, el trabajo en equipo, la participación activa en la gestión educativa, la innovación y la investigación, además del control y administración de su propia formación y aprendizaje (Perneaud, 2011). Las TIC ya forman parte de esta nueva concepción, por ende, su utilización y manejo debe ser una prioridad del docente en el ámbito de clases.

El desarrollo de estas competencias constituye un eje transversal desde el cual orientar el trabajo docente, sustentar el cambio de paradigma a un docente facilitador y mediador, donde la inmediatez del conocimiento va ganando protagonismo, y el

espacio, el tiempo, no son determinantes para el desarrollo del conocimiento, ni la presencia en el aula de clases.

La formación del estudiante, la construcción de aprendizajes sustentada en el respeto a las individualidades, a la diversidad, respondiendo a las necesidades y exigencias de los estudiantes, implica que el docente sea creativo, que pueda utilizar de forma óptima los recursos tecnológicos, en la medida que estas proyecciones no solo se lograrán desde métodos tradicionales, sino desde el manejo de plataformas virtuales interactivas. El docente, por tanto, debe cambiar sus estrategias de comunicación, sus objetivos de aprendizaje y métodos para consolidar el aprendizaje y medir la adquisición del conocimiento en el estudiante.

Las TIC permiten acceder a numerosos recursos didácticos innovadores con el acceso a internet como factor determinante, que posibilitan el aprender creativamente, desde espacios de entretenimiento, fomentar su uso educativo, promoviendo el aprendizaje significativo, activo y flexible.

La educación y sus instituciones, tienen un reto importante ante la necesidad de implementar las TIC, si se considera que, en la mayoría de los casos, aún es insuficiente su uso y aplicación, por condiciones de infraestructura, conectividad y formación del docente para el manejo de espacios virtuales y la web 2.0. Si bien es cierto que las TIC, ya han ido más allá del tiempo y el espacio en el proceso de enseñanza aprendizaje, es evidente que se requiere de mayor preparación del docente, de una correcta planificación y metodologías que permitan interactuar en dichos entornos, controlar al estudiante, sus actividades y tareas, así como sus evaluaciones.

Desde la experiencia como docente, a criterio del autor, la adecuación de los centros educativos es esencial para la implementación de las TIC si se tiene en cuenta que se requiere de laboratorios bien equipados, aulas especializadas, una velocidad y conectividad de internet adecuada, así como los procesos de capacitación y formación de los recursos humanos, que aunque resulte fácil de aprender, para los docentes, en muchos casos, se torna difícil incorporar estos recursos como nuevas formas de aprendizaje, siendo necesario incentivar al docente, buscar alternativas para que aprenda y se sienta seguro para manejar entornos virtuales; orientado a que el

estudiante pueda construir conocimientos, crear, interactuar, retroalimentar y adquirir el conocimiento.

Desde los primeros niveles de enseñanza, debe comenzar a utilizarse las nuevas tecnologías, para que exista verdaderamente una evolución en los principios pedagógicos y puedan convertirse en parte del sistema educativo y de los hábitos de los estudiantes, desde sus primeros años. Las tecnologías constituyen un medio para el acceso instantáneo a la información. El profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales desde la conferencia, la instrucción al estudiante, el trabajo preguntas y respuestas. Las tecnologías responden a unas necesidades de formación más proactivas, interactivas y dinámicas. La integración pedagógica de las tecnologías se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender”.

Las nuevas tecnologías de la información mejoran la motivación y el interés de los estudiantes, favorecen su rendimiento académico al estudiar y participar con mayor motivación y entusiasmo por lo que fortalecen en el estudiante, el gusto por buscar información, investigar; promueven la integración, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

Estas transformaciones implican el manejo de nuevas estrategias de aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías como parte de la enseñanza tradicional, constituyen un complemento al trabajo docente con los estudiantes, por lo que mayormente se convierten en el manejo de entornos virtuales, de redes sociales, de espacios de debate como foros, chat, de análisis de documentos y la retroalimentación.

Las instituciones educativas, deben integrarse a la nueva cultura de la información y la comunicación. El aula de clases debe ser un espacio de interacción y presencia de múltiples recursos tecnológicos que les permitan a los docentes, interactuar y articular recursos tradicionales y tecnológicos. La presencia en clase del computador, de las tecnologías existentes como un instrumento más, fomentará actividades lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas.

Las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo de actividades educativas para el desarrollo cognitivo, emocional y social, por lo que el docente es importante que puedan actualizarse, aprender de forma autónoma, sobre los avances tecnológicos, proponiendo a los estudiantes las posibles alternativas de trabajo.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) son herramientas que han cambiado la manera de adquirir conocimientos, y, por tanto, los estudiantes y docentes deben cambiar y adaptarse a estas nuevas condiciones. Mayormente es un cambio desde diferentes estructuras, porque las instituciones y el sistema educativo, deben también cambiar hacia un sistema sustentado mayormente en la autoformación y el autodesarrollo de forma flexible, dinámica, centrada en el estudiante.

En países como Ecuador, que aún se encuentra en desarrollo, es importante que los estudiantes puedan desempeñarse en áreas específicas, de innovar y de tener flexibilidad para adaptarse a diferentes circunstancias, para responder a las necesidades del entorno económico, social y tecnológico en el que se desenvuelve. Los estudiantes deben formarse como emprendedores, innovadores, con la ayuda del docente que les permita desarrollar un aprendizaje efectivo hacia la formación de individuos, proactivos, críticos e innovadores.

El profesor de educación básica superior, debe convertirse en un docente con la habilidad para el desarrollo de métodos de aprendizaje innovadores, desde ambientes de aprendizajes creativos, sustentados en la colaboración, en la coevaluación, el trabajo en equipo con sus alumnos permitiéndoles desarrollar el pensamiento crítico reflexivo valorativo.

Los educadores transmiten conocimientos, logran enseñar a los estudiantes desde sus propias convicciones, modelos mentales incorporados, proyecciones, valores, cosmovisiones y creencias, por ende, el cambio debe tener como comienzo, el trabajo y seguimiento al docente, si en realidad se ajusta a las condiciones de las nuevas generaciones. La educación lleva implícito la proyección de la personalidad del docente, no se puede fragmentar el conocimiento de los sentimientos, actitudes, modos de ser y hacer, por lo que el docente requiere capacitarse en estrategias de enseñanza aprendizaje, en técnicas y en el fortalecimiento de su inteligencia emocional. Los estudiantes guiados por los docentes, deben asumir el reto de

aprender, desaprender y reaprender permanentemente; suscitar una disposición vital solidaria con el entorno social y medioambiental como expresión y hábitos cotidianos, así como afirmarse como personas autónomas a la vez que, como seres dialógicos, en búsqueda y en construcción colectiva.

1.4. Recursos Didácticos Interactivos

En el proceso de enseñanza - aprendizaje los docentes, desde su rol como facilitadores, deben gestionar nuevas estrategias, métodos y recursos desde los cuales enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje; la utilización de recursos didácticos con las nuevas tecnologías, a través de medios como las plataformas virtuales, para el aprendizaje del idioma inglés, estableciendo nuevas pautas y metodologías didácticas para la enseñanza – aprendizaje del idioma así como para el desarrollo de sus destrezas, generando mayor motivación en los estudiantes, que aprendan desde otros métodos, más allá de la memorización y los procedimientos tradicionales.

Los recursos didácticos fortalecen y dan sentido al proceso de enseñanza aprendizaje, como medios e instrumentos para el desarrollo de habilidades, destrezas, la adquisición de conocimientos en los estudiantes, así como son determinantes en los modos y proyecciones de la actuación del docente desde las diferentes situaciones de aprendizaje; por ende, son elementos de apoyo al proceso de enseñanza - aprendizaje, como se ha venido mencionando.

Mayormente los recursos didácticos deben concebirse y visualizarse, como apoyos o facilitadores, instrumentos o herramientas para el cumplimiento de los logros de aprendizaje; como mediadores para el desarrollo y consolidación del proceso de enseñanza - aprendizaje, que posibilitan acentuar el carácter dinámico del proceso de enseñanza aprendizaje, diferenciar el trabajo docente desde diferentes dimensiones, como es el trabajo personalizado, individualizado, el trabajo en grupos y la formación de habilidades, así como la orientación operativa hacia diversidad. Por ello, los recursos didácticos, permiten el desarrollo de las situaciones de aprendizaje, dinamizan el proceso y acentúan la adquisición de los nuevos conocimientos, el diseño, diversificación y orientación de dicho proceso.

Desde los criterios del autor, los recursos didácticos son medios empleados por el docente, que llevan implícito técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, de una forma innovadora, creativa para la dinamización, diseño y estructuración del proceso de enseñanza aprendizaje, que respondan a las nuevas exigencias del contexto actual orientados precisamente, al logro de mayor autonomía, desarrollo de la capacidad de aprender a aprender, desde los ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Los recursos favorecen la formación de habilidades, la motivación y el interés de los estudiantes, sin descuidar el proceso de evaluación sistemática y periódica de los contenidos impartidos y que permiten determinar si se han consolidado los conocimientos en el alumno.

1.4.1 Características de los Recursos Didácticos.

Es necesario que la Unidad Educativa cuente con las estrategias necesarias para el manejo adecuado de la plataforma virtual Ed Modo, para el desarrollo de destrezas y competencias del idioma inglés, en la medida que el manejo adecuado de la plataforma, por parte del docente, le permitirá al estudiante, aprender, interactuar, aprovechar todos los recursos de la plataforma que resultan interesantes, sugerentes para el estudiante, mediante el aprendizaje colaborativo, desde determinadas aplicaciones que pueden enfocarse a las cuatro habilidades del idioma inglés.

1.4.2 Clasificación de los recursos didácticos.

Los recursos didácticos, se clasifican en áreas como el sustento teórico, metodológico y operativo: el soporte interactivo, la intención comunicativa, su fuente de obtención y su uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje (García, 2010), como los recursos didácticos materiales, que pueden ser impresos, audiovisuales e informáticos, y en muchos casos, constituyen soportes para el proceso de enseñanza aprendizaje, como los materiales informáticos: manuales digitales, enciclopedias, videojuegos, plataformas virtuales, presentaciones de PowerPoint.

Según su uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje, este criterio establece la función a desempeñar por los recursos didácticos en correspondencia con las características de los estudiantes, por lo que el análisis del diagnóstico previo que

debe realizar el docente es un factor clave. Por ende, pueden clasificarse en recursos para la programación, la activación, la orientación, de enlace, para la conducción, la reflexión y la evaluación.

Los recursos didácticos deben ser analizados, seleccionados por el docente en correspondencia con los ritmo de aprendizaje, considerando la zona del desarrollo próximo (ZDP), en correspondencia con las funciones que conforman el proceso de aprendizaje (Vygotsky, 1991); aprendizaje que se realiza en un contexto sociocultural determinado o zona de movimiento libre (ZML), pero que depende de características individuales de cada estudiante, por lo que el objetivo del aprendizaje debe ser seleccionado y focalizado dentro de la zona de movimiento libre, que permite predecir lo que podrá ser aprendido subsiguientemente.

Desde lo antes expuesto, es evidente que los recursos didácticos deben estar direccionados a dar respuesta y satisfacer la necesidad educativa de los estudiantes, por lo que implican un proceso de selección, orientación, evaluación y adaptación de los componentes del proceso, a las características individuales de cada estudiante, para desarrollar el aprendizaje, en posición de éxito, involucrando aspectos motivacionales, afectivos, el manejo de los procesos de atención y los procedimientos para el manejo eficiente de la información.

La incorporación de los recursos didácticos como mediadores en el proceso de enseñanza – aprendizaje debe ser consciente e intencional en función de alcanzar las metas y logros de aprendizaje; su implementación en la práctica educativa, debe ser planificada, estructurada, resultado de la selección, proyección y control en su ejecución, además de la valoración para la satisfacción de las necesidades educativas de los estudiantes, en respuesta a las características del contexto en que se desarrollan.

Desde estas perspectivas y siendo objeto de la presente investigación, se asume a juicio del autor, que las plataformas virtuales constituyen las herramientas a partir de las cuales el usuario deja de ser observador pasivo de la información para asumir un rol activo, seleccionando, mediante motores de búsqueda y herramientas de navegación, cada una de las actividades que están diseñadas para que pueda interactuar y aprender.

Una plataforma virtual interactiva es el modo de presentar una información en el que se utilizan al mismo tiempo diferentes técnicas o recursos: texto, sonido, imagen, animación, video e interactividad. Se denomina también plataforma virtual a los dispositivos electrónicos que permiten almacenar y presentar contenido en la plataforma virtual. Plataforma virtual interactiva es cuando el usuario tiene control sobre la presentación del contenido, el espectador elige qué desea ver y cuándo y cómo desea verlo. En realidad, no se trata de algo totalmente novedoso, el concepto " plataforma virtual" es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en cualquier conversación hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y gesticulamos y movemos el cuerpo y las manos (animación).

La plataforma virtual educativa se ha encargado de buscar una metodología para el estudio, haciéndolo más interactivo y llamativo, con el fin de llamar la atención total de las personas, convirtiéndolo en una forma fácil de aprender, entreteniéndose e interactuando con el sistema de una manera divertida y emocionante. Esta combina en un solo objeto diferentes medios de informáticos como: textos, sonidos, imágenes, videos, animaciones, para el beneficio de las personas que se involucran con este. Esta gran combinación se ha fusionado con la educación para así traerles beneficios a las personas que estén relacionados con este campo de la plataforma virtual. La educación se ha convertido en algo muy dinámico, se ha pasado de un maestro presencial en un tablero, a presentaciones de clases en videocinta, video conferencias, clases por internet, en fin, la plataforma virtual ha abierto muchas expectativas.

1.5. Proceso Enseñanza Aprendizaje

Los cambios por los que se aboga en los momentos actuales, necesariamente deben partir del proceso de enseñanza aprendizaje, desde un cambio en la actitud, en la cosmovisión y modos de actuación del docente, mencionado con anterioridad, por lo que el objetivo es lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje, tenga como principal propósito, al estudiante como principal protagonista; el desarrollo del pensamiento crítico, de la opinión crítica y la posibilidad de analizar problemas más allá de un propósito reproductivo, debe ser constructivo y crítico.

En realidad, desde la presente investigación y desde las nuevas condiciones para el ámbito educativo, el proceso de enseñanza aprendizaje debe concebirse como un facilitador del desarrollo de habilidades, actitudes y valores, de acuerdo a los estilos de aprendizaje que presentan los estudiantes, las inteligencias múltiples y el tipo de aprendizaje que se pretende desarrollar. Sustentado en la construcción del conocimiento, donde prevalezca el aprendizaje autónomo y colaborativo, generando espacios tanto presenciales como virtuales, para el diálogo, la reflexión, el debate, la contraposición de ideas, que posibiliten el análisis de la realidad, sus conflictos y problemáticas.

Lo importante es consolidar la concepción de un aprendizaje orientado a un cambio, sobre todo de actitud, de nuevas formas de pensar y actuar, reconociendo que “el aprendizaje, y no la enseñanza, debe ser el principal objetivo de la docencia; si no hubo aprendizaje, de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes, de poco sirvió la enseñanza” (Medrano, 2000) siempre partiendo de las experiencias previas que posee el estudiante, conociendo su realidad y sus circunstancias, capacidades y valores.

La planificación microcurricular es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje. El docente debe tener precisión y coherencia en sus metas, objetivos, logros, para determinar la metodología necesaria y los recursos didácticos en función de cada situación de aprendizaje, evaluando de forma sistemática, los resultados obtenidos.

En realidad, el proceso de enseñanza aprendizaje debe tener un carácter dual, un diálogo con retroalimentación constante por parte del docente, donde se fundamente la construcción del conocimiento desde el trabajo en grupos, la orientación a los estudiantes, fomentar su participación activa y creativa, de manera tal que sean protagonistas de su proceso de aprendizaje. El docente como facilitador, debe controlar, orientar, afianzar y consolidar el conocimiento desde sus conocimientos resultados de su preparación; así como la evaluación debe ser bidireccional donde los estudiantes puedan evaluar también identificando aspectos positivos, negativos y a mejorar.

La actitud tradicional del profesor que imparte conocimientos y el alumno como sujeto pasivo que recepta el mensaje, se hace necesario la adopción de nuevos modelos, precisamente, desde un sujeto activo y protagonista, como se requiere del estudiante, motivándoles, incentivándoles desde una relación afectiva, armónica y basada en el respeto con el docente, que permita en los estudiantes un resultado favorable, en la adquisición de conocimientos.

Sin dudas, la labor del docente, debe estar sustentada en un proceso previo de investigación porque el dominio del tema que posean es determinante dentro proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que los diagnósticos que permitan direccionar los contenidos y temas desde las necesidades y expectativas de los estudiantes, resultan novedosos e importantes para una mayor claridad en el proceso de aprendizaje, desde una concepción sustentada en el paradigma constructivista, donde el rol de docentes y estudiantes, deben estar enfocados en actitudes del docente como facilitador, que promueve el aprendizaje personalizado con paciencia y perseverancia, que le permita cumplir con las necesidades de cada estudiante, haciendo énfasis en la práctica vinculada a procesos teóricos reflexivos, donde además se tome en cuenta características individuales (visuales, auditivas y kinestésicas); motivando al estudiante, desde procesos participativos, donde la evaluación también sea un proceso dinámico, interactivo con el estudiante.

Por otro lado, los estudiantes, deben incorporar habilidades para el aprendizaje autónomo y colaborativo, con el entusiasmo y la motivación requerida, con razonamiento y pensamiento crítico, reconociendo al docente como su guía y supervisor, apertura para integrarse y participar voluntariamente, así como la capacidad para analizar, valorar y transformar las realidades sociales concretas.

Los estudiantes deben ser críticos del conocimiento, dejando fluir espontáneamente sus habilidades y pensamientos, proponiendo soluciones a problemas planteados desde la realización de proyectos, investigación; participativo, activo, protagonista, colaborativo, crítico y autodidacta, que construye su propio conocimiento a partir de los conocimientos previos que posee y resuelve problemas, desarrolla proyectos viables para la solución de los problemas a partir del análisis de los contextos sociales en que se desarrollan.

La práctica docente denota que la relación entre los conocimientos adquiridos, que ya posee el estudiante y el nuevo conocimiento, es factible siempre y cuando se respeta esta relación y se toman en cuenta los conocimientos previos. El docente si continúa esta secuencia de apropiación progresiva y de producción creadora de conocimientos podrá alcanzar resultados favorables, enfocada a la formación de estudiantes creativos, motivados, con expectativas, demandas y deseos de participar, direccionados a una participación en procesos de cambio desde diferentes contextos por su capacidad de análisis, crítica y valoración.

La realidad actual, las condiciones históricas que se han vivido en el país, confirman que se hace necesario un cambio, una propuesta educativa alternativa integral, desde un sistema educativo que sustente un paradigma educacional orientado a la formación de sujetos capaces de transformar, de crear, de apuntar a una sociedad justa, equitativa, productiva y respetuosa del medio ambiente, basada en los más altos valores éticos y morales (Unesco, 2009).

Lo que permitirá a las nuevas generaciones trascender es contar con elementos claves que les permitan adaptarse y sobrevivir: la educación, información, conocimiento, el fortalecimiento de la identidad y memoria histórico cultural (Tunnerman, 2009), la articulación e interacción entre las instituciones educativas y el resto de entidades locales, para que el “saber” y el “hacer” se articulen, en el vínculo instituciones educativas – sectores empresariales y productivos.

La educación podrá estar acorde a las necesidades del contexto, en la medida que se favorezcan esas alianzas, formando al estudiante desde el trabajo multidisciplinario, la inserción de tecnologías, el dominio de otro idioma, la innovación, disciplina, prácticas de campo, para que los estudiantes conozcan el contexto social en el que viven y aprendan a aplicar sus conocimientos en la solución de problemas reales.

Los docentes deben estar actualizados en cuanto a los avances tecnológicos y las tendencias. Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) son herramientas fundamentales para el cumplimiento de estos fines. Un sistema educativo debe incorporar adecuadamente las TIC, que han cambiado la manera cómo las personas aprenden y el papel de los estudiantes y docentes, si se tiene en

cuenta que favorece el autoaprendizaje, el autodesarrollo en un marco flexible y dinámico, centrado en el estudiante y orientado a estimular su vocación, aptitudes, habilidades, la creatividad y el trabajo en equipo. Todo ello posibilitará la formación de estudiantes proactivos, críticos e innovadores desde sus primeros niveles de estudio.

Se requiere también de la interdisciplinariedad, la transdisciplinariedad, para lograr una educación integrada y donde los docentes trabajen de forma conjunta, un modelo educativo basado en el constructivismo, desde el cambio en la mentalidad de todos los actores involucrados en los procesos educativos, principalmente de los profesores y de los alumnos, para el desarrollo de espacios para el análisis y contrastación de contenidos con la realidad, con un enfoque dialéctico sustentado en la relación teoría – praxis.

1.6. Procesos de Enseñanza Aprendizaje en el Área del idioma inglés

La realización e implementación de plataformas virtuales interactivas para el aprendizaje del idioma inglés, permite incorporar las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje de las destrezas y competencias del idioma, en la medida que en los momentos actuales incorporar las TIC a los contextos del aula resulta novedoso e innovador, al encontrar en las nuevas tecnologías una alternativa para el cambio en la educación teniendo como punto de partida, los elementos significativos del aprendizaje.

Sin dudas, el cambio en las concepciones del aprendizaje y la enseñanza derivado del traslado de un modelo educativo basado en el conductismo a otro fundamentado en el constructivismo, supone un cambio radical en la mentalidad de todos los actores involucrados en los procesos educativos, principalmente de los profesores y de los alumnos.

El aprendizaje del idioma inglés, como segunda lengua, requiere de la búsqueda de mecanismos y estrategias que motiven a los estudiantes a aprender el idioma, no como obligación, sino con motivación e interés, sobre todo para el desarrollo de sus competencias y destrezas fundamentales. Desde el trabajo docente está la factibilidad de implementar innovaciones, nuevos recursos que además requieren del perfeccionamiento y actualización de los docentes, fomentando el gusto por la

asignatura, desde diversidad de métodos, estrategias, técnicas activas, producto de la implementación de las TIC.

Es hora de tomar la labor educativa del idioma inglés con responsabilidad y entrega, comenzando por los docentes en su preparación de las clases, tanto para su enseñanza como para su evaluación, dejando atrás la manera tradicional de enseñar, llenando pizarrones, hablando solo, diciendo que esos conocimientos ya deberían saber. De esta forma, se podrá perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, de tal manera, que las horas clase de esta materia sean queridas y más no odiadas y temidas.

Los cambios en el campo de la ciencia y tecnología de la sociedad del tercer milenio en la cual vivimos: los conocimientos, las herramientas y las maneras de hacer y comunicar evolucionan constantemente. Por este motivo, tanto el aprendizaje como la enseñanza del idioma inglés deben estar dirigidos al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño necesario para que el estudiantado sea capaz de resolver problemas cotidianos, que fortalecen competencias comunicativas.

El aprender y el saber transmitir conocimientos de inglés en los diversos espacios de la vida estudiantil, para luego hacerlo al ámbito profesional, aportando además resultados positivos en el plano personal, genera cambios importantes en la sociedad. El motor del desarrollo de un país es la educación, y dentro de esta, el conocimiento de una lengua extranjera es uno de los pilares más importantes, porque tiene un enfoque cognitivo, y desarrolla destrezas esenciales que se aplican día a día.

La comunicación es la capacidad de realizar conjeturas, aplicar información, descubrir y comunicar ideas y se la debe trabajar en todos los años. Los estudiantes deben desarrollar la capacidad de argumentar y explicar los procesos utilizados y de interpretar fenómenos y situaciones cotidianas, es decir, un verdadero aprender a aprender. El eje de comunicación no solo se centra en los estudiantes sino también en los docentes.

La actualización y fortalecimiento curricular propone dos aspectos especialmente importantes en aprender una segunda lengua: la necesidad comunicativa y las actitudes de los estudiantes hacia la comunidad que la habla. Para mucha gente, aprender un segundo idioma es una consecuencia esperada de su ambiente social,

necesario para la comunicación. Cuando una persona percibe la necesidad de comunicarse con otros, obviamente esto va a aumentar su motivación para aprender el segundo idioma.

Dentro de este ámbito, los profesores determinarán como parte de la planificación, las temáticas y contenidos en correspondencia con la formación de destrezas.

1.7. Métodos y Técnicas para la enseñanza del idioma inglés (Didáctica del idioma inglés)

Las actividades de enseñanza aprendizaje se sustentan precisamente, en el conocimiento previo de los estudiantes, por lo que se considera que podrán satisfacer sus necesidades. De ahí que se tienen en cuenta por ejemplo, la selección de estrategias de aprendizaje que ayuden a dinamizar las situaciones de aprendizaje en correspondencia a las características del grupo, como desarrollo de actividades motivadoras (dinámicas, trabajos grupales), selección de textos y ejercicios sugerentes, fáciles de entender y comprender, contenidos que respondan a sus intereses y les motiven a su aprendizaje; técnicas como el trabajo en grupos, las lluvias de ideas, los debates en torno a audiovisuales, las coevaluaciones, que respondan a sus exigencias y ayuden a cumplir con las metas y objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje en la medida que dinamizan el aprendizaje de cada uno de los temas y a la vez, ayudan a fortalecer la unidad e integración grupal y las competencias genéricas (valores, respeto al medio ambiente y ética). De ahí, que en el caso de la enseñanza del idioma inglés se hace indispensable, lograr un diseño curricular articulado, sustentado en la comprensión de lo que los estudiantes ya conocen y necesitan aprender, para que sirva de base para la construcción de los nuevos conocimientos; además el hecho de seleccionar materiales, planificar las unidades didácticas, la introducción de tecnologías que favorezcan y estimulen los procesos de aprendizaje significativo.

Se hace necesario desde estas concepciones, que para la enseñanza del idioma inglés y si se hace referencia a métodos y técnicas, el docente tiene un rol fundamental en la organización, estructuración y planificación de las situaciones de aprendizajes, teniendo en cuenta que, para inglés, debe promover actividades que generen

interacción grupal, cooperación, comunicación, para el vínculo de cada sujeto con las situaciones-problemas.

Será necesario diseñar y gestionar una variedad de tipos de situaciones didácticas, que permitan que los estudiantes comprendan y valoren la importancia del idioma inglés en la vida diaria, en los diferentes campos de aplicación y en el modo en que ha contribuido a su desarrollo. Debe quedar claro que la realidad de los alumnos incluye su propia percepción del entorno físico y social y componentes lúdicos, que despierten su interés de acuerdo a sus características y personalidad.

Para integrar las TIC en los procesos de aprendizaje de del idioma inglés, es importante analizar la propuesta de autores como (Campoverde, 2012) quien agrupa en cinco categorías los diferentes tipos de herramientas para crear ambientes enriquecidos por la tecnología: conexiones dinámicas; herramientas avanzadas; comunidades ricas en recursos matemáticos; herramientas de diseño y construcción; y herramientas para explorar complejidad.

Es en este sentido, que los docentes deben crear situaciones de aprendizaje que generen trabajo individual y grupal donde al enfrentarse los estudiantes con la redacción en inglés o la expresión oral, puedan utilizar sus conocimientos y fomentar el debate, la discusión, el intercambio. Los ejercicios lúdicos, de igual manera, deben tener como referente, situaciones reales.

La didáctica del idioma inglés, permite sustentar afirmaciones mencionadas con anterioridad, donde los nuevos conocimientos se manifiestan por construcciones sucesivas, dadas también desde la experiencia adquirida por cada estudiante. Es por ello, que deben tenerse en cuenta los estilos de aprendizaje y la forma en que el estudiante ha adquirido los aprendizajes previos como premisas para la construcción y generación de nuevos saberes (Vera, 2013).

Desde estas perspectivas, el inglés constituye el aprendizaje de una lengua desde la producción, análisis, construcción en busca de destrezas desarrolladas para comunicarse de forma oral y escrita y mejor ajustadas a la realidad de los contextos en estudio, por lo que depende del docente el clima y el ambiente de aprendizaje que promueva, para que los estudiantes se interesen y se motiven por el aprendizaje de

esta disciplina. Entre las muchas estrategias que podrían utilizarse, se encuentran las TIC, como se ha venido argumentando.

Estas situaciones contribuyen a fomentar ambientes pedagógicos cualitativamente diferentes. En ellos los alumnos hacen conjeturas, investigan y exploran ideas, prueban estrategias, discutiendo y cuestionando su propio razonamiento y el de los demás, en grupos pequeños o grandes.

Los conocimientos, aunque se hayan inventado hace más de cuatro mil años, se deben aprender y enseñar ya que significa desarrollo. Los estudiantes, más que aprenderse de memoria tiempos, conjugaciones, vocabulario, están interesados y motivados por la construcción de diálogos, de espacios comunicativos y de la construcción de textos vivenciales, preferiblemente si éstos son significativamente importantes para ellos. El temor de los docentes por la elaboración de los conocimientos y competencias. Se debe abandonar la idea de que los aprendizajes duraderos son aquellos que se aprenden de memoria; por el contrario, el ser humano recuerda con mayor frecuencia y facilidad las ideas que él ha elaborado por sus propios medios y recursos. Las ideas fundamentales son las que constituyen el centro del aprendizaje significativo (Bruner 1980). Estas ideas pueden ser construidas por los estudiantes con la ayuda de métodos y la presencia permanente de los docentes.

Se podría afirmar que el aprendizaje del idioma inglés puede enriquecerse desde el aprendizaje colaborativo, las nuevas tecnologías y la innovación en las estrategias. El idioma inglés debe enseñarse de una forma motivadora, el docente debe articular recursos tradicionales e innovadores, para fomentar el interés y la actuación de los estudiantes, según sus conocimientos previos, la evaluación de las respuestas suministradas por los estudiantes otorga inmediatamente información precisa sobre el logro de los aprendizajes.

Los docentes pueden determinar, además, el logro de los aprendizajes mediante tareas de investigación, exposiciones, discusiones colectivas, para que el estudiante se motive y no asocie evaluación, a pruebas escritas, reproductivas en la mayoría de los casos.

La evaluación posibilita la comprobación de los conocimientos adquiridos, permite al docente comprobar y dar seguimiento a los avances de los mismos con la finalidad de

conocer si se están cumpliendo o no los objetivos propuestos. La evaluación desde el uso de las tecnologías, puede ser sistematizada y periódica, por lo que, de igual manera, se debe capacitar al docente para el manejo de estas habilidades desde entornos virtuales.

La evaluación educativa es un proceso sistemático y dirigido, desde diferentes actividades las cuales pueden generarse desde entornos virtuales. Al ser un proceso dinámico, sistemático, se vincula al cumplimiento de tareas y actividades desde entornos virtuales. Por ende, la evaluación es un proceso que busca indagar el aprendizaje significativo adquirido.

La didáctica del idioma inglés estudia las actividades didácticas, o sea las actividades que tienen por objeto la enseñanza, en lo que ellas tienen de específico del idioma inglés.

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle.

La escuela como institución y la enseñanza como parte de la acción concreta de la educación tienen la particularidad de aferrarse a las tradiciones. Los cambios se producen muy lentamente y la práctica educativa acepta pocas transformaciones, a pesar de la diversidad de estudios y trabajos que proponen constantemente, y en muchos casos de manera reiterada, modificaciones profundas de la filosofía educativa predominante y de las concepciones didácticas y pedagógicas en las instituciones escolares. También la didáctica general y las especiales han avanzado considerablemente, desarrollaron propuestas concretas, muchas de ellas ya se han puesto en práctica o se han validado con grandes conglomerados de docentes y estudiantes. Es el caso, por ejemplo, de la enseñanza abierta y el uso de tecnologías de punta como la computadora e internet en la enseñanza. Sobre ambas corrientes didácticas se ha escrito mucho durante los últimos diez años. El impulso de estas dos grandes tendencias ha tenido, sin embargo, muy poca resonancia en los respectivos sistemas educativos de nuestro continente, a pesar de las grandes expectativas que se han desarrollado en el marco de las reformas educativas.

1.6 Estrategias Metodológicas

En las concepciones pedagógicas actuales, la enseñanza del inglés como lengua extranjera está signada por el llamado enfoque comunicativo, a partir del cual el objetivo de la enseñanza de la lengua presupone lograr la competencia comunicativa en el estudiante, es decir, propiciar el desarrollo de una actitud diferente ante el idioma, caracterizada por la conciencia de para qué le sirve, cómo hacer un uso eficiente de él en cualquier situación comunicativa en que se encuentre, así como utilizar las estrategias adecuadas para negociar significados. En este proceso de negociación de significados, el estudiante debe utilizar tantas formas lingüísticas como elementos extra-lingüísticos que sustituyen y/o complementan determinadas expresiones verbales. (Haigh, 1997)

El instruirse en una lengua es cuestión de tiempo y dedicación y tratar de imbuirse en aquella cultura. Es decir, ponerse en contacto con un medio donde pueda compartir esas habilidades y se fortalezca cada día con la práctica, se puede llegar por diferentes medios como: lecturas de revistas, artículos libros, páginas web en el idioma que está aprendiendo, y también mirando películas con su traducción, esto da una ventaja porque sabe cómo se escribe y al mismo tiempo como se pronuncia.

Como pauta para aprender el idioma inglés es indispensable tener claro que son 4 las estrategias que mejoran el aprendizaje, esto es el escuchar, leer, escribir y el principal que se encuentra dentro del tema de estudio el hablar. Al no estar familiarizados con el vocablo del idioma se generará deficiencia y provocando fonemas no adecuados, pero esto cambiará con el tiempo y la práctica entonces se ira puliendo ciertos defectos inapropiados al momento de la comunicación oral.

Las estrategias de aprendizaje son importantes al momento de iniciar con el mismo estudio, creando una metodología más efectiva el aprender el inglés, entre ellas está:

- a) Organización preparativa.
- b) Tener claro el panorama de los temas de estudio.
- c) Mejorar la pronunciación, si es posible puede repetir las palabras en silencio las veces que sea necesario.

- d) Tener conocimiento de las reglas e indicaciones para la pronunciación correcta de las consonantes y vocales. De esta manera el receptor entenderá las palabras con claridad.
- e) La **metodología** es un proceso que da orden de los pasos a seguir para la obtención de los objetivos planteados en la investigación.
- f) Es indispensable tener la disponibilidad de los recursos materiales y tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes creando un ambiente de confianza e interactivo.

Con respecto, al ambiente adecuado para el aprendizaje óptimo, (González, 2009) señala: “Un ambiente óptimo será aquel que permita a los niños ejercer poder de decisión sobre el contenido y forma de lo que se aprende, centrarse ideas antes de hacerlo en las formas, tener suficientes oportunidades de comparar ejemplos señalados por sus maestros y por sus mismos compañeros y, sobre todo, saber que pertenecen a una comunidad de aprendizaje donde existe respeto y confianza en las capacidad de cada uno de los alumnos”.

Proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad aprender inglés es casi una obligación y se convirtió en una segunda lengua para casi todos los países del mundo, ahora nos encontramos que las nuevas tecnologías giran en torno a este idioma, por ello se hace necesario implementarlo desde la educación preescolar, ya que en esta edad es cuando se asimila con más facilidad cualquier aprendizaje, “La capacidad del cerebro para aprender una lengua está en pleno potencial durante los primeros años de vida. Esto no se da solamente en el caso de la lengua materna, sino también en el caso de una segunda lengua”, ya que el potencial del cerebro para aprender idiomas se hace presente desde los primeros meses de vida. Si esta habilidad no es utilizada, el potencial irá decayendo paulatinamente. (Johnson, 1991)

De acuerdo con (Papalia, 2005) El proceso de enseñanza-aprendizaje es una unidad dialéctica (cambio permanente) entre la conocimiento y la educación equivalente particularidad existe entre el instruir y el educarse, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una organización y un actividad procesual, es decir, está conformado por universos o elementos estrechamente conexos.

CAPÍTULO II

DIAGNÓSTICO

2.1 Antecedentes

La investigación de campo, se sustentó en el estudio de la población de los estudiantes que son los beneficiarios directos de la Plataforma Virtual EDMODO, de la Unidad Educativa Fiscal con Bachillerato Internacional “5 DE AGOSTO” ubicada en el cantón Esmeraldas, zona urbana, en la calle Propicia número 1, junto al Comando de Policía en la parroquia Simón Plata Torres, institución que cuenta con cincuenta años de experiencia y excelencia académica así como calidad en la formación de los estudiantes. En cuanto a la materia de inglés, se imparten cinco horas semanales y los docentes demuestran compromiso con la materia.

Al no ser numerosa la totalidad de estudiantes pertenecientes a este nivel, se trabajó con el total de población universo, por lo que la población coincide con la muestra no existiendo margen de error.

Tabla 1 Población

Población	Cantidad
Estudiantes Paralelo A y B	180
Docentes	5
Rectora de la Institución	1
Jefe de Área	1

Fuente: Elaboración propia

Para la presente investigación se seleccionó como técnica, la encuesta de acuerdo a los objetivos y a los indicadores de las variables de la investigación, utilizando los cuestionarios para el levantamiento de información.

Para el procesamiento de los datos (edición, codificación y tabulación) se utilizaron el análisis estadístico (estadísticas descriptivas) a fin de interpretar, sacar conclusiones orientadas a esclarecer el problema investigado.

La edición de la información consistió en revisar los datos para detectar errores u omisiones, organizarlos de la manera más clara posible, ordenarlos de manera uniforme, eliminar respuestas contradictorias o erróneas y ordenarlas para facilitar su tabulación. Se realizó al mismo tiempo que la codificación.

En cuanto a la tabulación, se resumieron los datos en tablas estadísticas.

Los datos recogidos se procesaron a partir de la revisión crítica de la información recogida; es decir, limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente. Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de interpretación de las preguntas.

2.2 Objetivos Diagnóstico

Realizar un estudio diagnóstico en una muestra representativa de estudiantes y docentes del primer año de bachillerato, acerca del nivel de desarrollo de competencias en entornos virtuales que poseen, formas de utilización, estrategias para el manejo de la plataforma, sistematización y evaluación.

2.2.1 Variables Diagnósticas.

Desde la formulación de la hipótesis se pueden enunciar las variables de la investigación:

Hipótesis de Investigación.

El diseño de estrategias didácticas innovadoras, permitirá el desarrollo de competencias en entornos virtuales para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de primer año de Bachillerato del Colegio Fiscal Cinco de Agosto, del cantón Esmeraldas.

Variable Independiente

Diseño de estrategias didácticas innovadoras.

Variable Dependiente

Desarrollo de competencias en entornos virtuales para la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés

2.2.2. Indicadores o Subaspectos

Los indicadores se tomaron en cuenta desde la Operacionalización de cada una de las variables a fin de enunciar los ítems que conformaron el cuestionario.

Tabla 2. Operacionalización de variables

CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES
<p>VI:</p> <p><i>Diseño de estrategias didácticas innovadoras</i></p> <p>Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se</p>	<ul style="list-style-type: none">• Productos de aprendizaje entregables (tutoriales)• Diseño instruccional• Pautas de dirección y seguimiento por parte de los docentes• Creación y publicación de materiales didácticos y de información• Tutorización• Nivel de conocimiento del docente en torno al manejo del aula virtual

<p>proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 1999).</p> <p>Es importante aclarar que las estrategias didácticas por sí solas no generan conocimiento y la plataforma virtual por sí sola no crea un espacio atractivo de aprendizaje, lo que hace la diferencia es la presencia de un facilitador que medie las temáticas de un curso con estrategias didácticas creativas y que use, eficientemente, las herramientas que ofrece la plataforma. De esta forma, el docente generará un verdadero cambio en el aprendizaje apoyado en entornos virtuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de acceso de los estudiantes a internet • Habilidades y competencias de los docentes para el manejo de entornos virtuales • Hábitos de los estudiantes en cuanto al manejo de internet • Seguimiento y control • Recuperación de información • Trabajo autónomo con multimedia interactiva • Prácticas • Técnicas centradas en la creatividad • Técnicas centradas en el pensamiento crítico • Aplicación y diseño de foros debates • Simposios, mesas redondas, paneles • Entrevistas o consulta pública

VD:

Desarrollo de competencias en entornos virtuales para la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés

Una competencia (Buzón, 2005) puede definirse como la exitosa movilización de los recursos de un individuo para responder eficazmente a una determinada demanda, situación o problema, y dar las mejores soluciones de acuerdo con el contexto y las circunstancias. Una competencia integra aptitudes, comportamientos y contextos de una forma multidimensional.

Una educación basada en competencias debe ser el desempeño, entendido como la posibilidad de que el individuo enfrente y resuelva situaciones concretas mediante la puesta en juego de los recursos que posee: conocimientos, actitudes y valores.

El entorno virtual facilita la interactividad y el acceso a recursos didácticos, además de un aprendizaje autónomo y dirigido (Guitert, Romeu, Pérez-Mateo, 2007).

- Capacidad de trabajar en equipo
- Resolución de conflictos
- Adquirir habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red.
- Adquirir habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital, conocimientos, actitudes y valores.
- Adquirir habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital.
- Adquirir y aplicar los conceptos de visibilidad, accesibilidad y citación a los trabajos propios.
- Presentar la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios.

<p>Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Adquirir un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje.• Valorar la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento.• Adquirir habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales.• Integrar las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio y trabajo cooperativo en el entorno específico del aula virtual.• Desarrollar y gestionar proyectos en equipo en red.• Foros de discusión• Videoconferencia
---	--

	<ul style="list-style-type: none">• Archivos de video• Blogs• Chat / Video enlace• Planificación del aprendizaje• Estructura abierta y modular• Comodidad e interactividad• Administración• Comunicación• Gestión de Contenidos• Correo electrónico• Gestión de Grupos• Evaluación
--	---

2.3. Matriz de Relación

Tabla 3. Matriz de Relación

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VI:</p> <p><i>Diseño de estrategias didácticas innovadoras</i></p> <p>Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 1999).</p>	<p>Gestión del ambiente virtual de aprendizaje</p> <p>Didáctica</p>	<p>Productos de aprendizaje entregables</p> <p>Diseño instruccional</p> <p>Pautas de dirección y seguimiento por parte de los docentes</p> <p>Creación y publicación de materiales didácticos y de información</p> <p>Tutorización</p> <p>Discusión</p> <p>Comunicación permanente</p> <p>Actividades de los grupos de trabajo</p> <p>Gestión</p>

<p>Se hace necesario el rol del docente como facilitador a través de estrategias didácticas creativas para el aprovechamiento de las aplicaciones de la plataforma, para fomentar un cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje desde entornos virtuales.</p>		<p>Seguimiento y control</p> <p>Recuperación de información</p> <p>Trabajo autónomo con multimedia interactivos</p> <p>Contratos de aprendizaje</p> <p>Prácticas</p> <p>Técnicas centradas en la creatividad</p> <p>Técnicas centradas en el pensamiento crítico</p> <p>Preguntas al grupo</p> <p>Simposios, mesas redondas, paneles</p> <p>Entrevistas o consulta pública</p>
<p>VD:</p>	<p>Competencias de comunicación</p>	<p>Capacidad de trabajar en equipo</p> <p>Resolución de conflictos</p>

<p><i>Desarrollo de competencias en entornos virtuales para la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés</i></p> <p>Una competencia (Buzón, 2005) puede definirse como la exitosa movilización de los recursos de un individuo para responder eficazmente a una determinada demanda, situación o problema, y dar las mejores soluciones de acuerdo con el contexto y las circunstancias. Una competencia integra aptitudes, comportamientos y contextos de una forma multidimensional.</p> <p>Una educación basada en competencias debe ser el desempeño, entendido como la posibilidad de que el individuo enfrente y resuelva situaciones concretas mediante la puesta en juego de los recursos que posee: conocimientos, actitudes y valores.</p> <p>El entorno virtual facilita la interactividad y el acceso a recursos didácticos, además de un aprendizaje autónomo y dirigido (Guitert, Romeu, Pérez-Mateo, 2007).</p> <p>Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten</p>	<p>Competencias genéricas y específicas para la formación virtual</p> <p>Modalidad Asíncrona</p> <p>Modalidad Síncrona</p> <p>Funciones</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adquirir habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red, conocimientos, actitudes y valores. 2. Adquirir habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital. 3. Adquirir habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital. 4. Adquirir y aplicar los conceptos de visibilidad, accesibilidad y citación a los trabajos propios. 5. Presentar la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios. 6. Adquirir un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje.
---	---	--

<p>a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten.</p>		<p>7. Valorar la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento.</p> <p>8. Adquirir habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales.</p> <p>9. Integrar las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio y trabajo cooperativo en el entorno específico del aula virtual.</p> <p>10. Desarrollar y gestionar proyectos en equipo en red.</p> <p>Foros de discusión</p> <p>Videoconferencia</p> <p>Archivos de video</p>
---	--	---

		Blogs Chat Videoenlace Planificación del aprendizaje Estructura abierta y modular Comodidad e interactividad Administración Comunicación Gestión de Contenidos Correo electrónico Gestión de Grupos Evaluación
--	--	---

Fuente: Elaboración propia

2.3.1 Identificación de la Población.

Para su desarrollo, se tomó la población de los estudiantes que son los beneficiarios directos de la Plataforma Virtual EDMODO, que son los 181 estudiantes de primero de bachillerato del Colegio 5 de agosto; de estos 105 son mujeres, es decir el 58 %, y 76 son hombres, es decir, el 42%; los cinco docentes que imparten la materia de inglés, la Rectora de la institución y el jefe del Área. Al no ser numerosa la totalidad de estudiantes pertenecientes a este nivel, se trabajará con el total de población universo, por lo que la población coincide con la muestra y ser más confiable trabajar con el total de población. En el caso de los docentes, se contó con la totalidad de ellos, que son siete docentes.

2.3.2 Información Primaria.

Como fuentes primarias, se consideró la información proveniente de las encuestas que permitieron obtener información directamente de las unidades de observación.

2.3.3 Información Secundaria.

Como fuentes secundarias, se consideró la información proveniente de comentarios, análisis crítico realizado por docentes y estudiantes de manera informal con el investigador, así como los criterios de las autoridades de la institución con respecto al desarrollo de competencias en entornos virtuales.

2.4. Análisis e interpretación de resultados.

2.4.1. Encuesta aplicada a estudiantes

Tabla 4. Barrio en el que Vive

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	San Rafael	12	6,7	6,7	6,7
	Codesa	11	6,1	6,1	12,8
	Valle Hermoso	10	5,6	5,6	18,3
	Twinza	9	5,0	5,0	23,3
	15 de Marzo	8	4,4	4,4	27,8
	Las Americas	8	4,4	4,4	32,2
	La Propicia #2	7	3,9	3,9	36,1
	Casa Bonita	4	2,2	2,2	38,3
	Lucha de los Pobres	4	2,2	2,2	40,6
	Voluntad de Dios	4	2,2	2,2	42,8
	24 de Mayo	3	1,7	1,7	44,4
	Camanga	3	1,7	1,7	46,1
	Club Unión	3	1,7	1,7	47,8
	Gatazo	3	1,7	1,7	49,4
	La Camanga	3	1,7	1,7	51,1
	San Jorge	3	1,7	1,7	52,8
	San Mateo	3	1,7	1,7	54,4
	Vuelta Larga	3	1,7	1,7	56,1
	Aire Libre	2	1,1	1,1	57,2
	Barrio 24 de Mayo	2	1,1	1,1	58,3
	Barrio 26 de Junio	2	1,1	1,1	59,4
	La Propicia #1	2	1,1	1,1	60,6
	Luis Vargas Torres	2	1,1	1,1	61,7
	Regocijo	2	1,1	1,1	62,8
Salinas y 6 de Diciembre	2	1,1	1,1	63,9	
San Gabriel	2	1,1	1,1	65,0	
Tachina	2	1,1	1,1	66,1	
Unidos Somos Más	2	1,1	1,1	67,2	
18 de Febrero	1	,6	,6	67,8	

20 de Noviembre los Laureles	1	,6	,6	68,3
25 de Octubre	1	,6	,6	68,9
26 de Julio	1	,6	,6	69,4
26 de Junio	1	,6	,6	70,0
28 de Julio	1	,6	,6	70,6
31 de Mayo	1	,6	,6	71,1
4 de Abril	1	,6	,6	71,7
Atacames Esmeraldas	1	,6	,6	72,2
Av. Jaime Hurtado	1	,6	,6	72,8
Balle Hermoso	1	,6	,6	73,3
Barrio Lindo	1	,6	,6	73,9
Camarones los Algarrobos	1	,6	,6	74,4
Canonga San Miguel	1	,6	,6	75,0
Casa bonita	1	,6	,6	75,6
Condor #1	1	,6	,6	76,1
Delgadillo y Octava	1	,6	,6	76,7
Entrada Gatazo	1	,6	,6	77,2
Esmeraldas Camoxones	1	,6	,6	77,8
Esmeraldas Libre	1	,6	,6	78,3
Frente al Kia Motor	1	,6	,6	78,9
Isla Piedad	1	,6	,6	79,4
Isla Vargas Torres	1	,6	,6	80,0
Julio Estupiñan Tello	1	,6	,6	80,6
La "Y" de Vuelta Larga	1	,6	,6	81,1
La Arida	1	,6	,6	81,7
La Catanya	1	,6	,6	82,2
La Ceibo	1	,6	,6	82,8
La Chamera	1	,6	,6	83,3
La Chamesa	1	,6	,6	83,9
La Chomera	1	,6	,6	84,4
La Florida	1	,6	,6	85,0
La Isla Piedad	1	,6	,6	85,6
La nueva Concordia	1	,6	,6	86,1
La Primavera	1	,6	,6	86,7
Las Almendros "Atacames"	1	,6	,6	87,2
Las Guayacanes	1	,6	,6	87,8
Las Palmas	1	,6	,6	88,3
Los Girasoles	1	,6	,6	88,9

Los Mangos	1	,6	,6	89,4
Luis Tello	1	,6	,6	90,0
Mina Piedra	1	,6	,6	90,6
Mutile	1	,6	,6	91,1
Nuevo México Alto	1	,6	,6	91,7
Parada "9"	1	,6	,6	92,2
Parada nueve	1	,6	,6	92,8
Pro #2	1	,6	,6	93,3
Propicio #4	1	,6	,6	93,9
Salinas Octava	1	,6	,6	94,4
San Jorge Alto	1	,6	,6	95,0
San Rafael Leónidas Proaño	1	,6	,6	95,6
Santa Martha	1	,6	,6	96,1
Santa Martha #1	1	,6	,6	96,7
Santa Vaina	1	,6	,6	97,2
Santas Vainas	1	,6	,6	97,8
Sucre y Calderón	1	,6	,6	98,3
Timbre	1	,6	,6	98,9
Tolita 2	1	,6	,6	99,4
Unión y Progreso	1	,6	,6	100,0
Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

San Rafael	12	6,7
Codesa	11	6,1
Valle Hermoso	10	5,6
Twinza	9	5,0
15 de Marzo	8	4,4
Las Américas	8	4,4
La Propicia #2	7	3,9

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación.

Como se observa en el gráfico anterior, del total de estudiantes encuestados la mayoría de ellos provienen de la ciudad de Esmeraldas, zona urbana, precisamente por la cercanía al Colegio.

Algo importante a destacarse, de las áreas cercanas al Colegio es la cobertura que existe en lo que respecta al servicio de internet y computadoras precisamente por tratarse de una zona urbana, por lo que si en algún caso, los estudiantes no cuentan con computadoras e internet en sus casas, podrían trabajar y tener acceso al servicio en los centros de cómputo existentes, donde pueden alquilar las computadoras.

Tabla 5 . Género

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Género	Femenino	121	67,2	67,2	67,2
	Masculino	59	32,8	32,8	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

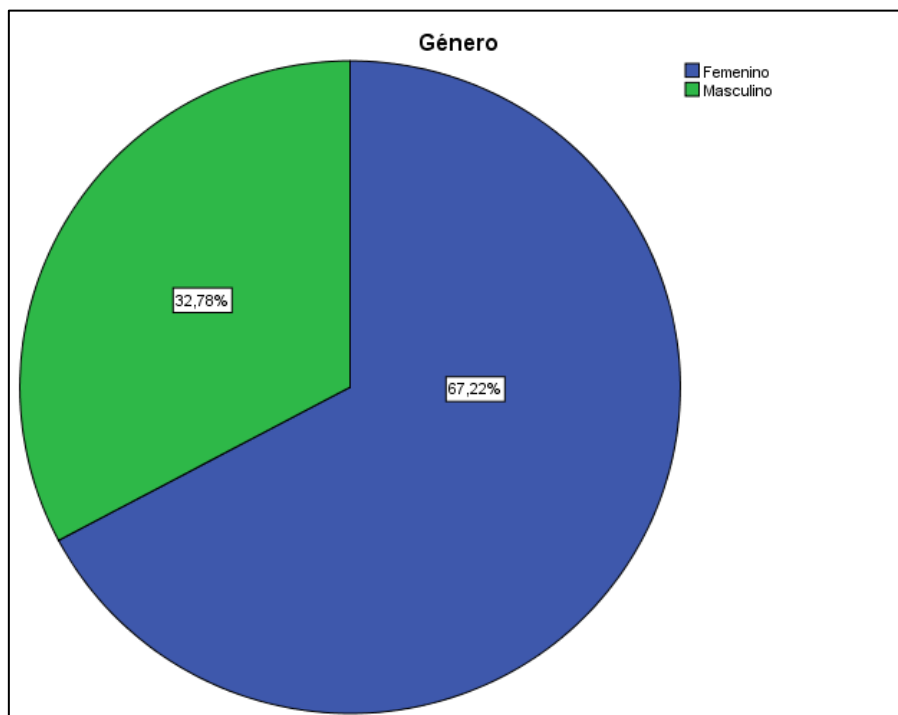


Gráfico 2. Género de los encuestados

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 67,2 % de encuestados pertenece al género femenino, mientras que el 32,8 % pertenece al género masculino, lo que permite afirmar que los estudiantes del Colegio, primer año de Bachillerato, en su mayoría, pertenecen al género femenino.

Tabla 6. Edad de los Estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	15	81	45,0	45,0	45,0
	14	46	25,6	25,6	70,6
	16	27	15,0	15,0	85,6
	17	21	11,7	11,7	97,2
	18	5	2,8	2,8	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

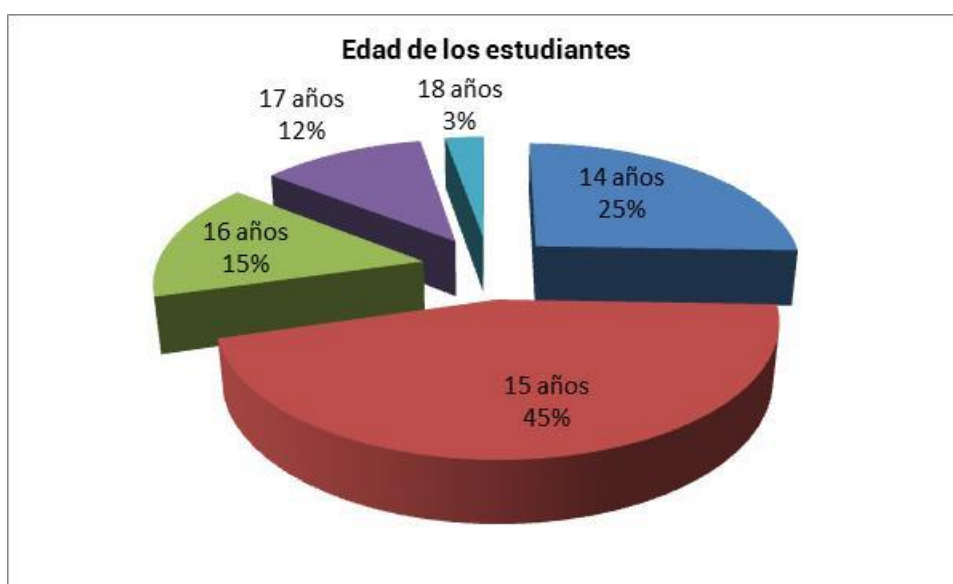


Gráfico 3. Edad de los estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

De acuerdo al gráfico mostrado el 45% de la población tiene 15 años, el 25,56% tiene 14 años, el 15% tiene 16 años, el 11,67% tiene 17 años y el 2,78% tiene 18 años.

Es decir que la mayoría de la población encuestada fluctúa entre 14 a 15 años de edad, es decir están en el año de escolaridad adecuado según el régimen indicado por el Ministerio de Educación.

1. ¿Tiene usted una computadora en su hogar?

Tabla 7. Acceso a Computadoras

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	119	66,1	66,1	66,1
	NO	61	33,9	33,9	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

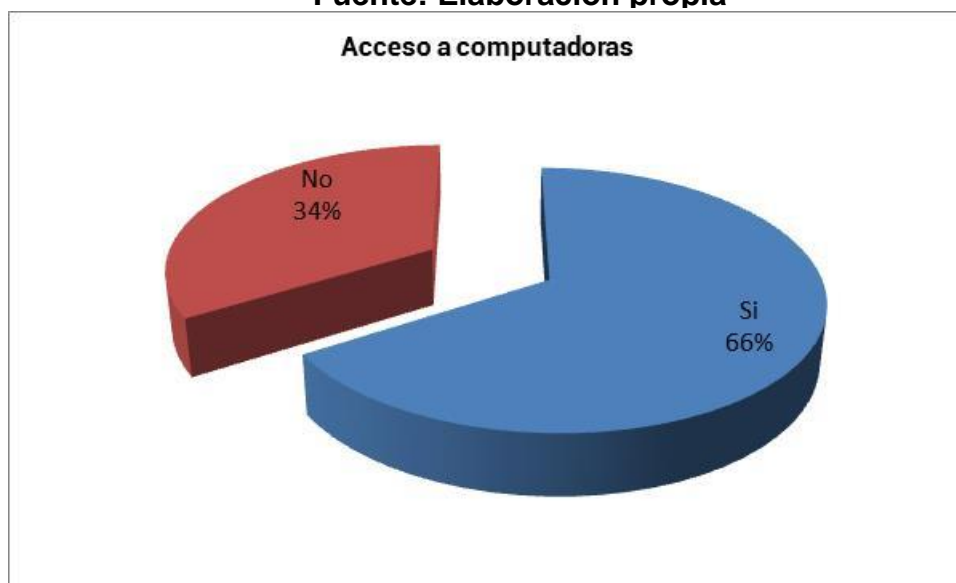


Gráfico 4. Acceso a Computadoras

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Del total de la población encuestada, el 66,11% manifiesta que tienen computadoras en sus casas, en tanto el 33,89% no posee, lo cual es un aspecto muy favorable y que puede ser factible para la implementación de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, por lo que es factible desarrollar actividades desde internet, desde redes sociales, que favorezcan el aprendizaje fuera de las aulas. No obstante, al no contar todos los estudiantes con una computadora se dificulta el hecho de poder enviar tareas a través del aula virtual, porque los estudiantes tienen que salir de casa para poder realizar las tareas enviadas.

2. ¿Con qué frecuencia utiliza su computadora semanalmente en caso de que su respuesta sea afirmativa?

Tabla 8 Frecuencia de Utilización

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A diario	73	40,6	40,6	40,6
	Más de 2 veces	37	20,6	20,6	61,1
	1_2 Veces	36	20,0	20,0	81,1
	Solo emergencias	18	10,0	10,0	91,1
	No utilizo	16	8,9	8,9	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia



Gráfico 5. Frecuencia de Utilización

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 40,6 % de encuestados afirman tener una computadora todo el tiempo, mientras que un 20 % afirma que solo de una a dos veces por semana utilizan las computadoras, así como el 10 % las utiliza solo en emergencias y un 8,9 % no utiliza. Esto es un aspecto muy favorable para la implementación de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés que favorezcan el aprendizaje fuera de las aulas para motivar a los estudiantes a utilizar sus computadoras.

3. ¿Con qué frecuencia utiliza los centros de cómputo semanalmente en caso de que su respuesta sea negativa?

Tabla 9. Frecuencia de Utilización de Centros de Cómputo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1_2 Veces	56	31,1	31,1	31,1
	Más de 2 veces	36	20,0	20,0	51,1
	A diario	32	17,8	17,8	68,9
	No utilizo	28	15,6	15,6	84,4
	Solo emergencias	28	15,6	15,6	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

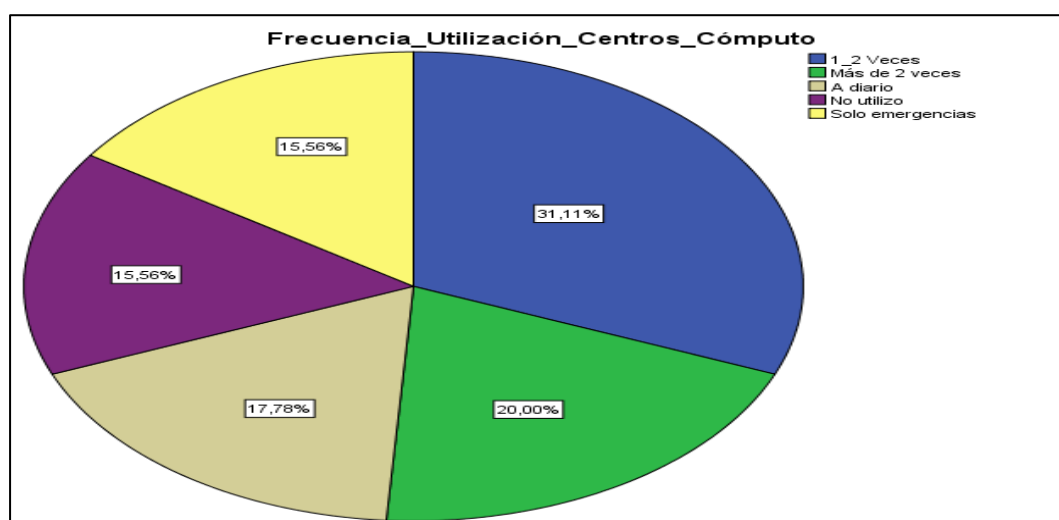


Gráfico 6. Frecuencia de Utilización Centros de Cómputo

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La mayoría de encuestados utiliza los centros de cómputo de una a dos veces por semana a criterio del 31,1 % de encuestados, mientras que el 20 % los utiliza más de dos veces, lo que también resulta un aspecto favorable teniendo en cuenta que el estudiante posee el hábito de utilizar la computadora y se pudiera programar horarios de trabajo en entornos virtuales de aprendizaje del idioma inglés tanto para los que tienen computadoras como para los que aún no tienen.

4. En su hogar ¿Cuenta con conexión a internet?

Tabla 10. Acceso a Internet desde el Hogar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Fija	69	38,3	38,3	38,3
Inalámbrica	53	29,4	29,4	67,8
No tengo conexión	58	32,2	32,2	100,0
Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

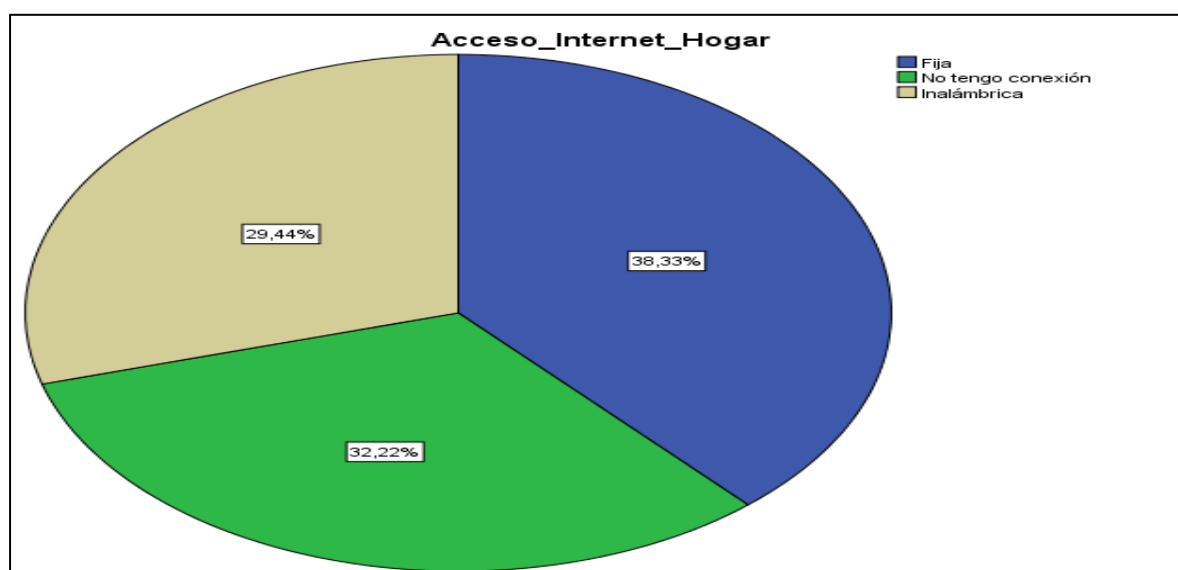


Gráfico 7. Acceso a Internet desde el Hogar

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación.

La mayoría de encuestados, esto es el 38,3 %, posee conexión a internet fijo, mientras que el 29,4 % posee conexión inalámbrica. En tanto el 32,2 manifestó que no posee el servicio de internet en su hogar. De tal manera que la mayoría tiene acceso a internet desde su hogar y se pudieran programar horarios de trabajo en entornos virtuales de aprendizaje del idioma inglés como actividades extra clases.

5. ¿Posee correo electrónico?

Tabla 11. Correo Electrónico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	SI	161	89,4	89,4	89,4
	NO	19	10,6	10,6	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

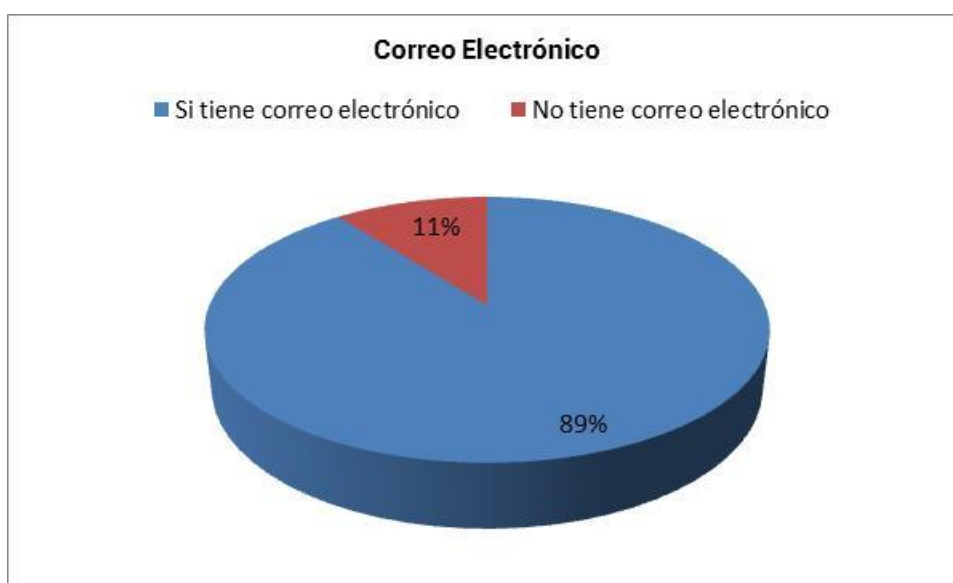


Gráfico 8. Correo Electrónico

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La mayoría de encuestados, es decir el 89,4 %, manifiesta que posee correo electrónico, mientras que el 10,6 % indica que todavía no posee una dirección o cuenta de correo electrónico, de tal manera que la mayoría tiene correo electrónico y puede conectarse desde su hogar lo que es una ventaja para la coordinación y supervisión por parte del docente, en cuanto a las actividades orientadas.

6. ¿En su colegio, tiene acceso a internet?

Tabla 12. Acceso a Internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	SI	104	57,8	57,8	57,8
	NO	76	42,2	42,2	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

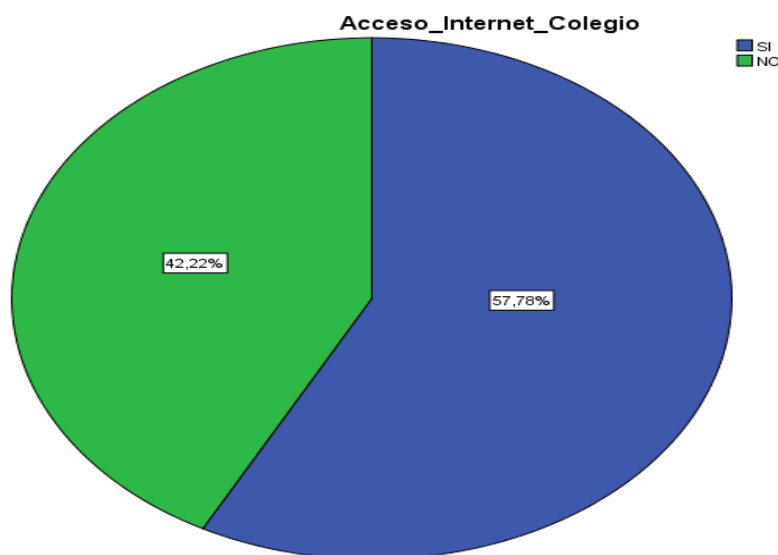


Gráfico 9. Acceso a Internet

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 57,8 % de los encuestados afirma que tienen acceso a internet desde el colegio, lo que representa a la mayoría, siendo una fortaleza para el manejo y uso de las nuevas tecnologías de la información desde el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 42,2 % afirma que no tiene conexión tal vez porque se cuenta con conexión inalámbrica y no posean teléfonos inteligentes donde puedan conectarse.

7. ¿En su colegio, tiene acceso a computadora?

Tabla 13. Acceso a Computadoras desde el Colegio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	SI	159	88,3	88,3	88,3
	NO	21	11,7	11,7	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

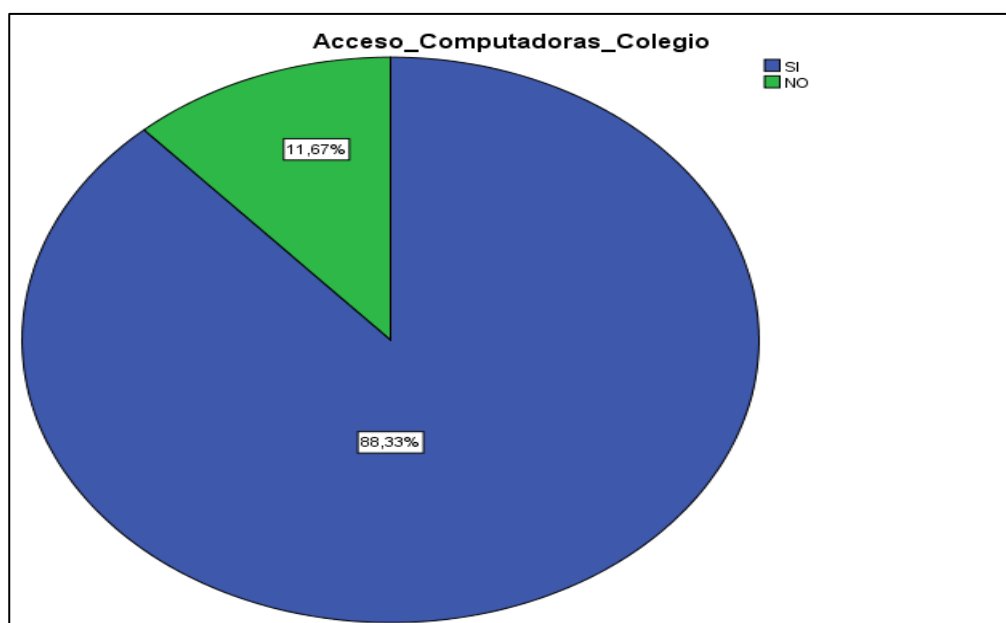


Gráfico 10. Acceso a Computadoras desde el Colegio

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 88,3 % de los encuestados afirma que tienen acceso a computadoras desde el colegio, lo que representa a la mayoría, siendo una fortaleza para el manejo y uso de las nuevas tecnologías de la información desde el proceso de enseñanza aprendizaje al tener también acceso a internet. Sin embargo, el 11,7 % afirma que no tiene acceso a computadoras por lo que se debe investigar las razones de su criterio.

8. ¿Es usted usuario de alguna red social?

Tabla 14. Usuario de una Red Social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	174	96,7	96,7	96,7
	NO	6	3,3	3,3	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

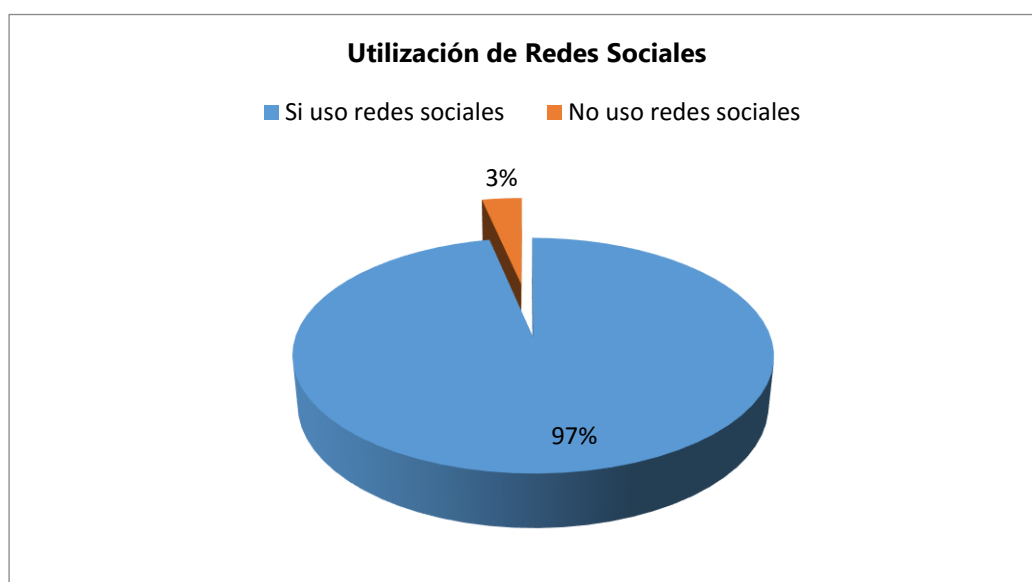


Gráfico 11. Usuario de una red social

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 96,7 % de los encuestados afirma que son usuarios de una red social, lo que también representa una fortaleza porque desde las redes sociales se puede facilitar el aprendizaje de habilidades del idioma inglés sobre todo el writing, considerando que la mayoría afirma ser usuario de Facebook; siendo una fortaleza para el manejo y uso de las nuevas tecnologías de la información demostrando habilidades para el uso de las tecnologías y siempre que se encuentre bajo la supervisión de un adulto.

9. ¿Le gustaría recibir clases interactivas (realizando actividades a través de internet)?

Tabla 15. Clases Interactivas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	SI	167	92,8	92,8	92,8
	NO	13	7,2	7,2	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

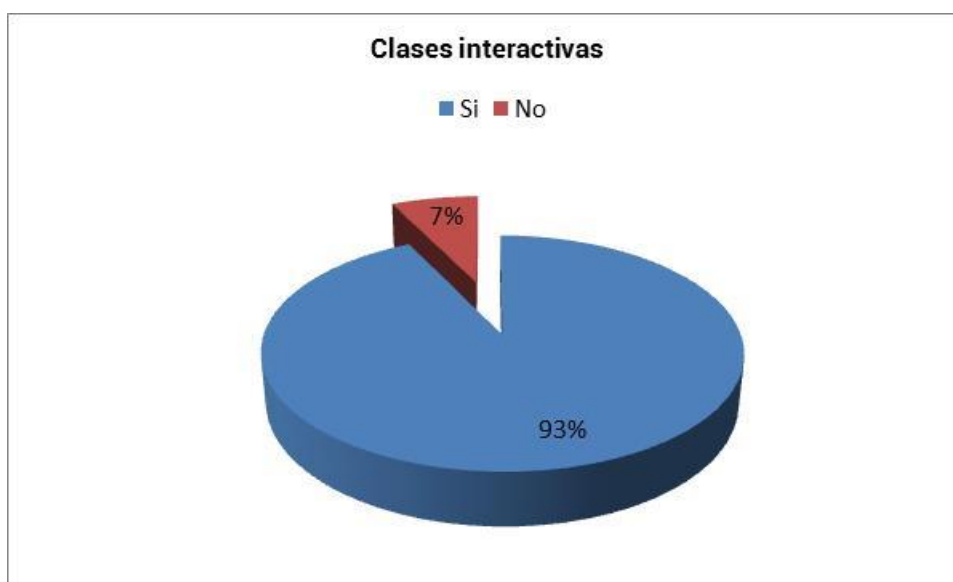


Gráfico 12. Clases Interactivas

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Del total de la población encuestada, el 92,8 % de los estudiantes, afirman que les gustaría recibir clases a través de internet, clases interactivas porque serían mucho más entretenidas y motivadoras. Ello justifica el propósito de la presente investigación, encaminada a la promoción y mejor uso de las aulas virtuales para que los estudiantes puedan interactuar con sus compañeros y con su profesor.

10. ¿Ha utilizado la plataforma virtual EDMODO en las clases de la materia inglés?

Tabla 16. Uso Plataforma Virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	105	58,3	58,3	58,3
	Frecuentemente	39	21,7	21,7	80,0
	Ocasionalmente	24	13,3	13,3	93,3
	Con mucha frecuencia	10	5,6	5,6	98,9
	Rara Vez	2	1,1	1,1	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

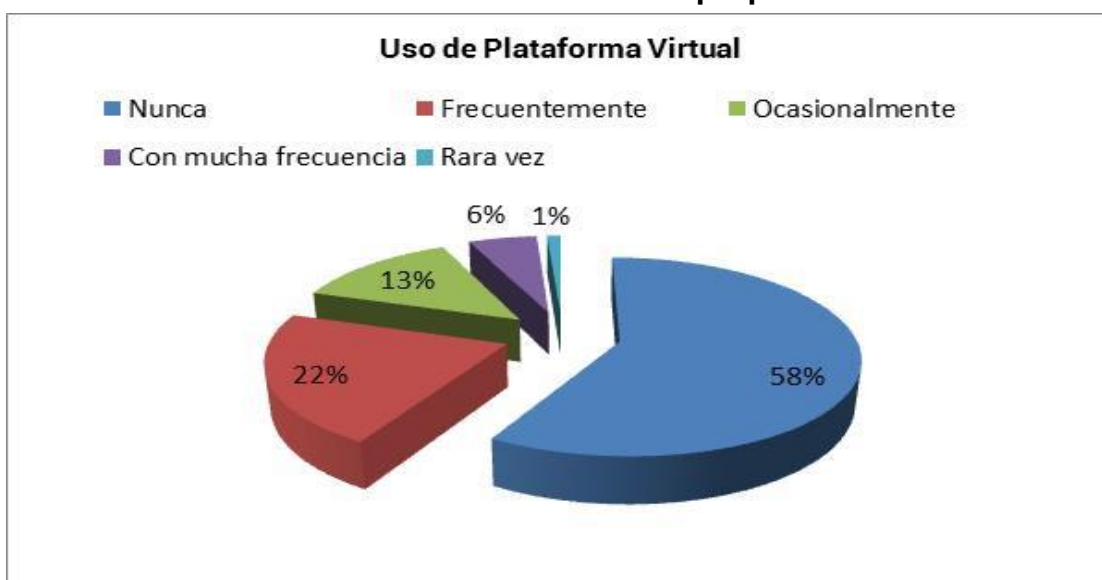


Gráfico13. Uso Plataforma Virtual

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Los estudiantes en su mayoría afirman que nunca o rara vez hacen uso de la plataforma virtual EDMODO para la enseñanza del idioma inglés, lo que evidencia que los docentes aún no se familiarizan con las nuevas tecnologías de la información y la necesidad de innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

11. ¿Qué nivel cree usted que se mejoraría la enseñanza del idioma inglés a través del uso de la plataforma EDMODO en la institución?

Tabla 17. Plataforma Virtual EDMODO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Medio	93	51,7	51,7	51,7
	Alto	84	46,7	46,7	98,3
	Bajo	3	1,7	1,7	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

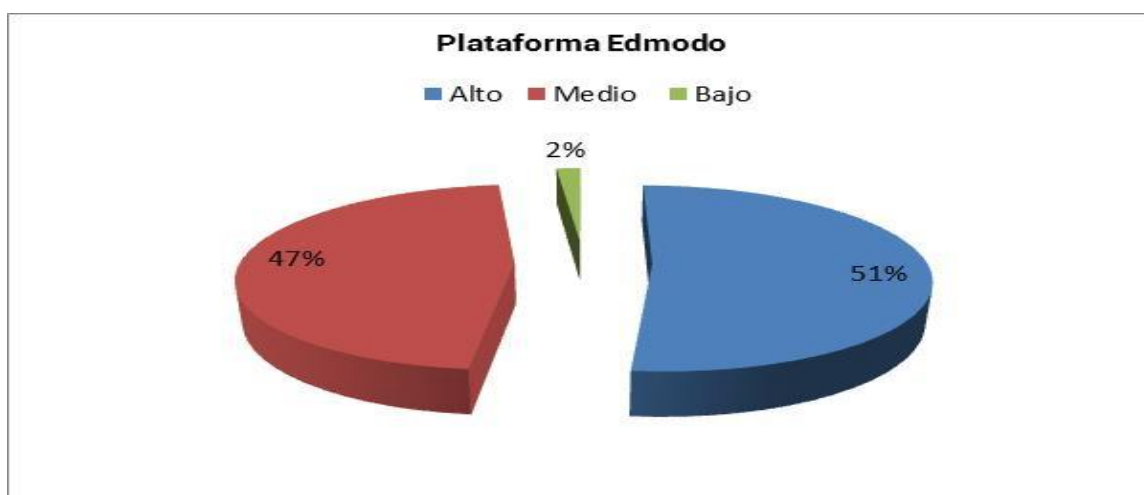


Gráfico 14. Plataforma Virtual EDMODO

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

En cuanto al nivel en que se mejoraría la enseñanza y conocimientos del idioma inglés a través del uso de la plataforma EDMODO en la institución, los estudiantes afirman que pudiera llegar a ser en un nivel medio según el criterio del 51,7 % de los encuestados y en un nivel alto para el 46,7 % de los encuestados, lo que permite afirmar que los estudiantes conocen y están conscientes de que los entornos virtuales de aprendizaje, las nuevas tecnologías, favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje en la medida que resulta más interesante y dinámico para los estudiantes.

1. ¿Cómo se desarrollan las lecciones de inglés que usted recibe?

Tabla 18. Proceso de enseñanza aprendizaje.

Método aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Plataforma	80	44,4	44,4	44,4
Métodos tradicionales	53	29,4	29,4	73,9
Trabajos individual	41	22,8	22,8	96,7
Trabajos grupales	6	3,3	3,3	100,0
Total	180	100,0	100,0	

fuelle: elaboración propia



Gráfico 15. Proceso de enseñanza aprendizaje. Métodos

Fuelle: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Según el 44,4 % de encuestados, se realizan a través de plataformas virtuales y programas interactivos, lo que resulta contraproducente cuando en preguntas anteriores, los estudiantes afirman que con una frecuencia de nunca/rara vez utilizan la plataforma, lo que evidencia que existen contradicciones en la información obtenida. Mientras el 29,4 % afirman que utilizan métodos tradicionales y el 22,8 % afirma que se utiliza la resolución de problemas de forma individual, representando entre ambos criterios, a la mayoría de encuestados, siendo necesario fomentar el uso de las nuevas tecnologías y orientar a los docentes para el manejo adecuado de la plataforma EDMODO, que es un recurso muy útil con que cuenta la institución y se debe de lograr un buen uso de ella.

13. ¿Qué actividades ha desarrollado en la plataforma virtual EDMODO?

Tabla 19. Actividades en la Plataforma EDMODO

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Reading/Listening	63	35,0	35,0	35,0
Talleres	30	16,7	16,7	51,7
Evaluaciones	26	14,4	14,4	66,1
Foros	25	13,9	13,9	80,0
Consultas	23	12,8	12,8	92,8
Videos	13	7,2	7,2	100,0
Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

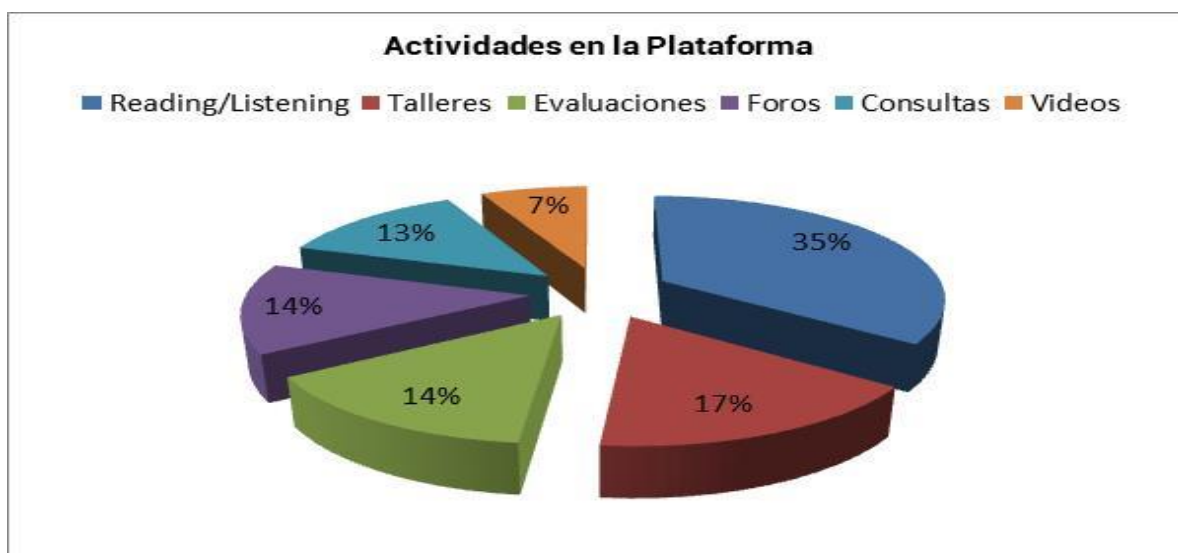


Gráfico16. Actividades en la Plataforma EDMODO

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación.

Según el 35 % de encuestados, que representan a la mayoría, se realizan otras actividades más allá de foros, evaluaciones, consultas, talleres, videos, si se considera que según su criterio, se realizan actividades de redacción conjuntamente con el docente; por otro lado, el 16,7 % afirma que mayormente se realizan talleres y el 14,4 %, evaluaciones, siendo necesario seguir fomentando el uso de las nuevas tecnologías y orientar a los docentes para ello.

14. ¿Considera importante seguir utilizando este tipo de herramientas para el desarrollo de las clases y la consolidación del aprendizaje?

Tabla 20. Uso de la Plataforma Virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	SI	163	90,6	90,6	90,6
	NO	17	9,4	9,4	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

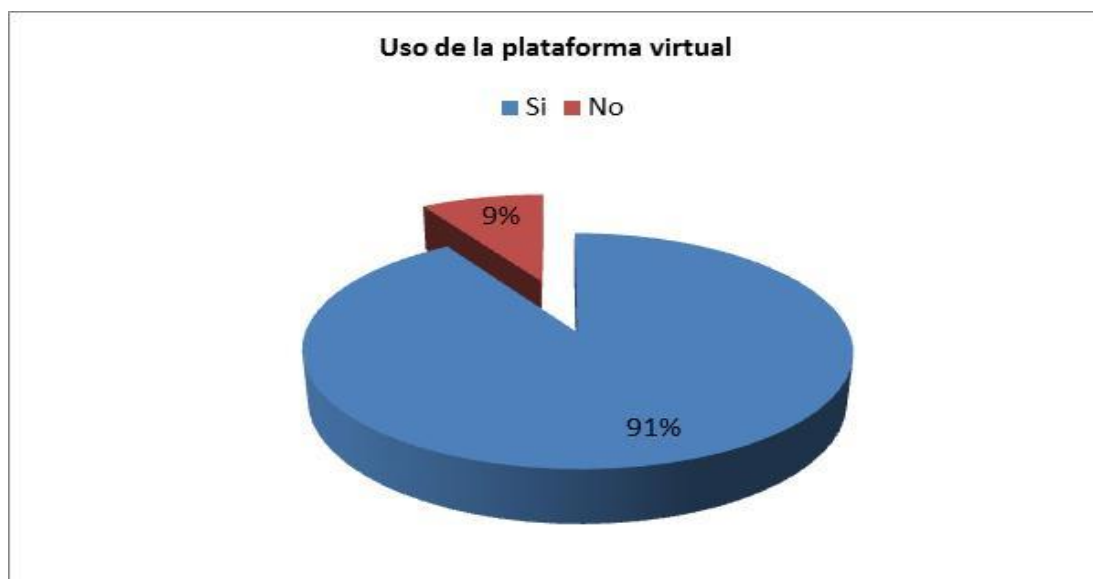


Gráfico 17. Uso de la plataforma virtual

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Del total de la población encuestada el 90,6 %, considera importante seguir utilizando este tipo de herramientas para el desarrollo de las clases y la consolidación del aprendizaje, en cuanto a la plataforma virtual EDMODO, sin embargo, el 9,44% manifiesta que no es importante. Siendo la mayoría de la población considera importante el uso de esta herramienta resulta un aspecto favorable en la medida que los estudiantes son conscientes del uso de las TIC y su impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje.

15. ¿Hasta el momento, como evalúa usted el servicio que brinda la plataforma EDMODO en la asignatura de inglés? Se considera los siguientes rangos: 1 = Excelente, 2 = Bueno 3 = Regular 4 = Malo 5= Deficiente y se evaluará los siguientes parámetros: Diseño, Accesibilidad, Actividades, Evaluaciones planteadas.

Tabla 21. Evaluación de la Plataforma EDMODO

Válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	97	53,9	53,9	53,9
5	41	22,8	22,8	76,7
4	24	13,3	13,3	90,0
3	12	6,7	6,7	96,7
2	6	3,3	3,3	100,0
Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

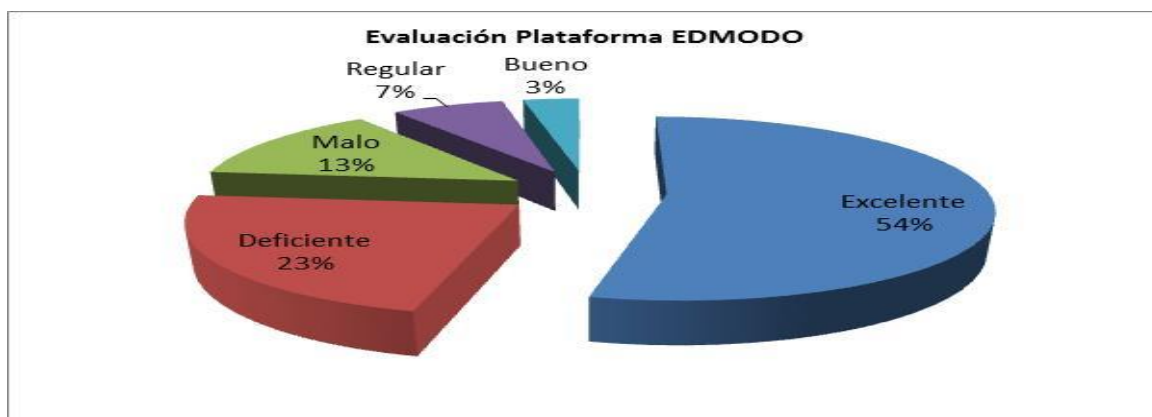


Gráfico 18. Diseño y evaluación

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Para el 53,9 % de estudiantes la plataforma brinda en cuanto a diseño, un servicio excelente para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés considerando las aplicaciones que posee y la creatividad del diseño. El 22,8% considera que el servicio es deficiente, 13,3% indica que es malo, el 6,7%, es regular en tanto el 3,3% es bueno.

Tabla 22. Accesibilidad. Evaluación

Fuente: Elaboración propia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	89	49,4	49,4	49,4
	5	47	26,1	26,1	75,6
	4	27	15,0	15,0	90,6
	3	11	6,1	6,1	96,7
	2	6	3,3	3,3	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

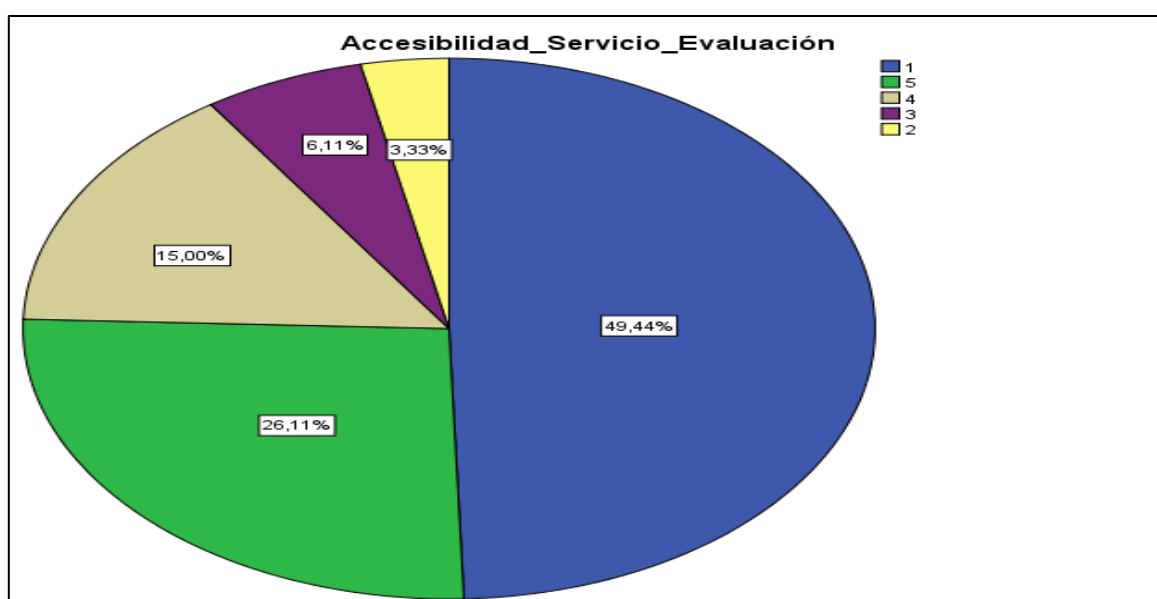


Gráfico 19. Accesibilidad y evaluación

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados el 49.4% de los encuestados indica que la accesibilidad a la plataforma es excelente, en cambio el 26,1% de los mismos indica que es deficiente, el 15,0% manifiesta que es malo, el 6,1% indica que es regular. En tanto el 3,3% de estudiantes indica que el acceso a la misma es bueno. No obstante, para la mayoría de los encuestados la plataforma brinda en cuanto a accesibilidad, un servicio excelente para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés considerando las aplicaciones que posee y la facilidad de acceder a ella.

Tabla 23. Actividades. Evaluación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	83	46,1	46,1	46,1
	5	48	26,7	26,7	72,8
	4	33	18,3	18,3	91,1
	3	10	5,6	5,6	96,7
	2	6	3,3	3,3	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

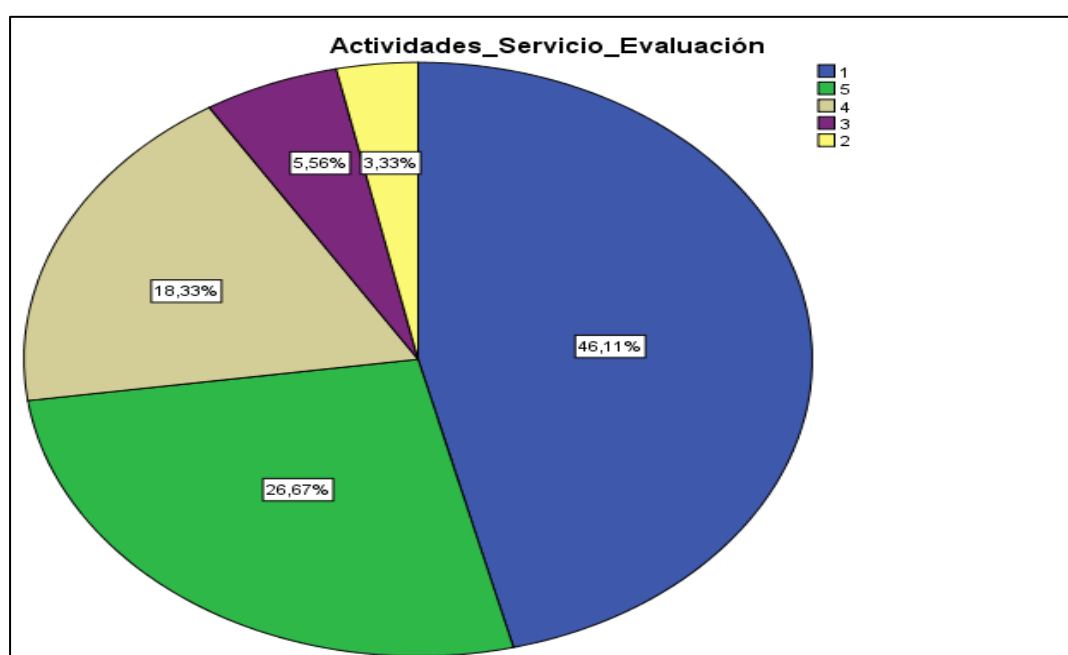


Gráfico 20. Actividades y evaluación

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Para el 46,10 % de estudiantes la plataforma brinda en cuanto a actividades, un servicio regular para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés considerando que los docentes no incentivan el desarrollo de actividades en la plataforma siendo necesario orientarles a través de estrategias para el uso y manejo de la plataforma.

Tabla 24. Evaluaciones en la plataforma

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	82	45,6	45,6	45,6
	5	51	28,3	28,3	73,9
	4	37	20,6	20,6	94,4
	3	7	3,9	3,9	98,3
	2	3	1,7	1,7	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

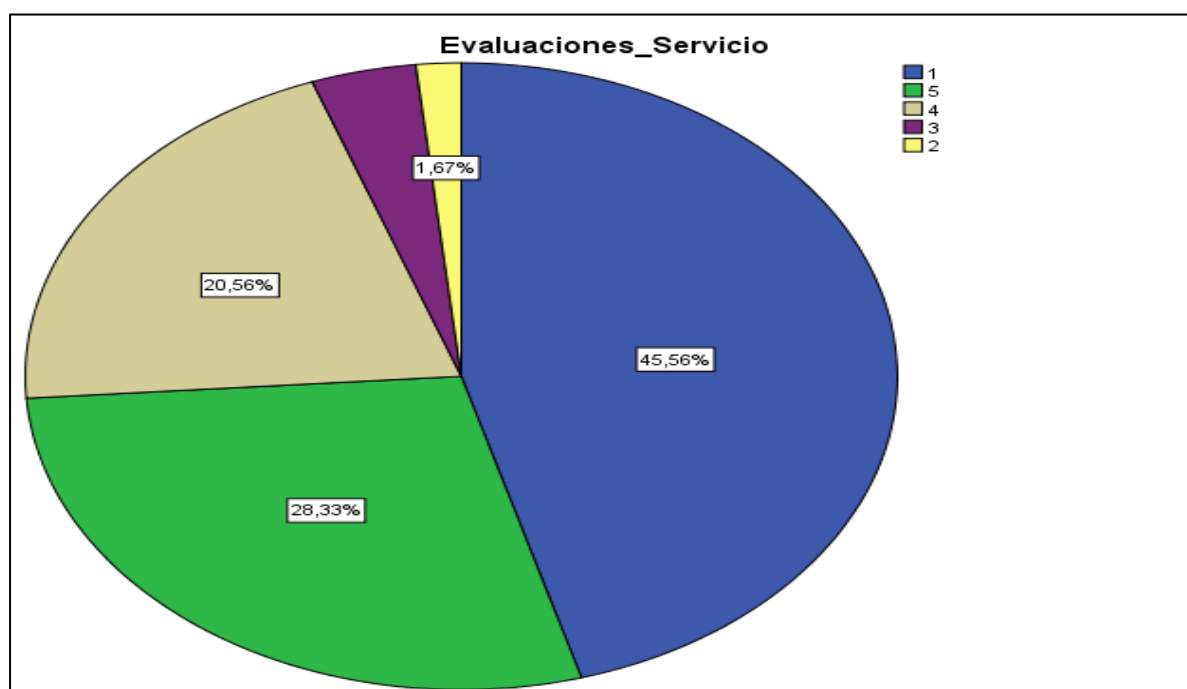


Gráfico 21. Evaluación de la plataforma

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Para el 45,6 % de estudiantes la plataforma brinda en cuanto a la posibilidad de realizar evaluaciones en línea, un servicio excelente para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés considerando la facilidad tanto para el docente como para el estudiante de utilizar los entornos virtuales de aprendizaje.

2.4.2 Encuesta aplicada a Docentes

Tabla 25. Edad de los docentes encuestados

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	45	2	28,6	28,6	28,6
	39	1	14,3	14,3	42,9
	40	1	14,3	14,3	57,1
	48	1	14,3	14,3	71,4
	49	1	14,3	14,3	85,7
	50	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

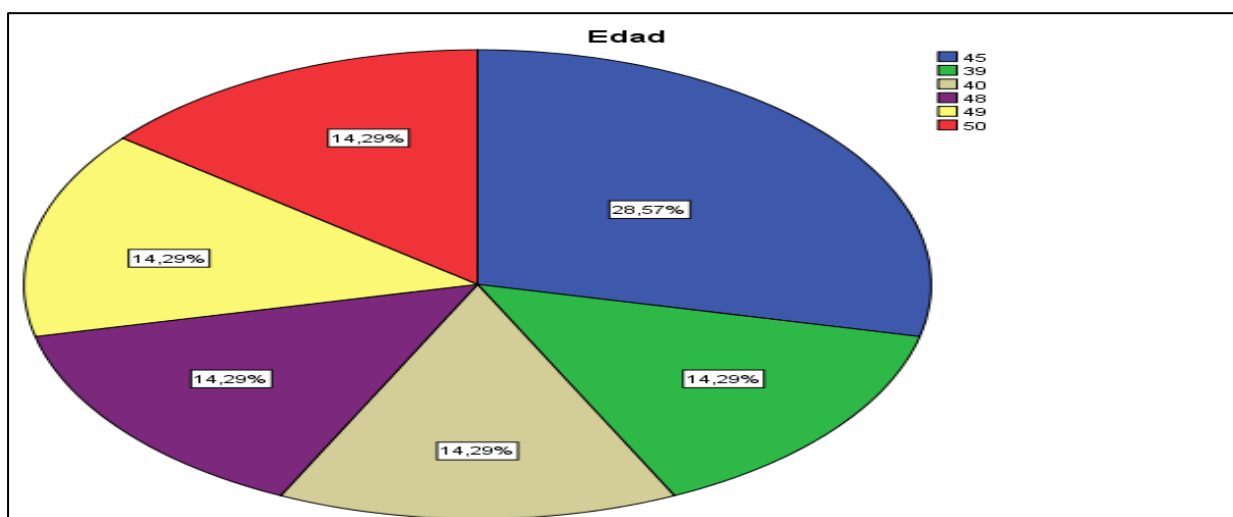


Gráfico 22. Edad de los docentes

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La mayoría de docentes tiene una edad comprendida entre los 40 a 45 años por lo que es evidente que requieren de cursos de capacitación en cuanto al manejo de las TIC, que requieren adoptar nuevos métodos que tradicionalmente no se han utilizado para la enseñanza del idioma inglés pero que los nuevos tiempos y las nuevas generaciones exigen nuevas formas de enseñanza.

Tabla 26 Género

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Femenino	5	71,4	71,4	71,4
Masculino	2	28,6	28,6	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

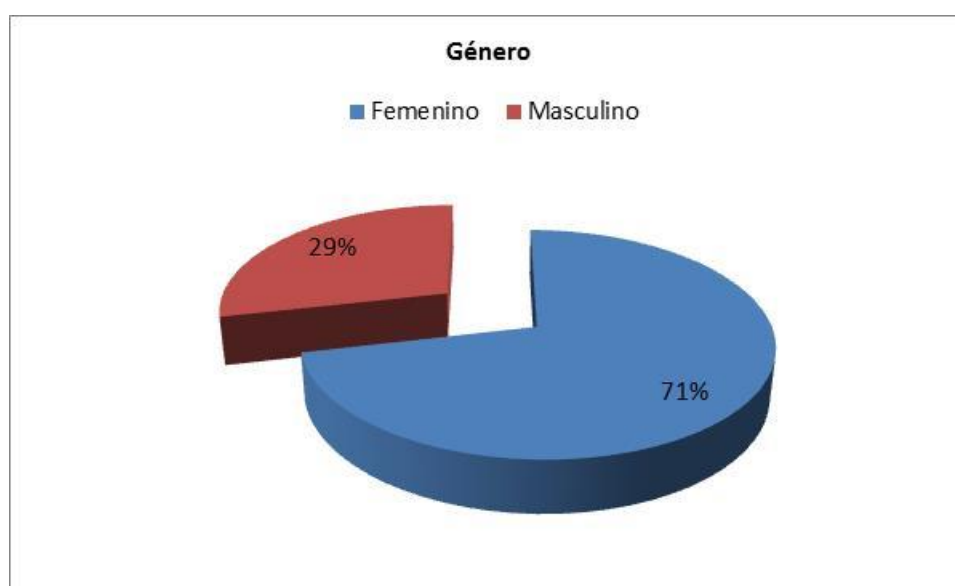


Gráfico 23. Género

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Del total de la población encuestada, el 71,4 % pertenece al género femenino y el 28,6 % pertenece al género masculino, existiendo más docentes mujeres que hombres.

Tabla 27 Nivel de Instrucción

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Posgrado	4	57,1	57,1	57,1
Pregrado	3	42,9	42,9	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

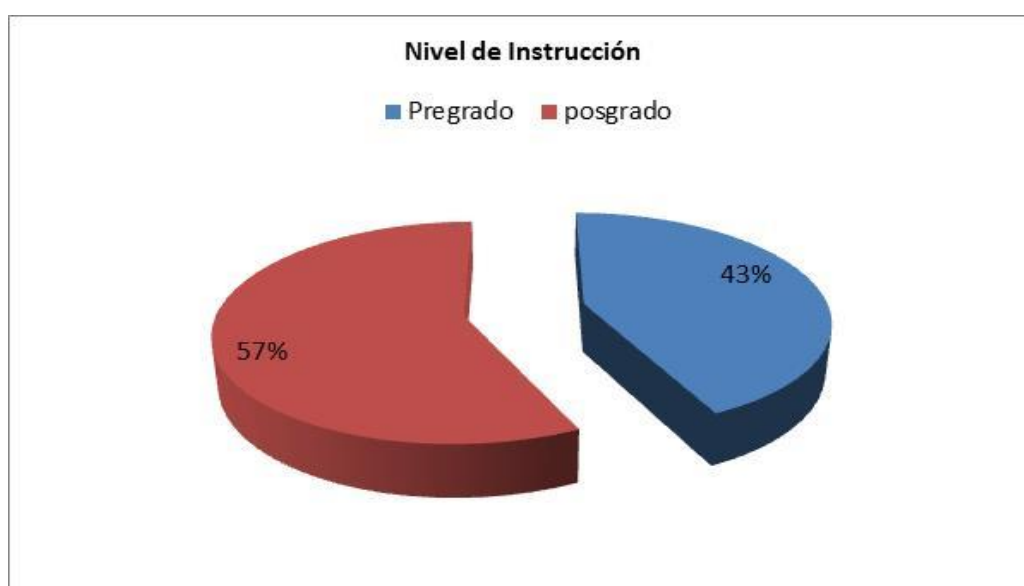


Gráfico 24. Nivel de Instrucción

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Del 100% el 57,10% de los docentes poseen nivel de instrucción posgrado, en tanto el 42,9% tienen un nivel de instrucción pregrado, lo que evidencia que en los momentos actuales, existe superación constante y capacitación por parte de los docentes, garantizando de esta forma mayor calidad de la educación.

Tabla 28 Ocupación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Docente	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia

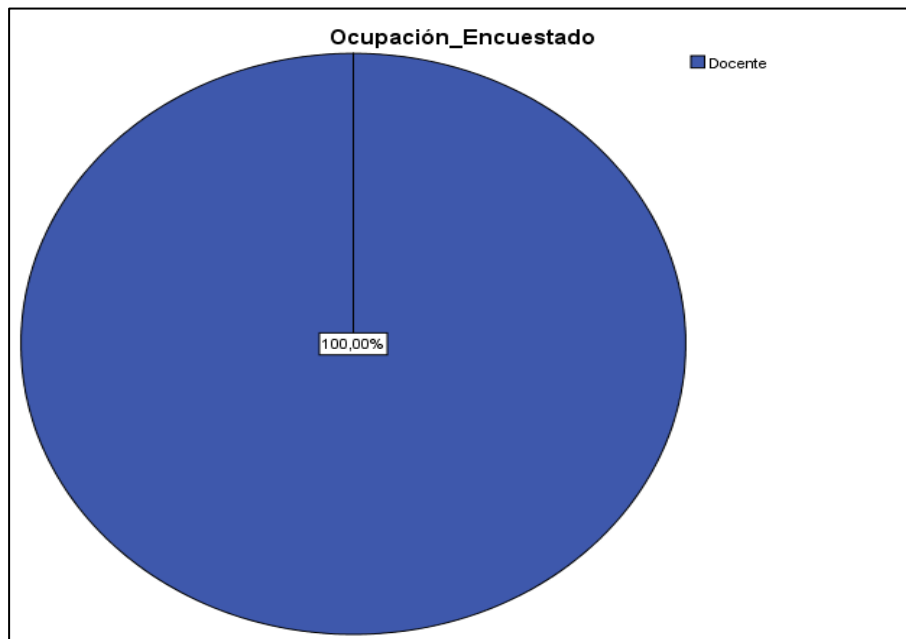


Gráfico 25. Ocupación

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Como se puede apreciar en el gráfico anterior el 100 % de los mismos son docentes de la materia de inglés, por lo que su ayuda y colaboración es indispensable para el propósito de la investigación.

Tabla 29 Experiencia Profesional

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
De uno a tres años	3	42,9	42,9	42,9
De tres a cinco años	2	28,6	28,6	71,4
Más de cinco años	2	28,6	28,6	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

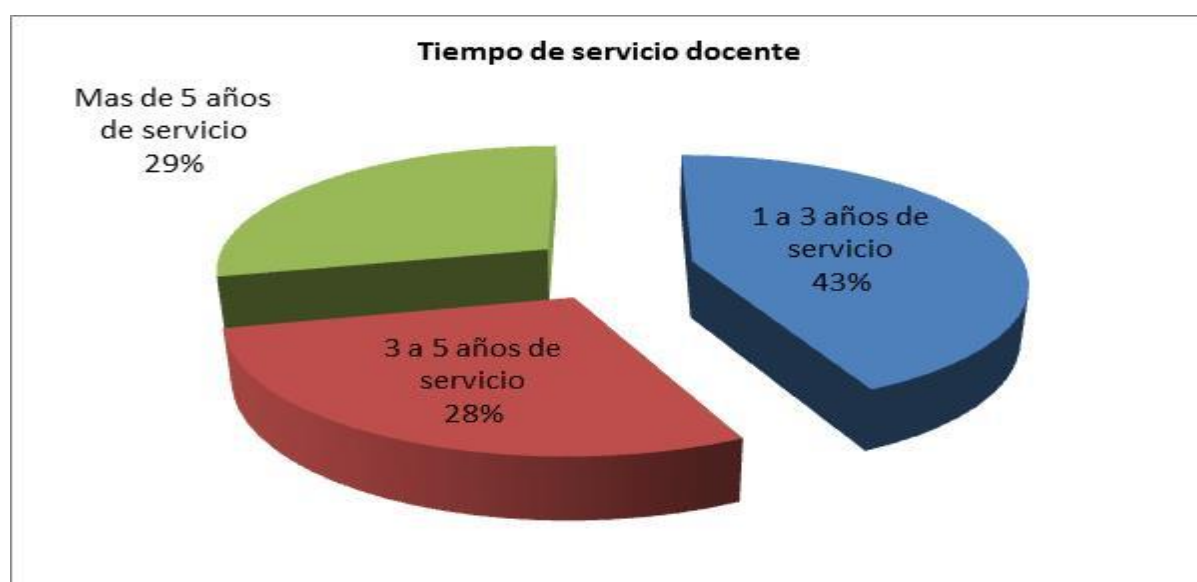


Gráfico 26 Experiencia Profesional

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

De forma general, los docentes poseen experiencia profesional mayormente de uno a tres años, según el criterio del 42,9 % de encuestados, así como de tres a cinco años según el 28,6 % restante y de más de cinco años, a partir del criterio de igual manera, del 28,6 % por lo que podría decirse que ya tienen cierta solvencia o conocimiento de las políticas de la institución.

1. ¿Ha utilizado la plataforma virtual EDMODO para impartir sus clases?

Tabla 30 Frecuencia_ Uso_ Plataforma

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca/Rara vez	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia

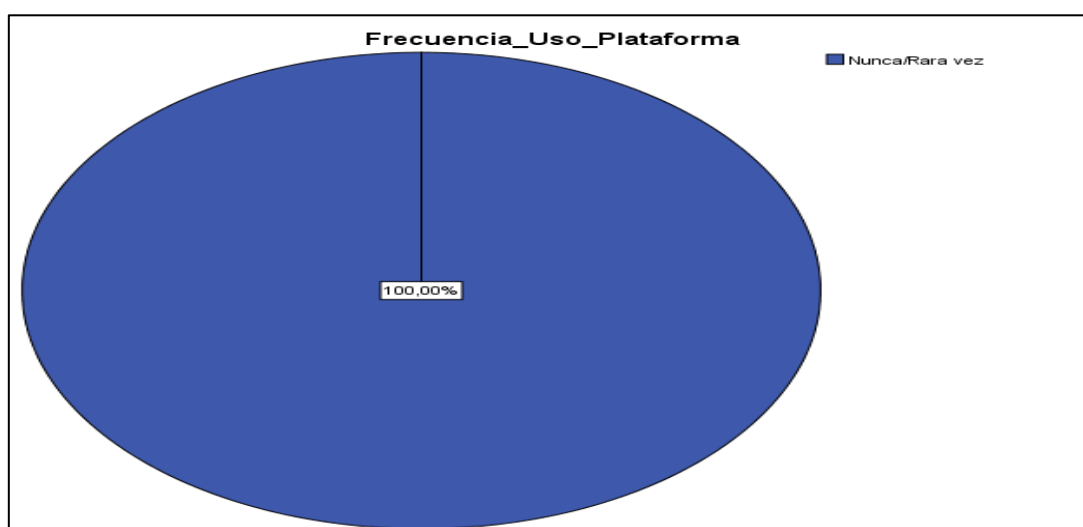


Gráfico 27. Frecuencia_ Uso_ Plataforma

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Según el criterio del 100 % de encuestados utilizan la plataforma rara vez o nunca, lo que evidencia que se requiere familiarizar a los docentes con el uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés y en este caso, capacitarles para el manejo de la plataforma si se tiene en cuenta que no utilizan por desconocimiento de su manejo.

2. ¿Considera que el aporte de las nuevas tecnologías de la información (TIC) para la enseñanza del idioma inglés es significativo?

Tabla 31. Relevancia de las TIC

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Alto	5	71,4	71,4	71,4
	Bajo	1	14,3	14,3	85,7
	Medio	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

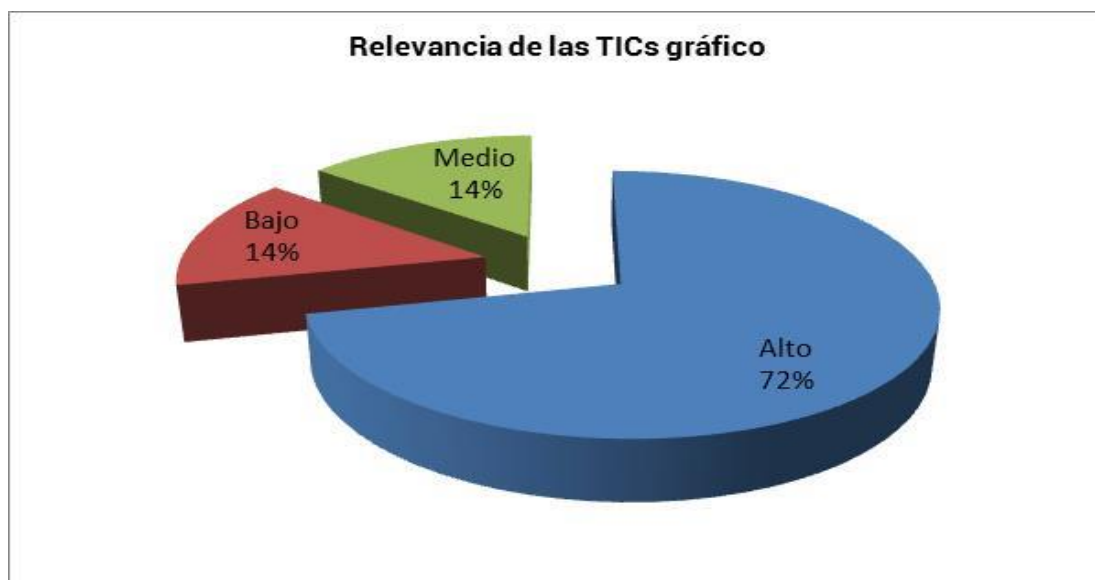


Gráfico 28. Relevancia de las TIC

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

A pesar de los docentes no utilizar con mayor frecuencia la plataforma virtual EDMODO, reconocen la importancia y relevancia significativa que poseen las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés, por lo que para la mayoría de encuestados, en este caso, el 71,4 %, las nuevas tecnologías poseen un nivel alto de relevancia para la enseñanza del idioma inglés.

3. ¿El manejo de las plataformas virtuales implica planificación, seguimiento, control y evaluación de resultados?

Tabla 32 Procedimientos para el manejo de la Plataforma Virtual EDMODO

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Frecuentemente	2	28,6	28,6	28,6
Nunca/Rara vez	1	14,3	14,3	42,9
Ocasionalmente	4	57,1	57,1	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

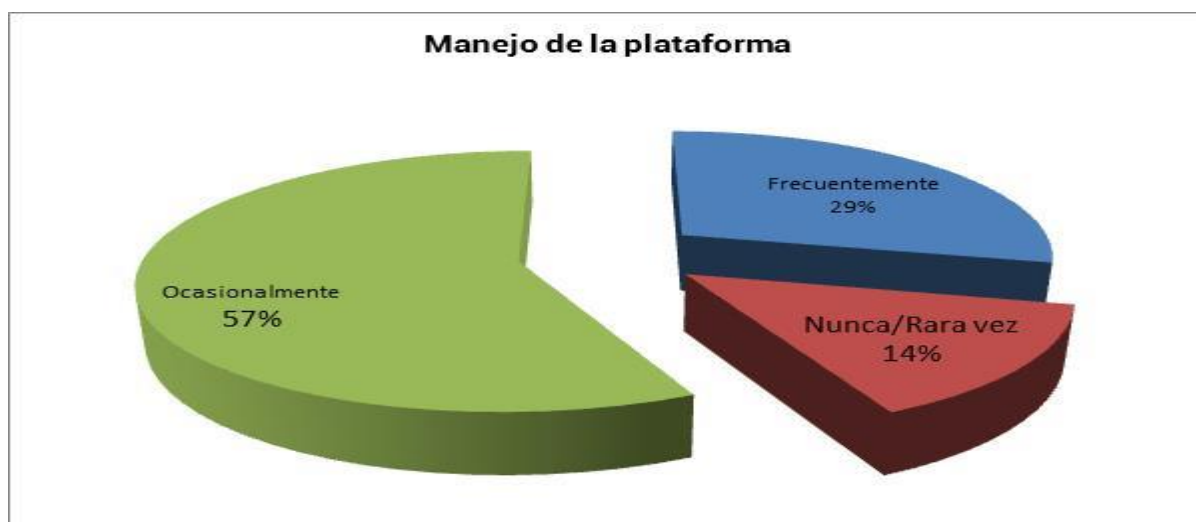


Gráfico 29. Procedimientos para el manejo de la Plataforma Virtual EDMODO

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El manejo de las plataformas virtuales implica planificación, seguimiento, control y evaluación de resultados, ocasionalmente, según el criterio del 57,1 % que representa la mayoría de docentes encuestados, no obstante es evidente que aún no se conoce cómo manejar la plataforma, aprovechar sus aplicaciones y manejar las destrezas del idioma inglés a través de ella.

4. ¿Cómo desarrolla habilidades y destrezas en los alumnos?

Tabla 33 Desarrollo de Habilidades

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Métodos tradicionales	4	57,1	57,1	57,1
Trabajos en grupos	3	42,9	42,9	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

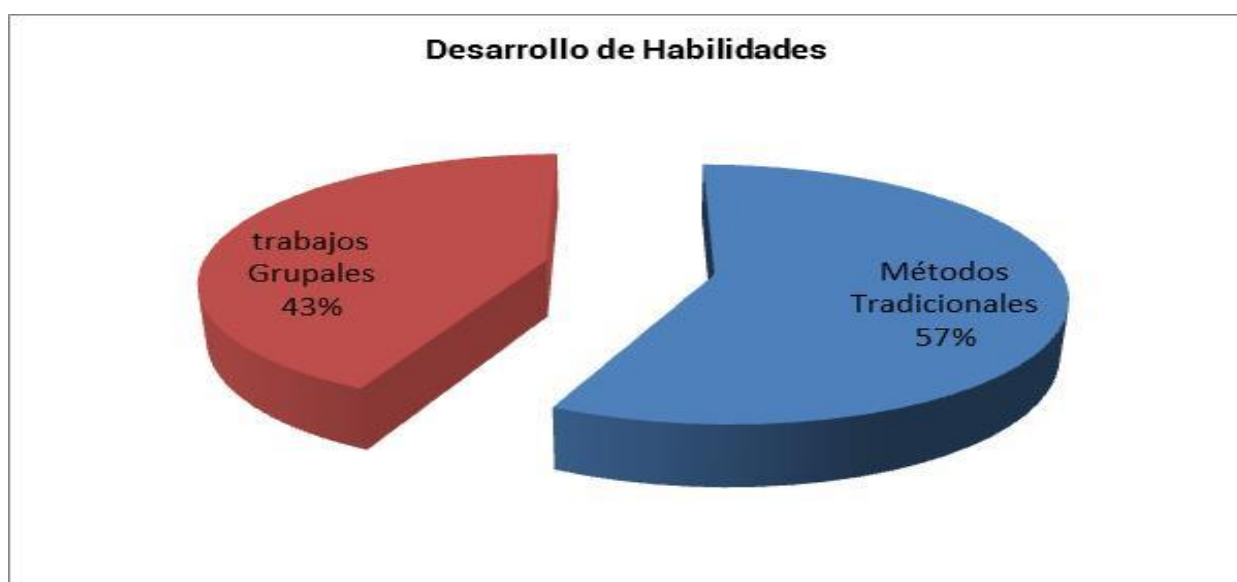


Gráfico 30. Desarrollo de Habilidades

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La mayoría de docentes más del 50 % continúa apegado a los métodos tradicionales de enseñanza lo que evidencia la necesidad de capacitar a los docentes para el manejo de competencias y destrezas en entornos virtuales de aprendizaje no solo a través de métodos convencionales, que no se ajustan en la mayoría de los casos, a las características y necesidades de las nuevas generaciones.

5. ¿Ha recibido en los últimos tres años, capacitaciones en el manejo de las TIC?

Tabla 34 Frecuencia de Capacitación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Una vez	4	57,1	57,1	57,1
Dos veces	2	28,6	28,6	85,7
Más de tres veces	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

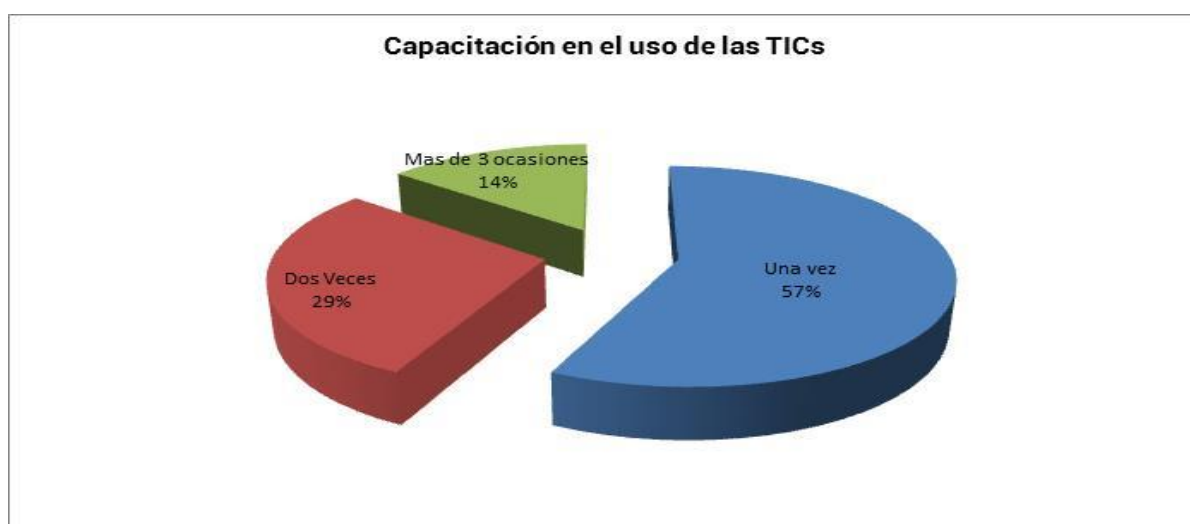


Gráfico 31. Frecuencia Capacitación

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 57,1 % de los docentes, afirma que recibe capacitación para el manejo y uso de las TIC, una vez al mes, mientras que el 28,6 % afirma que recibe capacitación dos veces al año, lo que resulta contradictorio porque si la mayoría de docentes se capacitara una vez al mes, la frecuencia de uso de la plataforma sería mayor y solo se utiliza rara vez o nunca según la mayoría de encuestados, además de que no utilizarían mayormente métodos tradicionales como mencionan en la pregunta anterior, por lo que se considera que se debe lograr una capacitación sistemática en estos temas si se tiene en cuenta que es evidente la falta de motivación e interés.

6. ¿Cuáles de las siguientes competencias, deben tenerse en cuenta para el manejo de entornos virtuales, en este caso, de la plataforma virtual EDMODO para la enseñanza del idioma inglés?

Tabla 35 Capacidad de Trabajo en Equipo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Trabajo en equipo	3	42,9	42,9	42,9
	Trabajo Colaborativo	2	28,6	28,6	71,4
	Indeciso	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

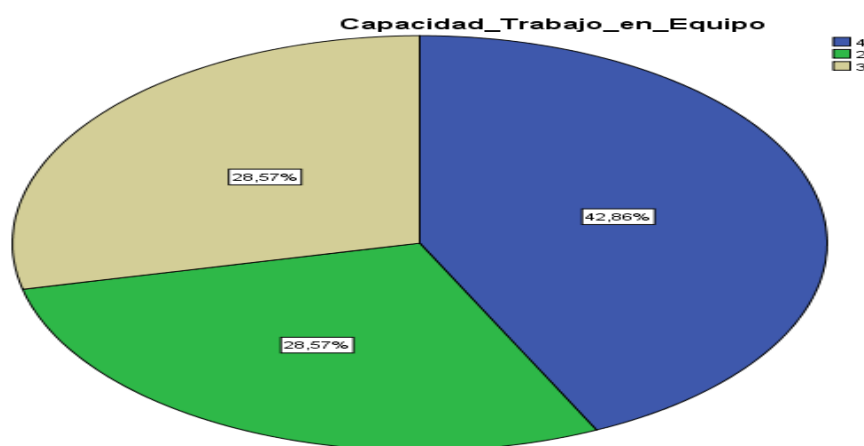


Gráfico 32. Capacidad de Trabajo en Equipo

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Para la mayoría de encuestados, el 42,9 % sí debe tenerse en cuenta para el manejo de entornos virtuales, en este caso, de la plataforma virtual EDMODO para la enseñanza del idioma inglés, competencias como el trabajo en equipo si se considera que en los entornos virtuales es significativo la posibilidad de enseñar a través del aprendizaje colaborativo. Sin embargo, el 28,9 % afirma que se encuentra indeciso y el 28,6 % restante de los encuestados, afirman que se encuentran en desacuerdo con esta idea, lo que puede entenderse cuando no saben porque no manejan la plataforma y desconocen que los foros son espacios en donde los estudiantes trabajan colaborativamente.

Tabla 36 Resolución de conflictos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Resolución	3	42,9	42,9	42,9
No resolución	3	42,9	42,9	85,7
Indecisos	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

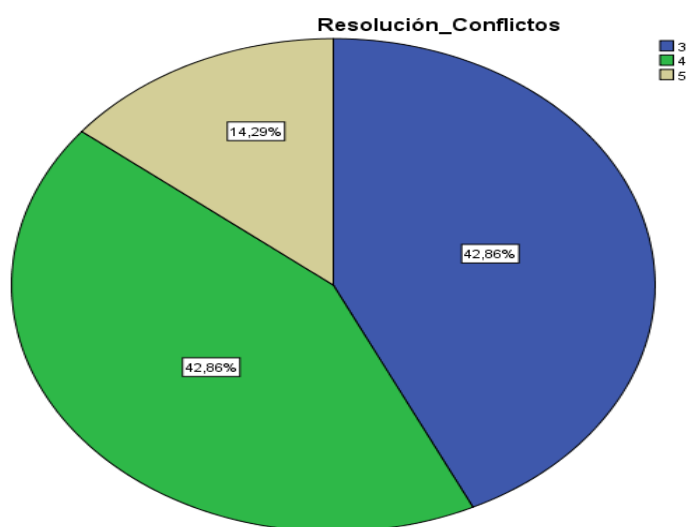


Gráfico 33. Resolución Conflictos

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La resolución de conflictos es una competencia importante para el manejo de entornos virtuales de aprendizaje según el criterio del 42,9 %, sin embargo, en este caso, se observa un grado de incertidumbre notable en los docentes teniendo en cuenta que el 42,9 % restante, afirma que se encuentra indeciso para emitir un criterio sobre esta competencia. Aún se considera que estas competencias necesitan del escenario del aula de clases para su manejo, en cambio, las aplicaciones para comentar, retroalimentar por parte del docente en la plataforma virtual pueden ser un medio para resolver problemas y conflictos.

Tabla 37

Adquisición de habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
3	3	42,9	42,9	42,9
4	3	42,9	42,9	85,7
5	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

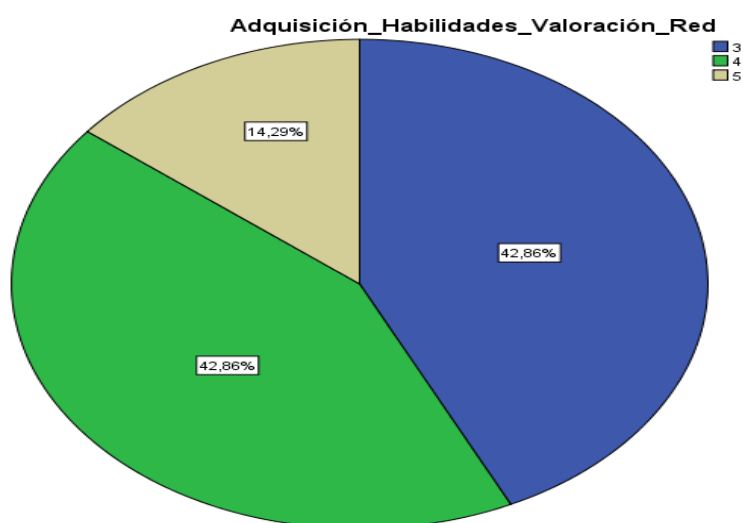


Gráfico 34. Adquisición de habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La adquisición de habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red es un

a competencia importante para el manejo de entornos virtuales de aprendizaje a partir del 42,9 % de encuestados, sin embargo, el grado de incertidumbre prevalece en los docentes teniendo en cuenta que el 42,9 % restante, afirma que se encuentra indeciso para emitir un criterio sobre la competencia mencionada. Aún no conocen los docentes cómo guiar a sus estudiantes para la búsqueda de información en entornos virtuales y que al igual que en bibliotecas tradicionales, puedan encontrar información válida en entornos virtuales.

Tabla 38

Adquisición de habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
4	5	71,4	71,4	71,4
3	1	14,3	14,3	85,7
5	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

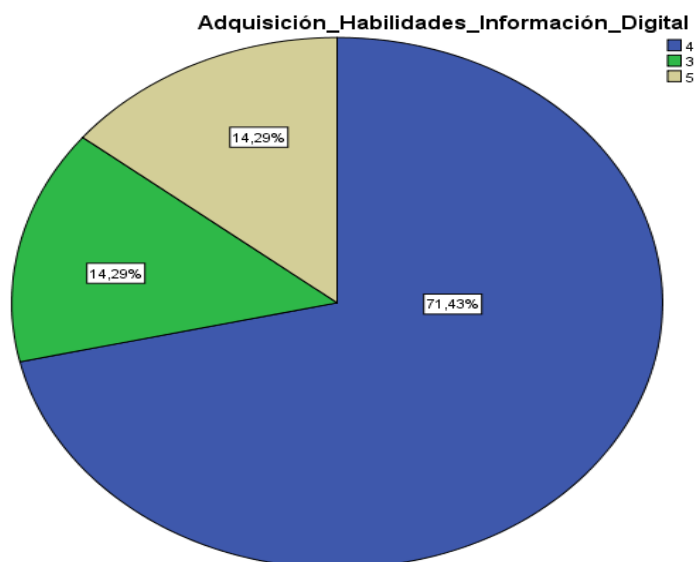


Gráfico 35. Adquisición de habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 71,4 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la adquisición de habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital, lo que constituye un aspecto favorable ya que existe concientización del rol de las nuevas tecnologías.

Tabla 39

Adquisición de habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
4	6	85,7	85,7	85,7
3	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

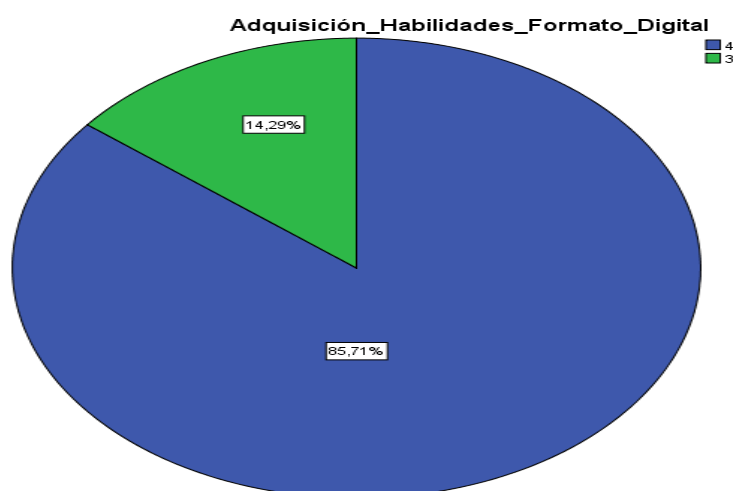


Gráfico 36. Adquisición de habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 85,7 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la adquisición de habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de inculcar a los estudiantes la construcción y no la reproducción del conocimiento, orientado a la formación en valores en los nuevos profesionales.

Tabla 40

Presentación de la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
4	3	42,9	42,9	42,9
3	2	28,6	28,6	71,4
1	1	14,3	14,3	85,7
5	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

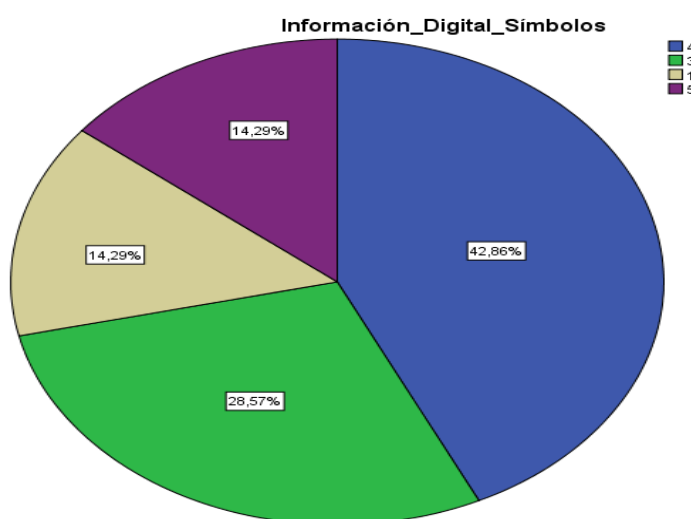


Gráfico 37. Presentación de la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 42,9 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la presentación de la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes la creatividad, la construcción y no la reproducción del conocimiento, así como el aprendizaje colaborativo.

Tabla 41

Adquisición de un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Válido	4	3	42,9	42,9	42,9
	3	2	28,6	28,6	71,4
	5	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

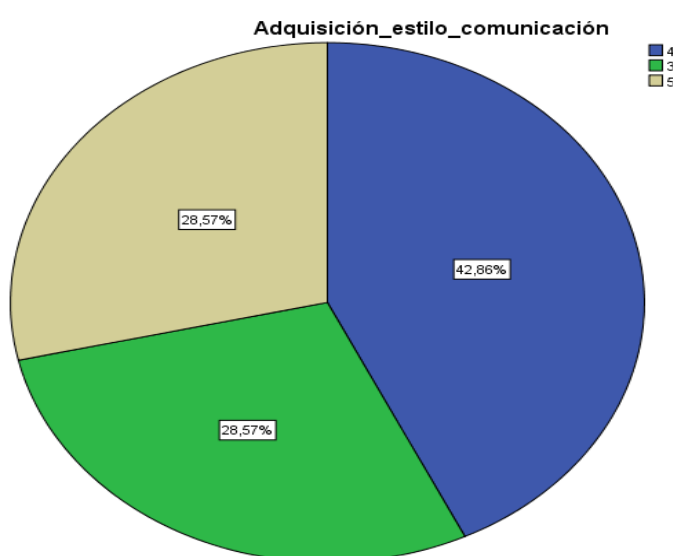


Gráfico 38. Adquisición de un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 42,9 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la adquisición de un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes la creatividad, la construcción y no la reproducción del conocimiento, así como el aprendizaje colaborativo.

Tabla 42

Valoración de la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	4	5	71,4	71,4	71,4
	3	1	14,3	14,3	85,7
	5	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

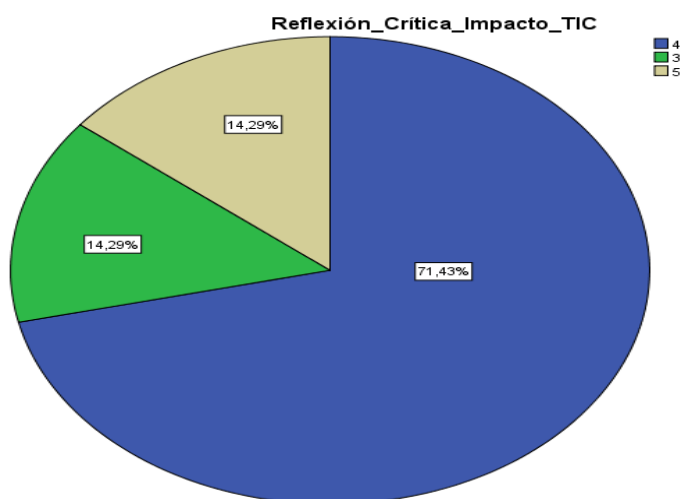


Gráfico 39. Valoración de la reflexión crítica sobre el impacto de las TICs en la sociedad de la información y el conocimiento.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 71,4 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la valoración de la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes una concientización e inducción sobre el aporte de las nuevas tecnologías.

Tabla 43

Adquisición de habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	5	3	42,9	42,9	42,9
	3	2	28,6	28,6	71,4
	4	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

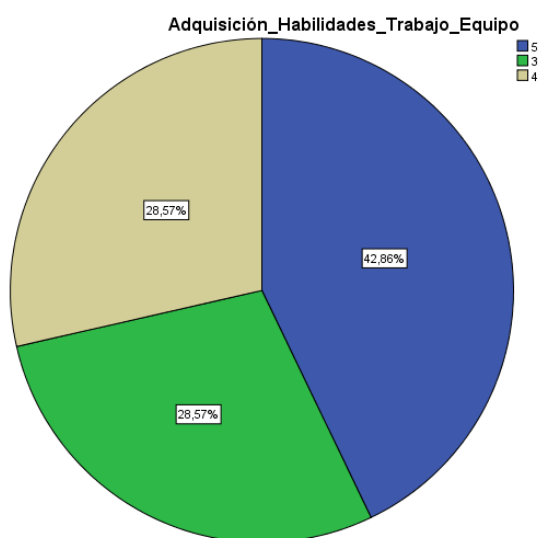


Gráfico 40. Adquisición de habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 42,9 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la adquisición de habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes el aprendizaje colaborativo desde entornos virtuales.

Tabla 44

Integración de las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio y trabajo cooperativo en el entorno específico del aula virtual.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	4	3	42,9	42,9	42,9
	5	3	42,9	42,9	85,7
	3	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

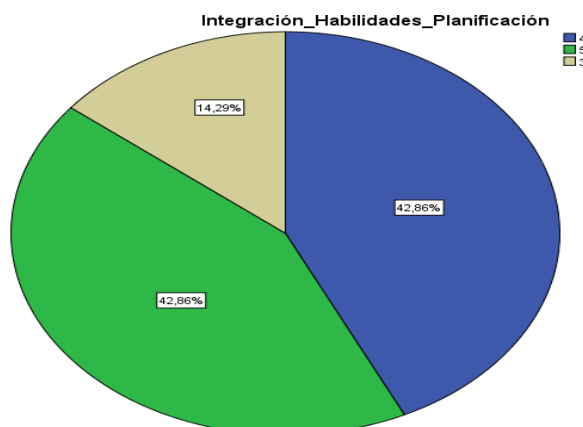


Gráfico 41. Integración de las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 42,9 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la integración de las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio y trabajo cooperativo en el entorno específico del aula virtual, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes el aprendizaje colaborativo desde entornos virtuales.

Tabla 45 Desarrollo y gestión proyectos en equipo en red.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
5	3	42,9	42,9	42,9
4	2	28,6	28,6	71,4
1	1	14,3	14,3	85,7
3	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

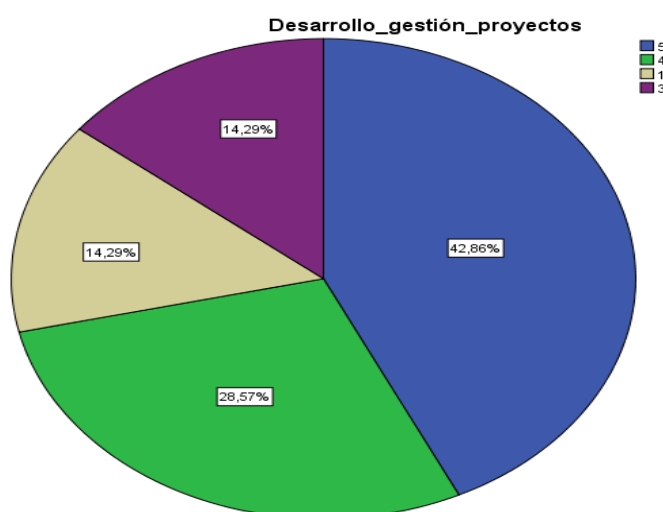


Gráfico 42. Desarrollo y gestión proyectos en equipo en red.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La gran mayoría de encuestados, el 42,9 %, afirma que considera importante el manejo de competencias como la adquisición de habilidades de desarrollo y gestión proyectos en equipo en red, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes el aprendizaje colaborativo desde entornos virtuales. Nuevamente reconocen la importancia pero no están lo suficiente motivados a utilizar el aula virtual por lo que la propuesta de la presente investigación, está encaminada justamente, a lograr que los docentes se motiven sobremanera hacia la actualización e innovación.

7. ¿Qué actividades realiza en internet? Búsqueda de Información en Google y otros buscadores (1) ,Juegos en Línea (2) , Participación en redes sociales como Facebook, Twitter y otros (3) , Comunicación con amigos y familiares a través de mensajería instantánea y chat (4) Descarga de libros, música y videos como material didáctico (5)

Tabla 46 Actividades que realiza en internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2	3	42,9	42,9	42,9
	3	2	28,6	28,6	71,4
	4	1	14,3	14,3	85,7
	5	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

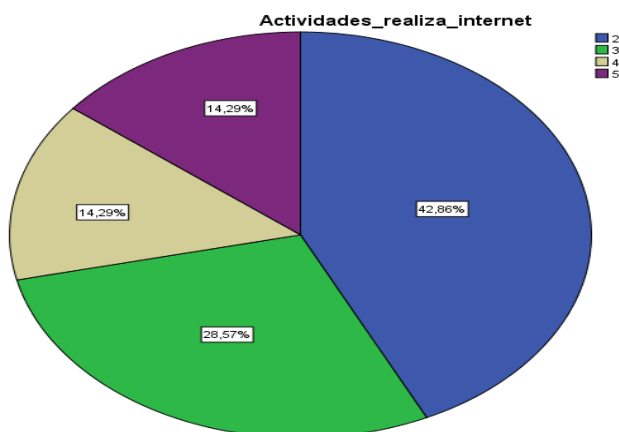


Gráfico 43. Actividades que realiza en internet

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El literal 1 no es seleccionado por ningún docente. La mayoría de docentes afirma que las actividades que mayormente realiza en internet son precisamente, Juegos en Línea y Participación en redes sociales como Facebook, Twitter y otros, lo que evidencia su falta de conocimiento en el uso del internet, lo cual se quiere orientar a través de esta propuesta y orientarles sobre el uso adecuado de internet y sus beneficios.

8. Marque las herramientas tecnológicas que frecuentemente utiliza. Puede marcar más de una opción. Ipad - ePad (1), Laptops/Notebooks (2), Web 2.0 (Blog, wikis, redes sociales) (3), Smart Phones (4).

Tabla 47 Herramientas Tecnológicas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
2	3	42,9	42,9	42,9
3	2	28,6	28,6	71,4
1	1	14,3	14,3	85,7
4	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

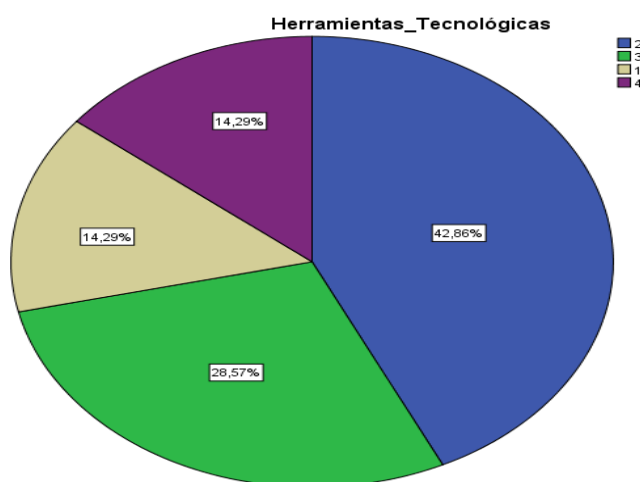


Gráfico 44. Herramientas Tecnológicas

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

Es favorable que la mayoría de docentes utiliza laptop, redes sociales, lo que puede facilitar la integración de las nuevas tecnologías al aprendizaje del idioma inglés, contando con la posibilidad del manejo de computadoras portátiles desde donde puede manejar los entornos virtuales en cualquier momento y espacio de tiempo.

9. ¿Considera que las siguientes actividades mejoran el proceso de enseñanza / aprendizaje en las clases?

Tabla 48 Búsqueda de información en internet

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
2	3	42,9	42,9	42,9
3	2	28,6	28,6	71,4
4	2	28,6	28,6	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

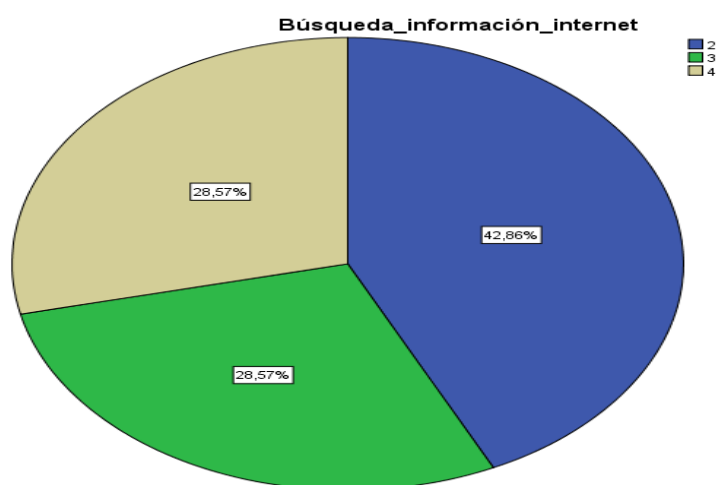


Gráfico 45. Búsqueda de Información en Internet

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La mayoría de docentes, el 42,9 % considera importante y que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje la búsqueda de información en internet, aspecto favorable para la presente investigación, mientras que el 28,6 % afirma que se encuentra en desacuerdo con esta idea y el 28,6 % restante, en cambio, afirma que se encuentra totalmente en desacuerdo con la idea, evidenciando que aún no conocen la importancia de la búsqueda de información en internet.

Tabla 49. Creación de evaluaciones en línea

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
2	3	42,9	42,9	42,9
4	2	28,6	28,6	71,4
1	1	14,3	14,3	85,7
3	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

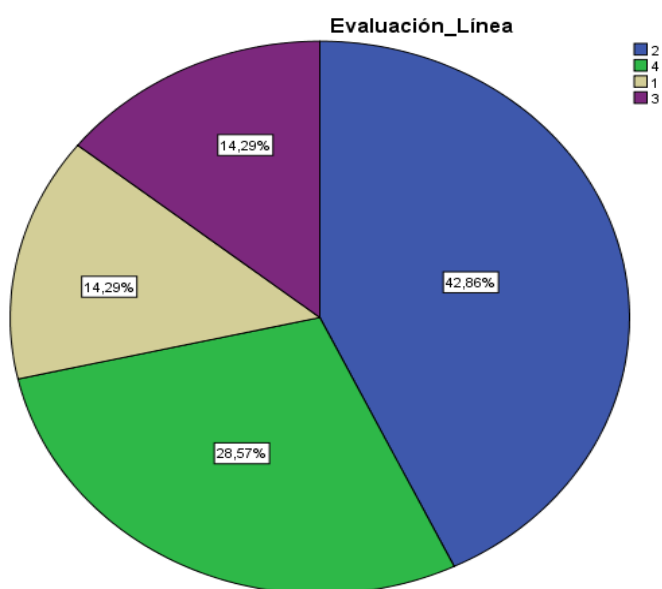


Gráfico 46. Creación de evaluaciones en línea

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 42,9 % de los docentes está de acuerdo con la creación de evaluaciones en línea mientras que el 28,6 % está totalmente en desacuerdo, así como un 14,3 % que se encuentra en desacuerdo, debido al desconocimiento que poseen de las ventajas de evaluar en línea, que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, optimización de tiempo y de trabajo por parte del docente.

Tabla 50. Subir en la plataforma las tareas/actividades o los materiales de los cursos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	2	28,6	28,6	28,6
2	2	28,6	28,6	57,1
3	2	28,6	28,6	85,7
4	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

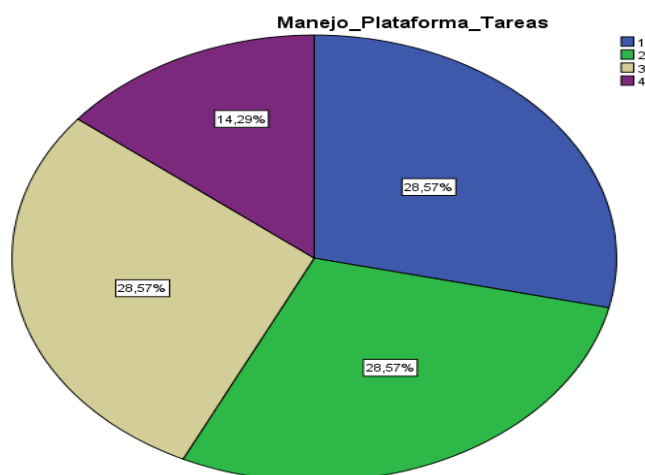


Gráfico 47. Subir en la plataforma las tareas/actividades o los materiales de los cursos

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

La mayoría de docentes, el 28,6 % afirma que considera importante y que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje subir en la plataforma las tareas/actividades o los materiales de los cursos por lo que se encuentra totalmente de acuerdo con esta idea, mientras que el 28,6 % restante, considera que está de acuerdo lo que constituye una herramienta importante para la enseñanza en entornos virtuales. No obstante el 28,6 % se encuentra en desacuerdo con esta idea, y el 14,3 %, totalmente en desacuerdo, de ahí que la propuesta se oriente precisamente a lograr que se interesen por el aprendizaje en entornos virtuales.

10. ¿En qué medida está de acuerdo que su colegio promueva lo siguiente?

Tabla 51

Comunicación del profesor con sus alumnos a través del correo electrónico, foros, chat

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	2	28,6	28,6	28,6
2	2	28,6	28,6	57,1
3	2	28,6	28,6	85,7
4	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

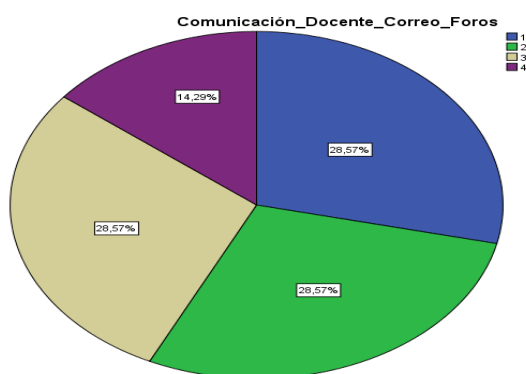


Gráfico 48. Comunicación del profesor con sus alumnos a través del correo electrónico, foros, chat

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 28,6 % de docentes está de acuerdo en que la institución promueva e incentive la comunicación del profesor con sus alumnos a través del correo electrónico, foros, chat lo que constituye una herramienta importante para lograr aprendizajes significativos desde espacios virtuales más allá del aula de clases tradicional así como el 28,6 % que se encuentra totalmente de acuerdo con esta idea, sin embargo, el 28,6 % restante, se encuentra en desacuerdo, porque no conocen del aprendizaje en entornos virtuales.

Tabla 52

Cursos de capacitación a profesores sobre el uso de las tecnologías en el aprendizaje del estudiante.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1	2	28,6	28,6	28,6
2	2	28,6	28,6	57,1
3	2	28,6	28,6	85,7
4	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

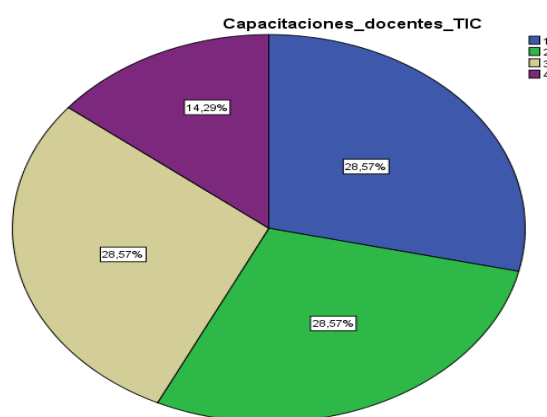


Gráfico 49. Cursos de capacitación a profesores sobre el uso de las tecnologías en el aprendizaje del estudiante.

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 28,6 % de docentes está de acuerdo en que la institución promueva e incentive Cursos de capacitación a profesores sobre el uso de las tecnologías en el aprendizaje del estudiante, lo que constituye una herramienta importante para lograr aprendizajes significativos desde espacios virtuales más allá del aula de clases tradicional, así como el 28,6 % restante, está totalmente de acuerdo con esta idea. En cambio, el 28,6 % está en desacuerdo, debido a que aún no se encuentran totalmente motivados para el uso de la plataforma.

Tabla 53

Profesores que innoven la enseñanza a través de tecnologías avanzadas (mundos virtuales, portátiles).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	1	2	28,6	28,6	28,6
	3	2	28,6	28,6	57,1
	4	2	28,6	28,6	85,7
	2	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

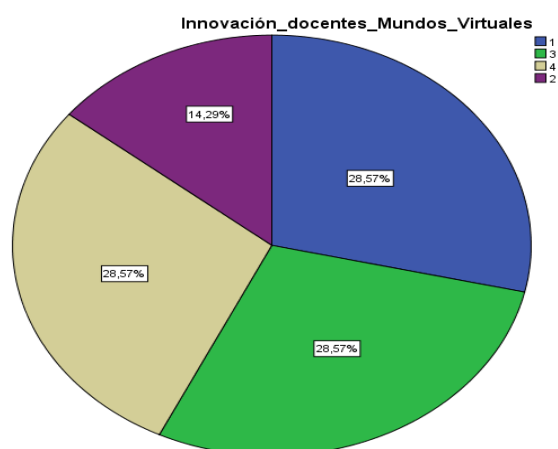


Gráfico 50. Profesores que innoven la enseñanza a través de tecnologías avanzadas (mundos virtuales, portátiles).

Fuente: Elaboración propia

Análisis e Interpretación

El 28,6 % de encuestados están totalmente de acuerdo en que la institución promueva e incentive Profesores que innoven la enseñanza a través de tecnologías avanzadas (mundos virtuales, portátiles), lo que constituye una herramienta importante para lograr aprendizajes significativos desde espacios virtuales más allá del aula de clases tradicional. No obstante, el 28,6 % restante, afirma que está en desacuerdo y un 28,6 % más, se encuentra totalmente en desacuerdo, si se considera que aún es insuficiente la motivación de los docentes y su nivel de conocimientos para el desarrollo de aprendizajes desde entornos virtuales.

2.5. Conclusiones y recomendaciones

2.5.1. Conclusiones

Docentes

La mayoría de docentes considera importante y que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje subir a la plataforma las tareas/actividades o los materiales de los cursos, así como evaluaciones en línea y búsqueda de información en internet, lo que constituye una herramienta importante para la enseñanza en entornos virtuales.

Es favorable que la mayoría de docentes utiliza laptop, redes sociales, lo que puede facilitar la integración de las nuevas tecnologías al aprendizaje del idioma inglés, contando con la posibilidad del manejo de computadoras portátiles desde donde puede manejar los entornos virtuales en cualquier momento y espacio de tiempo. No obstante, se debe capacitar a los docentes para el uso óptimo de las tecnologías si se tiene en cuenta que la mayoría de docentes afirma que las actividades que mayormente realiza en internet son precisamente, Juegos en Línea y Participación en redes sociales como Facebook, Twitter y otros, lo que evidencia que se requiere capacitar a los docentes y orientarles sobre el uso adecuado de internet y sus beneficios.

La gran mayoría de docentes encuestados, afirma que considera importante para el manejo de entornos virtuales, en este caso, la plataforma EDMODO, las siguientes competencias:

La adquisición de habilidades de desarrollo y gestión proyectos en equipo en red, la integración de las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio y trabajo cooperativo en el entorno específico del aula virtual, la adquisición de habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales, la valoración de la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento; la adquisición de un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje así como la presentación de la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios y la adquisición de habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital así como la adquisición de

habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital, la adquisición de habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red, lo que constituye un aspecto favorable ya que los docentes reconocen la importancia de desarrollar en los estudiantes el aprendizaje colaborativo desde entornos virtuales.

La mayoría de docentes más del 50 % continúa apegado a los métodos tradicionales de enseñanza lo que evidencia la necesidad de capacitar a los docentes para el manejo de competencias y destrezas en entornos virtuales de aprendizaje no solo a través de métodos convencionales, que no se ajustan en la mayoría de los casos, a las características y necesidades de las nuevas generaciones.

El manejo de las plataformas virtuales implica planificación, seguimiento, control y evaluación de resultados, sin embargo, aún no se conoce cómo manejar la plataforma, aprovechar sus aplicaciones y manejar las destrezas del idioma inglés a través de ella, por lo que la frecuencia de uso de la plataforma EDMODO dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, es nunca o rara vez en los docentes. Se evidencia que se requiere familiarizar a los docentes con el uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés y en este caso, capacitarles para el manejo de la plataforma si se tiene en cuenta que no utilizan por desconocimiento de su manejo.

Estudiantes

Para la mayoría de estudiantes la plataforma brinda en cuanto a la posibilidad de realizar evaluaciones en línea y diseño, un servicio excelente para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés considerando la facilidad tanto para el docente como para el estudiante de utilizar los entornos virtuales de aprendizaje, así como la accesibilidad un servicio excelente. No obstante, la plataforma brinda en cuanto a actividades, un servicio regular para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés considerando que los docentes no incentivan el desarrollo de actividades en la plataforma siendo necesario orientarles a través de estrategias para el uso y manejo de la plataforma.

El total de encuestados, considera importante seguir utilizando este tipo de herramientas para el desarrollo de las clases y la consolidación del aprendizaje, en

cuanto a la plataforma virtual EDMODO, lo que resulta un aspecto favorable en la medida que los estudiantes son conscientes del uso de las TIC y su impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Las lecciones de inglés según la mayoría de encuestados, se realizan mayormente a través de las plataformas virtuales y programas interactivos, lo que resulta contraproducente cuando en preguntas anteriores, los estudiantes afirman que con una frecuencia de nunca/rara vez mayormente utilizan la plataforma EDMODO, lo que evidencia que en preguntas de reiteración al momento de aplicar un cuestionario, existen contradicciones en la información obtenida además no coincide con el criterio de los docentes que afirman que rara vez/ nunca utilizan la plataforma.

Sin embargo, reconoce la mayoría que, utilizando las TIC, la enseñanza del inglés mejoraría en un nivel medio alto, ya que todos afirman que les gustaría recibir clases interactivas y dinámicas a través de la plataforma.

Prácticamente la totalidad de los encuestados afirma que tienen acceso a computadoras desde el colegio, siendo una fortaleza para el manejo y uso de las nuevas tecnologías de la información desde el proceso de enseñanza aprendizaje al tener también acceso a internet, además de que la mayoría tiene correo electrónico, son miembros de la red social Facebook, así como tienen computadoras e internet en el hogar.

Sin dudas, se requiere de estrategias que les permita a docentes y estudiantes trabajar desde la plataforma virtual.

2.5.2. Recomendaciones

Docentes

Se considera importante que se promueva e incentive a la formación de profesores que innoven la enseñanza a través de tecnologías avanzadas (mundos virtuales, portátiles), siendo necesario cursos de capacitación y formación sobre el uso de las tecnologías en el aprendizaje del estudiante; de igual manera, la necesidad de que la institución de seguimiento y continuidad al desarrollo de la comunicación del profesor con sus alumnos a través del correo electrónico, foros, chat, que constituyen una herramienta importante para lograr aprendizajes significativos desde espacios virtuales más allá del aula de clases tradicional.

Realizar acciones desde la institución, que orienten y ayuden al docente a aprender a subir en la plataforma las tareas/actividades o los materiales de los cursos, así como evaluaciones en línea y búsqueda de información en internet, lo que constituye una herramienta importante para la enseñanza en entornos virtuales.

Se debe capacitar a los docentes para el uso óptimo de las tecnologías y orientarles sobre el uso adecuado de internet y sus beneficios.

Motivar a los docentes hacia la constante preparación e innovación en la educación, como tarea principal de las autoridades y coordinadores de la institución, que favorezca el desarrollo de competencias y destrezas en entornos virtuales de aprendizaje no solo a través de métodos convencionales, que no se ajustan en la mayoría de los casos, a las características y necesidades de las nuevas generaciones.

Se requiere familiarizar a los docentes con el uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés y en este caso, capacitarles para el manejo de la plataforma si se tiene en cuenta que no utilizan por desconocimiento de su manejo.

Estudiantes

Potenciar en los docentes la motivación y disposición para el desarrollo de actividades en la plataforma dirigida a los estudiantes, a través de estrategias para el uso y manejo de la plataforma.

Los estudiantes son conscientes del uso de las TIC y su impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje, por lo que su inclinación y motivación al aprendizaje en entornos virtuales debe fortalecerse y potenciarse.

Se debe coordinar y supervisar por parte de la institución, el acceso a internet y a computadoras para todos en la institución, que ningún estudiante se vea privado de estos servicios, si se tiene en cuenta que la institución tiene cobertura del servicio para todos.

Sin dudas, se requiere de estrategias que les permita a docentes y estudiantes trabajar desde la plataforma virtual.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

3.1 Presentación

Como manifiesta (Contreras, 2006), la gestión de un ambiente de aprendizaje auténtico, significativo, cooperativo y con apoyo de las nuevas TIC, exige del docente un trabajo sistemático, organizado, como facilitador del aprendizaje, que permita a los estudiantes el desarrollo de actividades desde el aprendizaje colaborativo y la autonomía cuando se trata mayormente, del desarrollo de competencias en entornos virtuales.

Es posible lograr que los entornos virtuales se conviertan en espacios de construcción del conocimiento y en un recurso didáctico de gran utilidad e importancia, si el docente es capaz de incentivar y coordinar el trabajo de los estudiantes; manejar adecuadamente las plataformas virtuales de aprendizaje como referente para los alumnos que pueden aprender a aprender con la guía, supervisión y orientación del docente.

Desde estas perspectivas, se hace indispensable determinar los contenidos, metodologías y estructuración de las estrategias didácticas que se plantean como propuesta de la presente investigación, considerando que para el manejo adecuado de la plataforma virtual EDMODO, se requiere de especificaciones, instrucciones y planificaciones, que posibiliten el manejo óptimo por parte del docente y su conocimiento de cómo desarrollar las competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, desde entornos virtuales.

Evaluar la factibilidad de utilizar estrategias para desarrollar competencias en entornos virtuales, con parámetros estandarizados a las plataformas virtuales, orientadas al aprendizaje del idioma inglés, en los docentes de dicha materia y en los estudiantes usuarios, es pertinente y orienta los objetivos de la presente propuesta.

3.2 Justificación

En la actualidad no se puede hablar de justicia sin iguales oportunidades de acceso a una educación de calidad y a tecnologías de punta para todas y todos los seres humanos, y específicamente para los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio Fiscal “5 de Agosto” de la ciudad de Esmeraldas, acceso que deberá ser sin ningún tipo de discriminación con miras a alcanzar la justicia social.

En tal sentido, la utilización adecuada de la Plataforma Virtual EDMODO, reviste de importancia, al mejorar las capacidades de las y los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio Fiscal “5 de Agosto,” lo que aporta a la calidad académica y preparación integral de los estudiantes, y por ende, favorece el nivel de profesionalización del ámbito cantonal y provincial.

Los beneficiarios directos de la Plataforma Virtual EDMODO, serán los 180 estudiantes de primero de bachillerato del Colegio “5 de Agosto”; de estos 105 son mujeres, es decir el 58 %, y 75 son hombres, es decir, el 42%, representando en conjunto el 16,54 % del total de estudiantes de bachillerato que son 1094 estudiantes.

Considerando que en la ciudad de Esmeraldas no existen al momento experiencias similares, ni en colegios públicos ni en colegios particulares, este proyecto puede servir de base para que instituciones públicas y empresas privadas con responsabilidad social, repliquen este proyecto de manera separada o en cooperación, y de forma progresiva, en el resto de instituciones educativas de la ciudad y de la provincia, incluso introduciendo mejoras en la plataforma y en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante el proyecto por cuanto permite profundizar en la relación: educación-TIC-pedagogía-didáctica, desde el punto de vista educativo-académico, y de su incidencia en la calidad de vida de los beneficiarios y beneficiarias, desde el punto de vista social.

Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos. Por tanto, la propuesta de estrategias para favorecer el proceso de

aprendizaje del idioma inglés, en cada una de sus habilidades, permitirá de una manera ágil y divertida el aprender mediante actividades de interacción, donde el estudiante es autónomo; el paradigma del proceso de enseñanza aprendizaje es diferente, consolidando el aprender a aprender; se destaca la importancia de cómo desarrollar en los entornos virtuales, el manejo y seguimiento de las destrezas y habilidades que deben formarse en los estudiantes, lo cual les permitirá cumplir con la superación, adquirir los conocimientos y alcanzar una mejor comprensión del idioma, mediante la metodología lúdica y el aprendizaje interactivo (Hernán, 2013).

Al relacionar la tecnología con la educación surge la estrategia metodológica “jugando aprendo”, para el desarrollo de las áreas cognitivas y viso-motora, con orientación a los maestros para adentrarse al amplio mundo de las TIC, mejorando la enseñanza en los diferentes ámbitos e introduciendo a los estudiantes, en la tecnología para la adquisición de nuevos conocimientos (Gudiño y Herrera, 2013).

El papel de los formadores no es tanto enseñar (explicar, examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, más bien, su rol se enfoca mayormente a ayudar a los estudiantes a aprender a aprender de manera autónoma; promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas donde viene a ser un apoyo, un recurso para la docencia, las herramientas TIC'S, con las cuales podrá ganar autonomía, independencia y protagonismo, cada uno de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, apuntando a la construcción del conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva y memorización de la información.

Un desafío para el fortalecimiento de competencias relacionadas con el uso de la tecnología, es lograr que los estudiantes puedan aprovechar, para construir conocimiento, las herramientas provistas en las plataformas tecnológicas dentro de un entorno virtual de aprendizaje. A pesar de las posibilidades de interacción, colección de archivos, uso de recursos, los estudiantes prefieren usar el correo electrónico y el “chat” como método primario de comunicación en actividades colaborativas (Cleary, 2008). Esta situación dificulta el seguimiento y la evaluación por parte del profesor del proceso de aprendizaje, y limita la posibilidad de retroalimentación.

3.3 Objetivos

Objetivo General

Proponer estrategias didácticas innovadoras adaptadas a entornos virtuales, como la plataforma virtual EDMODO, para el desarrollo de competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

Objetivos Específicos

1. Determinar los contenidos, metodologías y estructuración de las estrategias didácticas como propuesta.
2. Evaluar la factibilidad de utilizar estrategias para desarrollar competencias en entornos virtuales, con parámetros estandarizados a las plataformas virtuales, orientadas al aprendizaje del idioma inglés, en los docentes de dicha materia y en los estudiantes usuarios.

3.4 Desarrollo

Mediante el diseño instruccional es posible crear un entorno virtual de aprendizaje que, además de impartir conocimientos de facto, al mismo tiempo pueda desarrollar y fortalecer competencias.

Los elementos para la gestión de aprendizajes en un ambiente virtual, desde la intervención educativa deben centrarse mayormente en:

- Diseño instruccional de la actividad de aprendizaje
- Productos de aprendizaje entregables
- Elementos de comunicación síncrona y asíncrona
- Pautas de dirección y seguimiento por parte de los profesores durante la actividad.

Los productos de aprendizaje entregables llevan implícitos aspectos importantes que requieren atención por parte del docente, en el trabajo en ambientes de aprendizaje virtual:

- Los componentes del grupo
- El rol desempeñado por cada miembro
- Los encuentros y comunicaciones mantenidas
- Las pautas de trabajo establecidas

- La asignación de tareas
- Las decisiones tomadas.

Las actividades que se desarrollan en los entornos virtuales, propuestas por los docentes, deben realizarse utilizando los medios de comunicación asíncrona y síncrona propios de un entorno virtual de aprendizaje (Edel, 2008). Los recursos que pueden ser considerados por los docentes, son precisamente, para la modalidad asíncrona, mayormente el correo electrónico y foros de discusión creados en la plataforma; en la modalidad síncrona, la videoconferencia, el chat y el video enlace.

Con respecto a la dirección y el seguimiento por parte de los profesores, se puede realizar a través de videoconferencias, una al inicio y otra al término de la actividad. En el primer caso, los profesores pueden dar las instrucciones generales de la actividad y presentar a los estudiantes entre sí. En un segundo momento, los profesores pueden dirigirse a los alumnos en torno a la reflexión sobre los resultados obtenidos en la intervención educativa. En cuanto a la evaluación, al inicio de la actividad, los profesores pueden dar a conocer a los estudiantes los criterios a evaluar para cada uno de los productos de aprendizaje entregables.

Al término de la actividad, cada profesor puede efectuar en forma individual, una revisión de cada uno de los entregables de los estudiantes y asignar una calificación.

Como estrategias de trabajo colaborativo en línea, un entorno virtual de aprendizaje debe integrar elementos de comunicación asíncrona y síncrona que permitan dar un seguimiento más puntual a la construcción del conocimiento entre los estudiantes. Asimismo, la guía y participación del profesor es fundamental para establecer las pautas de colaboración en las actividades de aprendizaje dentro de un entorno virtual, así como para dar seguimiento al proceso de interacción entre los estudiantes. Finalmente, es importante destacar la importancia de interactuar mediante las plataformas tecnológicas en las instituciones educativas, pues el profesor puede aprovechar los espacios de interacción donde pueden utilizar las redes sociales en Internet para favorecer la interacción, moderar el acceso y la participación, y documentar el aprendizaje de los estudiantes en un medio que hoy en día les es más atractivo.

3.4.1 Competencias.

Aprendizaje colaborativo

Vygotsky (1986) menciona que “el Aprendizaje Colaborativo consiste en aprender con otros y de otros”, es decir, los estudiantes tienen la oportunidad de ser los protagonistas de su propio aprendizaje, lo que permite que puedan planificar objetivos, metodologías de trabajo y estrategias que promuevan y faciliten el desarrollo de actividades, tanto individual como colectivamente.

Sin dudas, el aprendizaje colaborativo se basa en el fortalecimiento de las capacidades de los estudiantes para su propio desarrollo educativo y personal, empleando las TIC y herramientas colaborativas como medio para facilitar la interacción con otros.

Las TIC potencian en muchos aspectos, el aprendizaje colaborativo desde las siguientes perspectivas:

- Posibilitan el intercambio de información, conocimiento y diálogo.
- Permiten la colaboración activa de los miembros de un grupo.
- Permiten la auto-evaluación y medición del rendimiento individual y colectivo.
- Facilitan el acceso a una gran cantidad de información compartida y la gestión de dicha información.
- Ponen en contacto a los estudiantes lo que les permite conocer no solo lo referente a los contenidos educativos, sino a lo personal, los aspectos emocionales de la educación misma, percepciones, intuiciones, opiniones, sentimientos.

Aprendizaje significativo

En la teoría del aprendizaje significativo se considera que el aprendizaje se construye mediante un proceso evolutivo donde los conceptos que se tienen interactúan con unos nuevos modificándose o reorganizándose.

Según Ausubel (2000), los conocimientos no se encuentran ubicados arbitrariamente en el intelecto humano. En la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, que posibilitan que nuevos conocimientos puedan ser asimilados en la medida que se ajusten a la estructura conceptual existente, aunque puede ser modificada, como resultado del proceso de asimilación.

Ausubel concibe la teoría del aprendizaje significativo con el fin de superar las limitaciones de la enseñanza tradicional memorística y acumulativa. Este aprendizaje se evidencia “cuando nuevos conocimientos pasan a significar algo para el estudiante, siendo capaz de integrar y explicitar dicho conocimiento, pudiendo emplear este conocimiento para la resolución e interpretación de nuevos problemas en distintos contextos” (Cáceres, 2012).

Por tanto, el aprendizaje significativo es el proceso en el que:

El conocimiento se construye a partir de la experiencia.

El aprendizaje es una interpretación personal del contexto y situaciones de aprendizaje

El Aprendizaje es un proceso activo en el cual el significado se desarrolla sobre la base de la experiencia

El crecimiento conceptual proviene de la negociación de significado, del compartir múltiples perspectivas y de la modificación de nuestras propias representaciones a través del aprendizaje colaborativo

El aprendizaje debe situarse sobre acuerdos realistas (Merril, 1997).

Cuando se logra un verdadero aprendizaje y este es significativo, el estudiante puede establecer relaciones significativas entre sus conocimientos previos y el nuevo material de aprendizaje, permitiéndole aplicarlos en diferentes contextos de aprendizaje.

La información que se aprende significativamente puede ser retenida por mayor tiempo.

El conocimiento de los estudiantes se puede extender cuando adquiere los nuevos conceptos en forma significativa.

Es importante, por lo tanto, involucrar a las TIC en la generación de aprendizajes significativos, en la medida que constituyen una herramienta eficaz para el desarrollo de nuevos conocimientos y aportes desde la experiencia y el aprendizaje colaborativo.

Desde lo antes expuesto, se ha considerado, la propuesta de actividades en la plataforma virtual EDMODO, que posibilite el desarrollo de competencias en el idioma inglés, desde el aprendizaje colaborativo:

3.4.2 Planificación de actividades en la plataforma

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA	LOGROS
Encuesta diagnóstica	Docente: Diseño y ejecución. Aplicación	Contextualizar el entorno y determinar la familiaridad de los estudiantes con los diversos aspectos relacionados con el trabajo en la plataforma virtual.	Antes de iniciar el trabajo docente con los estudiantes se debe realizar una encuesta con el fin de analizar la incidencia de las TIC en el proceso de aprendizaje.	La encuesta se aplicará al total de estudiantes. Se presentarán los resultados	Descripción de la población objeto (estudiantes)
Registro de usuarios	Docente: Estudiantes	Asignar nombre de usuario y contraseña a cada estudiante.	El docente realiza la inscripción de los estudiantes y los orienta para que durante la clase realicen el	Registros en la plataforma: 1. First go to your internet browser, the one you most prefer.	Registro y matrícula de usuarios en la plataforma.

			<p>registro con su nombre de usuario y contraseña, la cual utilizaran para acceder a la plataforma.</p>	<p>2. Type https://www.Edmodo.com/ on the searching bar.</p> <p>3. When the page loads, this screen will appear. Go to the option that says teacher.</p> <p>4. If you wish, you can change the language setting that is located on the left corner at the end of the web page. It is recommended that students use the platform in the English version, so that they could be immerse on the target language.</p>	
--	--	--	---	---	--

				<p>5. You will be asked for a valid email account, if you already have one, type it on the section that requires your email; you will also need a password. Don't forget to choose a password that you will be able to remember, and then press on the green option that says Sign up for free.</p> <p>6. After clicking on the green button, another page will appear in which you will have to find the school you work for.</p>	
--	--	--	--	--	--

				<p>7. After selecting the school you are working, click in next step.</p> <p>8. Immediately after selecting on “next step” this screen will be shown. It means that you will be using Edmodo from now on with the school name where you work. After that, click on next step.</p>	
Inducción ingreso a la plataforma	Docente	Capacitar a los estudiantes para que puedan ingresar a la plataforma.	Explicación de cómo ingresar a la plataforma desde el enlace creado en la comunidad virtual del colegio, de la distribución de contenidos y	Registros en la plataforma.	Ingreso permanente de los estudiantes a la plataforma.

			herramientas que presenta la plataforma.		
Competencia Writing Construcción del glosario colaborativo	Docente Estudiantes:	-Enuncia las principales definiciones de las palabras seleccionadas. Propone términos nuevos	-Cada estudiante puede contribuir al glosario con un término, una definición, o con comentarios acerca de definiciones ya incorporadas.	- Sección de la plataforma usos didácticos - Participación en los foros. - Incorporar las definiciones mejor evaluadas por los estudiantes, al glosario	Desarrollar competencias en el manejo de las TIC - Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo
Competencia Writing	Docente	Construcción del conocimiento a partir de la existencia de	- Como actividad de aprestamiento deben ingresar a los videos.	- Foros en la plataforma	- Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y

<p>Subgrupos de Discusión</p>		<p>subgrupos y la propuesta de análisis de un tema desde diferentes perspectivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En la plataforma se pueden realizar discusiones grupales de los videos, que sirvan de apoyo al análisis del tema propuesto. - Acceso a enlaces de otras páginas web - Revisión de información desde google académico - Los subgrupos deberán exponer en un foro sus conclusiones del 		<p>significativo entre los estudiantes</p>
--------------------------------------	--	---	---	--	--

			tema y fomentar el debate.		
Competencia Writing y Reading Recuperación de información y juegos de roles	Docente / Estudiantes	Análisis de temas de interés desde los Talleres	<p>Asignación a cada estudiante de la investigación y análisis de un tema.</p> <p>Desde la herramienta Taller, cada estudiante expone el trabajo ante los compañeros</p> <p>Un estudiante puede ser asignado para la evaluación</p>	<p>Se pueden utilizar diferentes tipos de estrategias de evaluación que ofrece la plataforma, por ejemplo:</p> <p>“No se ha calificado” con el fin de solo obtener los comentarios de los miembros del grupo, o acumulativa, estipulando de manera que exista un balance o por criterio. Además, el facilitador puede asignar que se realice la autoevaluación con el fin de enriquecer más la actividad.</p>	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes

Uso de palabras del glosario		Foros	Se estructuran actividades para que a partir de los términos definidos en el glosario.	Se evalúa según la calidad de los textos realizados y el empleo adecuado de los términos	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes
Portafolio	Docente	Wiki	La técnica de elaboración de portafolio forma parte de las estrategias de trabajo individual y las centradas en la presentación de información. Para este caso, la herramienta idónea de la plataforma es un WIKI de forma	El uso del portafolio girará en torno a la resolución de actividades generales, para las que los estudiantes irán creando nuevas páginas en su "Wikicaderno" personal. El facilitador podrá realizar un seguimiento continuo de su actividad sin más que ir revisando el WIKI de cada estudiante. De esta forma, los estudiantes podrán	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes

			<p>personal, donde cada alumno dispondrá de un espacio de acceso personal y restringido en la plataforma.</p>	<p>disponer de todo su trabajo centralizado con una página inicial a modo de índice.</p>	
<p>Controversia estructurada</p>	<p>Docente - Estudiantes</p>	<p>Foros</p>	<p>Mediante el uso del foro y la estrategia de trabajo colaborativo “controversia estructurada”, el facilitador puede dividir el grupo en dos grandes subgrupos,</p>	<p>Cada grupo deberá publicar en el foro los resultados de la investigación. Seguidamente, el facilitador abrirá un período de debate en el mismo.</p>	<p>Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes</p>

			asignarles un tema, solicitar a cada grupo que investigue más sobre el tema clasificando la información en aspectos positivos o negativos del tema propuesto		
Trabajos de investigación con retroalimentación	Estudiantes - Docente	La herramienta Taller puede ser muy útil, ya que permite establecer varias entregas de avances y recibir retroalimentación de miembros del grupo, con el fin de culminar con un	El facilitador puede asignar la revisión de los avances dividiéndolos entre los participantes o grupos de los trabajos de investigación, así cada uno de los	Talleres	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes

		<p>exitoso producto que de una u otra forma ha sido validada.</p>	<p>estudiantes observa los trabajos de investigación de los demás y realiza sus aportes y, de la misma forma, sus compañeros retroalimentan el trabajo de él.</p> <p>Es muy importante recordar la puntualidad en la entrega de valoraciones de los trabajos y es un punto que el facilitador puede tomar en</p>		
--	--	---	--	--	--

			consideración a la hora de calificar.		
Estudio de casos	Docente	Validar los objetivos y el caso planteado	El profesor asignará, ya sea en forma grupal o individual, un caso determinado, luego, los estudiantes lo resuelven y aportan sus resultados en la plataforma mediante la herramienta taller para compartirlos con los demás miembros del grupo y que estos los retroalimenten	Talleres	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes

			según la estrategia de evaluación establecida por el facilitador.		
Foro en el aula virtual	Estudiantes – Docente	Validar los objetivos planteados	Los estudiantes puedan subir artículos, videos y comentarios motivacionales hacia el estudio del inglés	Foros	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes
Foro en el aula virtual de aspectos culturales	Docente – Estudiantes	Validar los objetivos planteados	Los estudiantes pueden subir artículos relacionados con la parte cultural con el fin de incentivarles el	Foros	Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes

			<p>amor hacia los aspectos culturales que como ecuatorianos, se debe cultivar ya que la tendencia es copiar todo lo que se hace en otros países y/o admirar cosas y lugares de afuera en lugar de apreciar y aprender a valor primero lo nuestro, es decir las cosas hermosas y valiosas que tiene nuestro Ecuador.</p>		
--	--	--	---	--	--

<p>Creación de blogs para el desarrollo de la destreza de la escritura (writing)</p>	<p>Estudiantes - Docentes</p>	<p>Actividades para el desarrollo de la destreza writing a través de la creación de blogs en la plataforma</p>	<p>Copia de oraciones correctas</p> <p>Unir oraciones</p> <p>Ejercicios de sustitución</p> <p>Secuencia de palabras desordenadas</p> <p>Cambio de frases</p> <p>Oraciones Paralelas</p> <p>La escritura basada en un texto</p>	<p>Blogs</p>	<p>Generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo entre los estudiantes</p>
---	-------------------------------	--	--	--------------	--

Evaluación	Docente:	Validar los objetivos planteados en el trabajo.	Se hace el seguimiento del proceso evaluativo teniendo en cuenta la frecuencia de visitas al curso virtual.	La plataforma registra cada uno de los ingresos realizados por los estudiantes y se verifica el trabajo en el aula de clase.	Establecer conclusiones sobre el impacto del uso de las TIC en los estudiantes
-------------------	----------	---	---	--	--

En este sentido, es importante mencionar que las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 2004).

3.4.3 Tipos de estrategias

Con base en el contexto que, de la enseñanza en entornos virtuales, se considera importante la siguiente clasificación de estrategias establecida por (Delgado, 2010) donde se establecen las siguientes perspectivas:

1. Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.
2. Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.
3. Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.

Además, el análisis contempla que cada uno de estos grupos de estrategias está conformada por diferentes técnicas de enseñanza, que a continuación se explican:

Técnicas centradas en la individualización de la enseñanza desde entornos virtuales

Se refiere a la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante. Las herramientas que brinda el entorno permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

La utilización de estas técnicas requiere que el docente establezca una relación directa con el estudiante y asigne actividades en pro de su autorrealización y el grado de dificultad que así lo requiera.

Algunos ejemplos son: recuperación de información y recursos a través de la Internet, trabajo individual con materiales interactivos (laboratorio, simulaciones, experimentación, creación de modelos), contratos de aprendizaje, prácticas, técnicas centradas en el pensamiento crítico o en la creatividad.

1. Recuperación de información: permite al estudiante construir su propio conocimiento a través de la búsqueda y localización de información en Internet, el análisis y valoración de la misma. Es importante que el docente intervenga en forma mínima, dando solamente las pautas de orientación necesarias para la actividad; además, que prevenga al estudiante, haciéndole saber que no siempre la información que encontrará es totalmente válida y que, por lo tanto, la comparación de fuentes es necesaria.

2. Trabajo con materiales multimedia interactivos: esta modalidad consiste en el trabajo autónomo con materiales multimedia interactivos. Algunos ejemplos son: los tutoriales, ejercicios y actividades prácticas, cuyo objetivo es la ejercitación del pensamiento crítico o del pensamiento creativo mediante métodos de análisis, ejercitación, solución de problemas o experimentación.

3. Prácticas, técnica que consiste en establecer un conjunto de prácticas que por medio de la red pueden ser supervisadas por profesionales calificados, brindando así un acercamiento controlado a una situación real. Es importante establecer exactamente qué se espera del estudiante durante el período de práctica, las actividades, el tiempo y sus funciones. El docente debe estar involucrado en el proceso y ofrecer las guías necesarias.

4. Técnicas centradas en el pensamiento crítico, que se pueden utilizar actividades para seleccionar y evaluar información o soluciones potenciales, así como la organización de la misma. Pueden ser la creación de gráficos, ensayos, síntesis de lluvia de ideas, sumarios, reflexiones, esquemas, entre otros.

5. Exposición didáctica, que consiste en una presentación de un tema, donde se organizan los aspectos más importantes en unidades, haciendo énfasis en la diferenciación de los elementos básicos y secundarios. Usualmente, son clases cortas y persiguen objetivos que serán reforzados con otras actividades, porque son, por lo general, introducciones. Es importante que se apoyen en elementos gráficos, visuales

o auditivos en forma de demostraciones, para después ser ampliadas con técnicas de actividad, pensamiento crítico, análisis u otras.

6. Grupos de investigación: se le presenta al grupo un problema y cada subgrupo se encargará de estudiar una parte del mismo. Los miembros del subgrupo deberán realizar una exhaustiva investigación con el fin de convertirse en expertos del tema y compartirá sus conocimientos con los demás miembros del grupo. Por último, se unen todos los tópicos y se redacta un documento final.

7. Estudio de casos: su objetivo es llegar a conclusiones o a formular alternativas sobre una situación o problema determinado. El docente prepara un resumen de una situación o problema, contemplando todos los aspectos que necesitan los estudiantes para alcanzar las conclusiones de acuerdo con los objetivos que se persiguen. Les presenta el caso que puede ser resuelto en forma grupal, los grupos deberán exponer los resultados y se cierra con una discusión para comparar conclusiones.

8. Trabajo por proyectos: esta técnica parte de un tema ya sea propuesto por el docente o los estudiantes, se realizan actividades que irán generando resultados, que en forma acumulativa constituirán el producto final. Dicho producto puede ser expuesto a los compañeros con el fin de generar reacciones y opiniones al respecto (Contreras, 2006).

3.4.4 Estrategias Aplicables en las herramientas de la plataforma EDMODO.

Actualmente, la plataforma permite realizar las siguientes funcionalidades:

1. Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres
2. Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
3. Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, videos.
4. Realizar encuestas a los alumnos.
5. Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de la misma.
6. Gestionar un calendario de clases.
7. Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos del centro educativo.

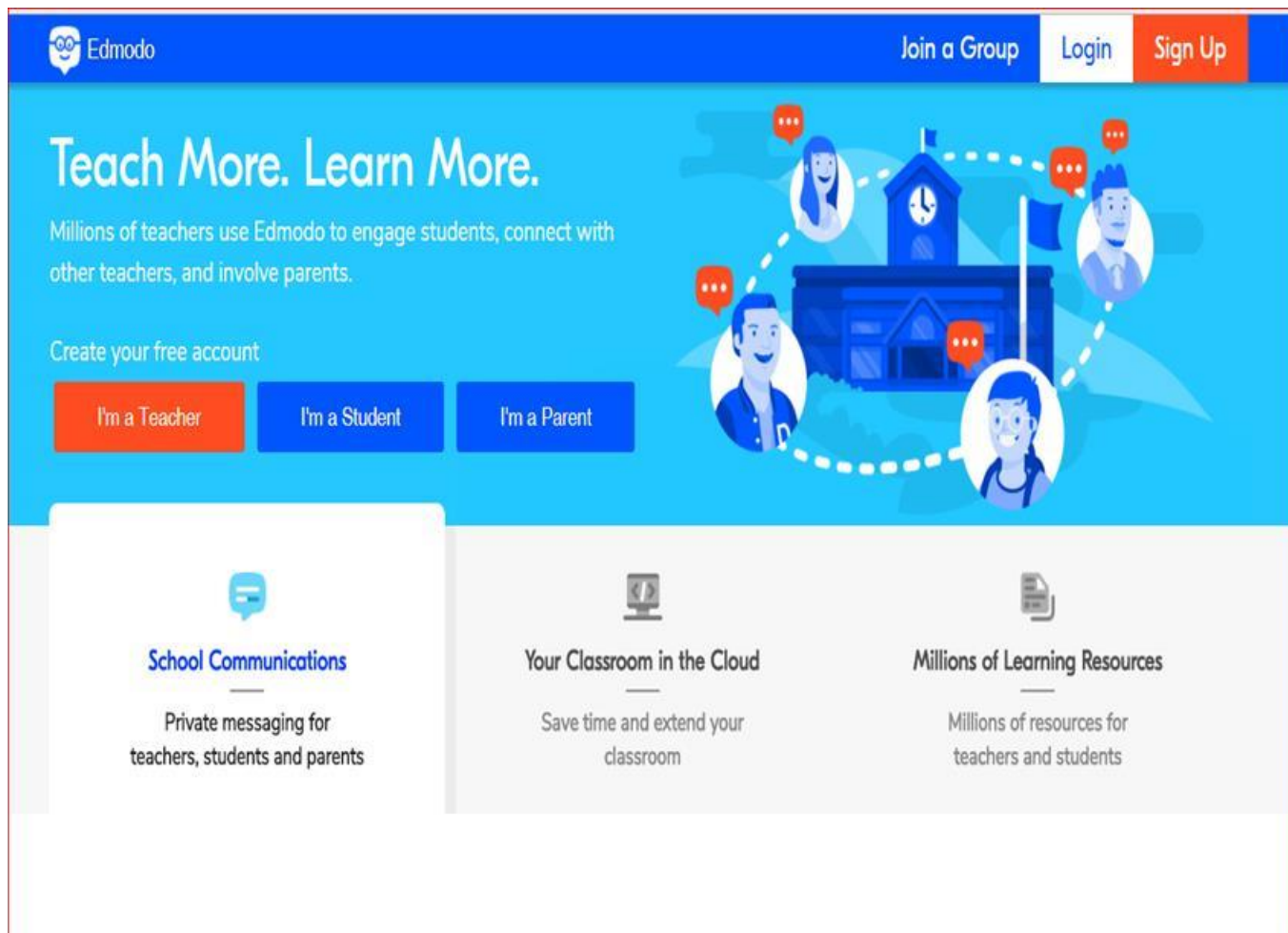
8. Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiendo mantenerlos informados de las actividades que estos realizan y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
9. Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo.
10. Crear cuestionarios de evaluación.
11. Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
12. Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.
13. Previsualización de documentos de la biblioteca.
14. Acceso a través de dispositivos móviles (Android e iPhone).

EDMODO es un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje (LCMS, de sus siglas en inglés Learning Content Management System) (por tanto, es un sistema que permite la creación del contenido dentro del sistema) y un entorno de red social, de código abierto, basado en Web. Desde el punto de vista de los administradores de la plataforma, su instalación o actualización es rápida y pueden desarrollar temas para cambiar la apariencia de la plataforma, así como instalar nuevos módulos para ampliar las funcionalidades de la misma. Los instructores pueden rápidamente crear, configurar y empaquetar cursos para su redistribución en red o importar cursos adaptados al estándar SCORM (Shareable Content Object Reference Model). Los estudiantes aprenden en un entorno adaptativo y social. EDMODO ha sido diseñado con el objetivo de lograr accesibilidad y adaptabilidad para personas con algún tipo de discapacidad (Pampillón, 2012).

Edmodo es una red social de aprendizaje, que permite colaborar, enviar información y compartir archivos entre profesores, estudiantes y administrativos. Es una aplicación web gratuita que gestiona la creación de grupos para compartir información. Se puede acceder a Edmodo desde iPhones y otros dispositivos móviles, lo cual lo hace accesible aún si no se tiene acceso desde un computador.

Las aplicaciones online son las herramientas que facilitan la comunicación y la publicación de contenidos, entre las aplicaciones que ofrece EDMODO están las siguientes: tanto estudiantes como profesores pueden tener sus páginas personales, realizar cuestionarios y pruebas temporizadas, en lo referente a la comunicación están los mensajes y el correo electrónico.

1. Creación de grupos y registros



Edmodo

Join a Group Login Sign Up

Teach More. Learn More.

Millions of teachers use Edmodo to engage students, connect with other teachers, and involve parents.

Create your free account

I'm a Teacher I'm a Student I'm a Parent

School Communications
Private messaging for teachers, students and parents

Your Classroom in the Cloud
Save time and extend your classroom

Millions of Learning Resources
Millions of resources for teachers and students

Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo.

El alumno, una vez superadas las pruebas podrá descargarse el certificado de cumplimiento de la asignatura. Para crear un certificado se debe dar clic en [Administrar/Certificados/Añadir un nuevo certificado.](#)

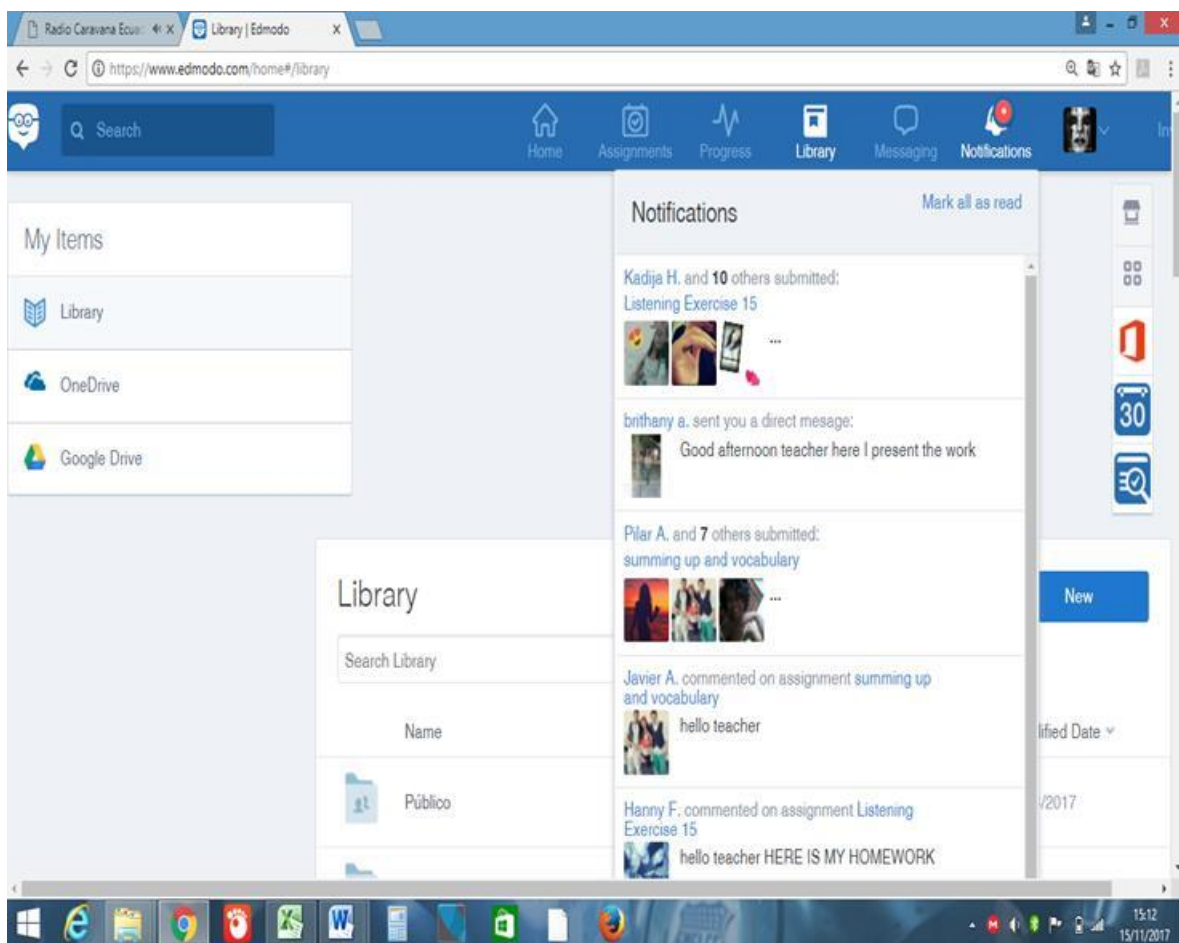
Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos del centro educativo.

Desde la función ([Administrar/Foros](#)) se crean y se gestionan los foros. Desde esta función también se pueden exportar foros, como archivo zip, que se pueden ver, al

descomprimirse, a través de un navegador (haciendo doble clic sobre archivo “exported_forum.html”)

Desde (Administrar/Grupos/Crear Grupos), se crean grupos de forma automática o manual y se les asigna las herramientas que se consideren: blogs, foros, entre otros.

Herramientas para impartir clases en la plataforma:



Administración de la Biblioteca

La Biblioteca de EDMODO, como aplicación, permite guardar, subir y descargar todo tipo de archivos como texto, imágenes, audio y videos además de direcciones URL. Para facilitar el acceso a esta función por parte del estudiante se pueden crear carpetas para gestionar los diferentes recursos.

En la zona central se visualizan los recursos adjuntos:

- Acceso a la Biblioteca
- Botón *agregar a la biblioteca*.
- Archivos adjuntos: se encuentran los archivos que han sido compartidos por los miembros del grupo o grupos a los que se pertenece.

d. Administración de recursos.

Para crear nuevas carpetas se hace clic en el icono de *nueva carpeta*, se siguen las instrucciones que se despliega en la pantalla entre las principales están las siguientes el etiquetar la carpeta y la opción para compartirla con los grupos que estén creados en la plataforma. Hay una opción que permite modificar las carpetas a través del icono *edición*.

El principal beneficio de la administración de la biblioteca utilizando carpetas es que los estudiantes no tendrán la necesidad de recorrer el muro de la clase, sino que tendrá los recursos que necesitan en un solo lugar y de una forma ordenada. (Ahedo, 2012)

Calendario de Trabajo

Esta función permite registrar una secuencia de actividades, muestra las tareas planificadas por el docente y las actividades planificadas por los estudiantes en el desarrollo de sus tareas. Para ingresar a esta función hay que hacer clic en la barra de navegación ubicada en la parte superior del perfil, la opción calendario; automáticamente el sistema nos lleva al calendario, para incluir una actividad basta con hacer clic sobre un espacio y aparecerá un Tabla de diálogo. Seguir las instrucciones que despliega y hacer clic en crear. (EDMODO, 2012)

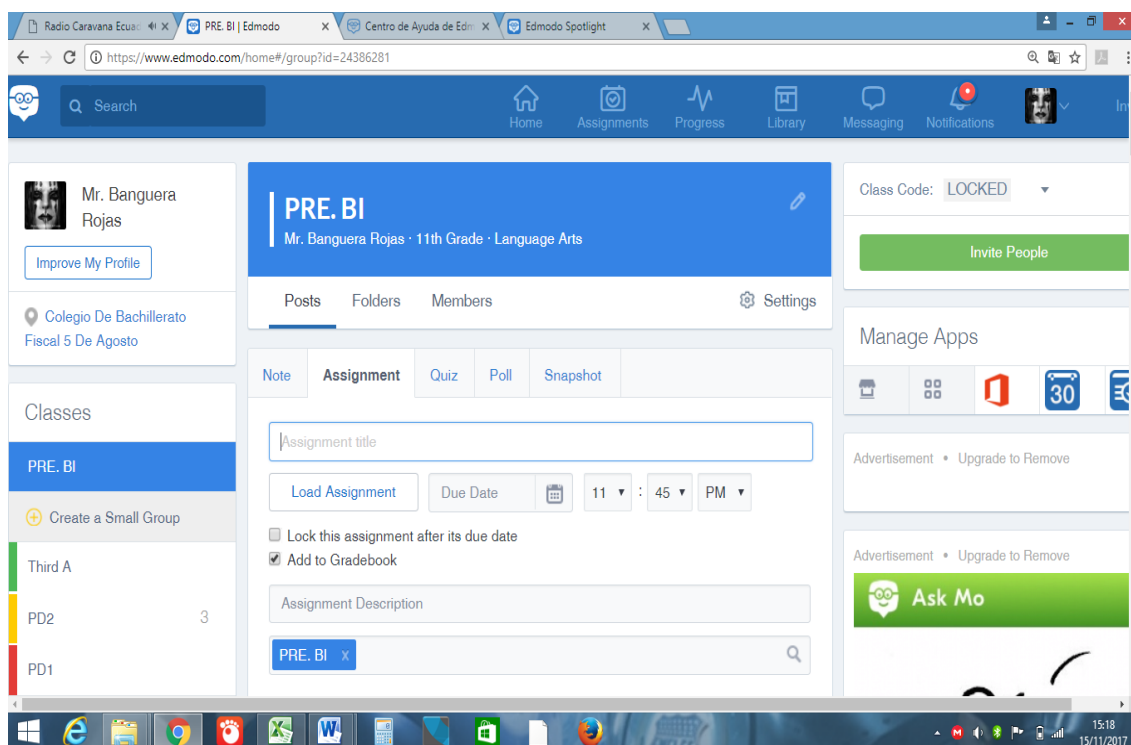
Intercambio de Archivos

EDMODO permite el intercambio de archivos de una manera sencilla, en la página de inicio se cuenta con varias opciones para realizar el envío de archivos entre los miembros del grupo.

La opción mensaje permite adjuntar archivos guardados en el computador o en un dispositivo de almacenamiento de información. También facilita compartir hipervínculos de sitios que pueden ser de utilidad para los estudiantes. Además proporciona acceso a los archivos registrados en la biblioteca.

Asignación de Tareas

Toda vez que se planifica las tareas que realizará el estudiante; la plataforma EDMODO al igual que en el envío de mensajes, permite la asignación de tareas a un grupo o miembros del grupo en forma individual. La opción asignar tareas está junto a la opción mensaje, al hacer clic sobre la opción aparece el siguiente cuadro representado a continuación:



3.4.5 Evaluación y seguimiento.

La evaluación y seguimiento se puede realizar de acuerdo al grado de desempeño de cada estudiante en los diferentes niveles de competencia para el uso adecuado de la plataforma, la aplicación de diferentes estrategias para la resolución de problemas y su adecuada aplicación en el medio que se desenvuelven.

Se puede evaluar el ritmo de interacción de los estudiantes, basados en los registros que arroja la plataforma referente a:

- Registros en vivo: permite identificar los usuarios conectados en tiempo real.
- Informe de actividades: genera registros de visitas de cada uno de los usuarios y a cada una de las actividades.
- Informes de participación: registra las participaciones de cada una de los usuarios por día.
- Calificaciones: Registra por usuario las calificaciones asignadas por el docente. Las variables a evaluar propuestas, son las siguientes:
 - Frecuencia de visitas al aula virtual por parte de los estudiantes.
 - Frecuencia de accesos por estudiante.
 - Frecuencia de accesos por actividades.
 - Rendimiento académico de los estudiantes, durante el desarrollo del trabajo realizado.

3.4.6 El aula virtual: usos y elementos que la componen.

El uso y las aplicaciones formativas de todos los medios que facilita Internet: Chat, páginas Web, foros, aplicaciones, se deben dar en un aula virtual con un fin común: permitir que los materiales se distribuyan en línea y que, al mismo tiempo, puedan estar al alcance de los alumnos en formatos estándar que permitan su impresión, edición o grabación, para su posterior uso (Pampillón, 2012).

Este referente es el punto de partida para la búsqueda continua de innovación al diseñar un aula virtual, adecuando los contenidos de una clase a un medio donde

se mezclan diferentes posibilidades de interacción a través de la multimedia y donde la lectura lineal no es la usual, pues en esta el usuario *escanea* el texto, en busca de títulos, texto enfatizado en negrita o enlaces a otras páginas, imágenes o aplicaciones. Implicando que los alumnos en este tipo de ambientes, deben estar preparados para adoptar nuevos roles y seguir las rutas trazadas por el docente con un objetivo específico en vez de navegar utilizando su propia ruta. Por ello, es que uno de los principios fundamentales para la organización del contenido al diseñar un aula virtual, consiste en organizar la información en piezas o bloques que permitan a los alumnos recibirla de forma más interactiva, chequear recursos, realizar actividades, auto evaluaciones, compartir experiencias, y comunicarse.

Las plataformas educativas las podemos definir como una herramienta virtual o una combinación físico-virtual, que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos. Además, se considera un proceso que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, que complementa o presenta alternativas en los procesos de la educación tradicional (Pampillón, 2012).

Las plataformas educativas en el proceso de enseñanza permiten a los alumnos disponer de una mayor implicación y autonomía en su proceso de aprendizaje, incrementándose la accesibilidad y flexibilidad. El alumno auto gestiona su tiempo para aprender su ritmo, profundizando en el aprendizaje según sus necesidades, tomando conciencia de la utilidad en el manejo de las tecnologías de la información y comunicación para su futuro (Vallejo, 2012).

3.4.7 Características del diseño y planificación en la plataforma EDMODO

Vila (2012) propone que básicamente para el trabajo en plataformas como EDMODO, se deben tener en cuenta herramientas Web 2.0 que permitan:

- **Distribución de la información**, es decir, al educador presentar y al educando recibir los contenidos para la clase en un formato claro, fácil de distribuir y de acceder.
- **Intercambio** de ideas y experiencias.
- **Aplicación y experimentación** de lo aprendido, transferencia de los conocimientos e integración con otras disciplinas.
- **Evaluación** de los conocimientos

- **Seguridad y confiabilidad en el sistema.**

Para el logro eficiente de estos cometidos, al diseñar el trabajo en la plataforma se debe tener en cuenta:

- Los objetivos.
- La distribución del tiempo y su planificación.
- El contenido del curso y su distribución conforme al tiempo dispuesto.
- Definir las herramientas, recursos web, y actividades que garanticen la formación de las habilidades y/o competencias requeridas en los estudiantes, junto con los instrumentos de evaluación que permitan determinar los alcances o logros.

3.4.8 Ventajas de la educación virtual

Ventajas

Vila (2012), en su trabajo caracteriza estas ventajas a nivel del educando y la institución y las desventajas a nivel general, hallándose en su escrito un mayor número de ventajas que desventajas:

- Los alumnos tienen la oportunidad de tener un trato más personalizado en relación con el docente y sus compañeros.
- Brinda al educando la posibilidad de adaptar sus horarios de estudios, reflexionar sobre los contenidos vistos y retroalimentarlos, generando disciplina de estudio y facilitando su adaptación al ritmo de trabajo marcado por el docente.
- Apoya la educación inclusiva, ya que el alumno tiene un papel activo en su propia formación, brindando a todos por igual la oportunidad de acceder al proceso, mejorando, por ende, el acceso a la educación, eliminando las barreras de lugar y tiempo, características de la educación tradicional.
- Compromete al docente, en un proceso de mejora continua que propende por la innovación y el mejoramiento del diseño curricular e investigación.
- Motiva al estudiante a desarrollar la creatividad, a la hora de buscar la información por sí mismo, contribuyendo a mejorar la calidad educativa.
-

3.4.9 Ventajas de EDMODO

- No se necesita de ningún software, todo se encuentra adaptado en la plataforma.
- No se necesita solo de un computador para ingresar ya que se puede tener acceso desde equipos móviles, tabletas electrónicas.
- La creación de grupos privados es posible.
- Recursos multimedia como: videos, audios, archivos o enlaces pueden ser compartidos.
- Estudiantes de 13 años pueden acceder a la plataforma sin necesidad de una cuenta de e-mail.
- Padres de familia pueden tener acceso a la plataforma virtual con el consentimiento del profesor.

La propuesta de aspectos de comunicación síncrona multimedia (Vila, 2012) implica una serie de recursos que pueden ser utilizados para el desarrollo de competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, desde entornos virtuales:

Administración. Estas herramientas deben facilitar, en primer lugar, las operaciones de gestión de usuarios: como altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, la definición de roles y el control y seguimiento del acceso de los usuarios. En segundo lugar, la gestión: creación, modificación, visibilidad y eliminación, por ejemplo, configuración del formato de la plantilla, incorporación, eliminación o definición de criterios de visibilidad de las herramientas.

Comunicación. Las herramientas de comunicación permiten la interacción entre profesores y alumnos. Puede ser asíncrona con el correo electrónico, los foros, el calendario y los avisos; o síncrona, con las charlas (chats) o la pizarra electrónica. Estas herramientas permiten todos los sentidos de interacción: del profesor hacia alumnos, de los alumnos hacia profesor, de alumno con alumnos, alumnos entre sí, o todos con todos.

Gestión de contenidos. Para la gestión de contenidos disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones

básicas sobre ellos, como visualizarlos, organizarlos en carpetas (directorios) y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos. Además, suele incorporar algún sistema para la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y alguna herramienta muy básica para la creación de contenidos. No tienen restricciones respecto a los tipos de archivos, pero para su visualización es necesario que el usuario tenga instalada localmente, en el ordenador desde el que hace la consulta, la aplicación apropiada.

Gestión de grupos. Estas herramientas permiten realizar las operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos y la creación de “escenarios virtuales” para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo. Estos escenarios de grupo incluyen directorios o “carpetas” para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo.

Evaluación. Las herramientas para la evaluación permiten la creación, edición y realización de ciertos tipos de encuestas o test, anónimos o nominales, de trabajos, la autocorrección o la corrección (con realimentación), la calificación y publicación de calificaciones y la visualización de información estadística sobre los resultados y, también, el progreso de cada alumno.

3.4.10 Actividades desarrolladas con los docentes para su inducción en el manejo de la plataforma

ACTIVIDADES	FECHAS PROGRAMADAS	RESPONSABLES
Introducción al manejo de la plataforma EDMODO	Segundo lunes del mes de Junio	Investigador y Coordinador del Área de Conocimiento Inglés
Gestión de actividades en la plataforma EDMODO	Tercer lunes del mes de Junio	Investigador y Coordinador del Área de Conocimiento Inglés
Competencias en idioma inglés	Segundo lunes del mes de Julio	Investigador y Coordinador del Área de Conocimiento Inglés
Principios de integración y trabajo en grupo desde la plataforma EDMODO	Tercer lunes del mes de Julio	Investigador y Coordinador del Área de Conocimiento Inglés
Estrategias para el manejo de la plataforma EDMODO	Segundo lunes del mes de Julio	Investigador y Coordinador del Área de Conocimiento Inglés
Actividades para el manejo de la plataforma EDMODO que permitan el desarrollo de competencias en idioma inglés	Tercer lunes del mes de Agosto	Investigador y Coordinador del Área de Conocimiento Inglés

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE IMPACTOS

La necesidad de medir y establecer los impactos de la investigación, resulta pertinente por la importancia de analizar sus resultados y la probabilidad del impacto.

4.1 Impacto Científico.

Con la implementación del proyecto se pudieron alcanzar los siguientes resultados:

Confirmar que la educación y las TIC tienen una influencia significativa en los resultados que se consiguen a través del proceso de enseñanza –aprendizaje.

Entender que una educación de calidad, basada en el uso de las TIC, puede generar talento humano capacitado, con mejores opciones para insertarse al mercado laboral y a la sociedad, y en mejores condiciones.

Las clases virtuales se intercalaron con las clases presenciales ya programadas con anterioridad a esta experiencia. En una de las últimas clases presenciales, de un total de 34 estudiantes con los cuales se realizó las evaluaciones, se receptaron 32 evaluaciones que fueron escritas por los alumnos de la experiencia y 2 evaluaciones vía plataforma.

Dentro del marco de la cátedra de inglés, se les pidió a los alumnos que evaluaran diferentes aspectos: actividades realizadas, rol del docente y sugerencias. Uno de los puntos de la evaluación más importante fue el impacto del uso de la plataforma virtual EDMODO: tipo de acceso, dificultades, puntos positivos y negativos, sugerencias.

Los comentarios coinciden en que la plataforma resultó una idea excelente, original, entretenida y rápida de aprender. También consideraron que era muy positivo leer desde sus casas donde se sentían más cómodos y tranquilos. Destacaron que apreciaron estar todos juntos participando en los foros y saber qué piensan sus pares con los que generalmente casi no tienen relación. Varios alumnos expresaron

que fue muy bueno contar con la posibilidad de poder comunicarse con el docente ante cualquier duda, con solo enviar un e-mail. Resultaba cómodo, aunque a veces se sentían extraños. En general, las evaluaciones indican que el trabajo en la plataforma virtual EDMODO, para el desarrollo de las competencias en idioma inglés, fue de gran utilidad y fácil de usar, aunque algunos manifestaron encontrarse con dificultades en algunas aplicaciones de la plataforma, al principio, pero que pronto se familiarizaron con ella. Solo hubo una sola consulta tecnológica sobre el análisis de términos en el glosario.

Aun cuando los alumnos manifestaron sentirse inhibidos debido a que se sintieron expuestos a desafiar las nuevas TIC aunque aclararon que solo fue al principio, y que les hubiera gustado haber contado todo el año con la plataforma y esperan poder seguir contando con ella durante sus próximos cursos.

Los puntos negativos mencionados fueron pocos. Hacen referencia a las dificultades en el manejo de la plataforma, pero solo al principio; lo mismo les sucedió para bajar algunos archivos. Algunos expresaron preocupación por los estudiantes que no poseen computadoras en sus hogares y deben ir a un cyber.

Para resumir y compartir una de las opiniones de los alumnos seleccioné la siguiente por ser la más representativa del pensamiento general de los alumnos:

...“Otra manera de seguir en contacto con la lengua. Más fácil de llegar a los jóvenes por medio de Internet, ya que cuando tenemos tiempo libre solemos “conectarnos”. Esto no sucede con los libros, ya que los estudiantes cuando tenemos tiempo libre no vamos a “agarrar un libro” y practicar la lengua.” (Alonso, 2017).

Como dato de interés en cuanto a la forma de ingresar a la plataforma:

- El 59 % de los alumnos se conectaron desde sus hogares
- El 26 % desde un cyber y el 3 % desde otros domicilios.

Es importante destacar el alto grado de participación de los alumnos (97%).

Es significativo el impacto científico de la investigación si se considera que aún son insuficientes los estudios realizados sobre la utilización de la plataforma EDMODO en la enseñanza del idioma inglés en las instituciones fiscales del país. No se cuenta con antecedentes teóricos que permitan el análisis de las aplicaciones en

torno a la generación de competencias en el idioma inglés, por lo que resulta novedosa la presente investigación.

4.2 Impacto Social.

Los estudiantes a través del aula virtual podrán comunicarse y en otros casos, hacer un trabajo colaborativo. La comunicación mejorará entre profesores y estudiantes.

Los estudiantes mejorarán su nivel de inglés y la destreza en el manejo de plataformas virtuales.

De igual manera, los estudiantes tendrán más opciones para desenvolverse dentro y fuera del país, puesto que el manejo del idioma inglés es una herramienta de comunicación y trabajo fundamental en todos los países.

4.3 Impacto Ecológico.

El proyecto no contempla riesgos ecológicos ni ambientales.

4.4 Impacto Ético.

El proyecto no tiene impacto negativo sobre valores fundamentales de la sociedad esmeraldeña, por cuanto la planificación del uso de la Plataforma Virtual EDMODO para la enseñanza del idioma inglés, se realizó en horas de clase, con monitoreo y tiempos establecidos.

El proyecto tuvo un impacto positivo sobre valores sociales como la colaboración, la participación y el diálogo, que fomentados en la clase mediante el uso del Campus Virtual se trasladó también a su comportamiento en los otros espacios de convivencia social.

4.5 Impacto Educativo.

Al utilizar la Plataforma Virtual EDMODO se obtuvieron resultados en cuanto a:

El educando asumió un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adoptando nuevos recursos didácticos, si se considera que actualmente la

tecnología es elemento imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje, del cual todos deben sacar provecho y estar actualizados en su uso.

El logro de un aprendizaje significativo en los educandos, una vez que estos asimilaron de mejor manera los contenidos y pudieron comunicarlos de manera entendible a otros estudiantes.

4.6 Impacto Económico.

Con la implementación del proyecto se conseguirá:

Que los estudiantes de primero de bachillerato en el momento en que finalicen el año escolar, puedan terminar con mejores competencias, lo que les permitirá mayor adquisición de nuevos conocimientos.

Si los estudiantes utilizan la plataforma de manera óptima, no tendrán que invertir su dinero en cursos de inglés fuera de la institución.

La investigación no requirió de altos costos ni asignación de recursos presupuestarios para su realización por parte de la institución, siendo factible para la institución, que pudo obtener los resultados sin costos económicos significativos.

4.7 Impacto Cultural

El impacto cultural está dado, por los cambios que genera en los modos de actuación de los estudiantes, la concientización de nuevas formas de hacer y ser en el ámbito educativo sobre todo por despertar el interés por el aprendizaje del idioma inglés.

Es necesario dar incentivar a los estudiantes el amor por la cultura ecuatoriana por ser un país multiétnico, multilingüe y multicultural, y dejar de poner en primer lugar culturas de otros países como por ejemplo, los patrones que nos llegan de los EEUU, sin antes apropiarnos de lo nuestro. Por ende, la propuesta presenta un Foro Virtual donde los estudiantes pueden subir información de los aspectos culturales del país.

4.8 Impacto Ambiental

Este impacto es muy importante, ya que la investigación no afectará la naturaleza, no tendrá efectos nocivos en la naturaleza misma, en el entorno de la institución educativa, simplemente, es un estudio que no incide sobre el medio natural, en cambio, se enfoca a la sostenibilidad y crecimiento educativo.

Los estudiantes al realizar las tareas por internet a través de este recurso, evitarán estar imprimiendo papeles, debido a que los maestros podrán recibir los deberes y calificarlos en línea y dar el feedback correspondiente a sus estudiantes de los errores y de los aspectos que deben mejorar.

CONCLUSIONES

- La utilización adecuada de estos medios, propicia encuentros en un espacio virtual que rompe con las barreras del tiempo y del espacio, incrementando la interacción entre alumno-profesor y entre pares, promoviendo el aprendizaje colaborativo y creando autonomía en el alumno.
- Las nuevas TIC colaboran con los docentes para lograr materiales más atractivos y fáciles de utilizar y de actualizar.
- Los resultados de las evaluaciones incentivan a continuar haciendo uso de las nuevas tecnologías en los cursos de grado enriqueciendo de esta manera, las prácticas educativas tradicionales.
- La motivación de los estudiantes es alta al utilizar recursos tecnológicos.
- Las nuevas TIC no favorecen por sí solas la apropiación del conocimiento.
- El diseño de estrategias didácticas innovadoras, permitió el desarrollo de competencias en entornos virtuales para la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés, en los estudiantes de primer año de Bachillerato del Colegio Fiscal Cinco de Agosto, del cantón Esmeraldas.

RECOMENDACIONES

- Se hace indispensable el trabajo del docente en los entornos virtuales, con el fin de monitorear y supervisar el trabajo de los estudiantes, así como para evaluar su desempeño.
- Se debe incrementar la interacción entre alumno-profesor y entre pares, promoviendo el aprendizaje colaborativo y creando autonomía en el alumno.
- Se hace indispensable la familiarización del docente con las nuevas TIC, de tal manera que los docentes pueden lograr materiales más atractivos y fáciles de utilizar y de actualizar, significando una mayor motivación para el aprendizaje en los estudiantes.
- Se debe continuar haciendo uso de las nuevas tecnologías en el plantel educativo, con los estudiantes de bachillerato, enriqueciendo de esta manera, las prácticas educativas tradicionales.
- Se debe favorecer la motivación de los estudiantes a través de la utilización de los recursos tecnológicos.

BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, (2000). Uso pedagógico de tecnologías y medios de comunicación exigencia constante para docentes y estudiantes. Editorial Mac Graw Hill.

AHEDO, J. (2012). Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa. Universidad Internacional de la Rioja, España.

BUNGE, M. (1985). Seudociencia e ideología. Madrid: Alianza Universidad.

BRUNER, J. (2009). De la Revolución cognitiva a la Revolución Cultural. Educere, Volumen 13, número 44, enero – marzo 2009.

CACERES, A. (2012). Significados que le atribuyen las/los docentes al proceso de comprensión lectora en NB2. Universidad de Chile. Santiago de Chile, Chile.

CASTELLANOS, J. (2011). Las TIC en la Educación. Editorial Anaya. Madrid, España.

CANALES, C. (2010). Metodologías de Investigación Social. Editorial. Santiago de Chile: LOM, Primera Edición.

CAMPOVERDE, G. (2012) Formación basada en las tecnologías de la Información y la comunicación. Tarragona. España.

CERDA, H. (1993). Los elementos de la investigación. Abya Yala. Quito, Ecuador.

CONTRERAS, M. (2006). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Volumen 9, número 2 publicado el 30 de agosto de 2009.

CLEARY, F. (2008). Gestión de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias profesionales interculturales: una experiencia de educación superior entre México y España. Universidad de Cantabria.

DELGADO, M. (2010). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”. Volumen 9, número 2.

DÍAZ Y HERNÁNDEZ, (2004). Didáctica de las Matemáticas para maestros. Proyecto EDUMAT - Maestros.

EDEL, L. (2008). Las nuevas tecnologías y calidad educativa. El desafío de la equidad. Universidad Complutense de Madrid. España.

FERNÁNDEZ, M. (2011). TUTOR 2.0 – Aplicaciones para Entornos Virtuales de Aprendizaje. Málaga: Editorial Aljibe.

GARCÍA, L. (2010). Uso pedagógico de los Recursos Educativos. Universidad de Salamanca. Salamanca. España.

GONZÁLEZ, D. (2009). Enseñanza y aprendizaje desde las NTIC. Universidad Rovira Virgili.

GUDIÑO, C. Y HERRERA, J. (2013). Elaboración e implementación de un CD Interactivo sobre juegos visuales para fortalecer la atención en los niños/as de 5 a 6 años, en el proceso enseñanza -aprendizaje, en el área de Parvularia en la sala de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la parroquia Eloy Alfaro, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el período 2011 – 2012. Latacunga, Ecuador.

HAIGH, R. (1997). *Communication in the 21 century*. Cambridge University Press.

HERNÁNDEZ, R. (2010). Metodología de la investigación. México: Editorial Ultra, Cuarta Edición.

HERNÁN, O. (2013). El nuevo rol del docente virtual para entornos virtuales de aprendizaje. Programa Administración de Empresas Institución Universitaria CEIPA.

JARA, F. (2006). Desafíos de la educación. Instituto Nacional de Planeamiento de la Educación. Buenos Aires, Argentina.

JOHNSON, J. (1991). Critical period effects of universal properties of language.

MARÍN, J. (2009). Fundamentación epistemológica para la investigación pedagógica. Itinerario Educativo. Año XXIII, Número 54, 23 - 48. Julio - Diciembre 2009.

MATTOS, L. (1974). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz, segunda edición.

MEDRANO, C. (2000). *Orientación e intervención psicopedagógica. Concepto, modelos, programas y evaluación*, Madrid, Ediciones Aljibe.

MERRIL, H. (1997). *Nuevas tecnologías de la información. Herramientas para la educación*. Universidad Complutense de Madrid. España.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica Superior y Media en Ecuador*. Quito, Ecuador.

OPEL, S. (2010). *Cibercultura y Educación*. CAPACYT, Formación Docente SRL. Buenos Aires, Argentina.

PAMPILLÓN, A. (2012). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Universidad Complutense de Madrid.

PAPALIA, D. (2005). *Psicología del desarrollo*. México: McGraw-Hill.

PERNEAUD, G. (2011). *Competencias Docentes ante los nuevos contextos*. Instituto Tecnológico de Monterrey. México.

ROLDÁN MARTÍNEZ, D. (2010). *Gestión de Proyectos de E-Learning*. México: Editorial Rama.

SARDELICH, M. E. (2010). *Las Nuevas Tecnologías en Educación-Aplicación e Integración de las Nuevas Tecnologías en el Desarrollo Curricular*. Vigo: Editorial Ideas propias.

TUNNERMAN, C. (2009). *La educación superior frente a los desafíos contemporáneos*. Universidad Centroamericana. Managua, Nicaragua.

UNESCO (2009). *Experiencias educativas de segunda oportunidad. Lecciones desde la práctica innovadora en América Latina*. Santiago de Chile.

VALERA, S. (2007). *Los fundamentos de la intervención psicosocial*. En Blanco, A. y Rodríguez Marín, J. (Eds.). *Intervención Psicosocial*. Madrid: Prentice Hall.

VALLEJO, K. (2012). Aplicación de plataformas educativas para maximizar el rendimiento académico en los jóvenes estudiantes. International Atlantic University (AIU). Cuadernos de Educación y Desarrollo.

VARCÁRCEL, A. M. TEJEDOR, F. J. (2010). Perspectivas de las Nuevas Tecnologías en Educación. Madrid: Editorial Narcea.

VERA, M. (2013). Pedagogía y formación de orientadores, una perspectiva constructivista. Revista de Pedagogía, vol. 24, número 69.

VILA, R. (2012). Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza aprendizaje. Universidad de Alicante. España.

VYGOTSKY, L. (1989). Fundamentos de Defectología. Obras Completas, Tomo V, Ed. Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana, Cuba.

VYGOTSKY, L. (1991). Fundamentos de las Zonas de Desarrollo Próximo. Obras Completas, Tomo V, Ed. Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana, Cuba.

ZEPEDA, T. (2003). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. Universidad de los Andes.

ANEXOS

ANEXO 1 ENCUESTA A ESTUDIANTES

Con el objetivo de *Desarrollar competencias en entornos virtuales de aprendizaje, para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de primero de bachillerato del Colegio Fiscal “5 de Agosto” de la ciudad de Esmeraldas*, se ha diseñado la siguiente encuesta, dirigido a estudiantes:

Barrio en el que vive:	Género:
Edad:	
1. ¿Tienes una computadora en tu hogar? Si () No ()	
2. ¿Con qué frecuencia utilizas tu computadora semanalmente en caso de que tu respuesta sea afirmativa?	
1-2 veces () más de 2 veces () A diario () No utilizo () Solo emergencias ()	
3. ¿Con qué frecuencia utilizas los centros de cómputo semanalmente, en caso de que tu respuesta sea negativa?	
1-2 veces () más de 2 veces () A diario () No utilizo () Solo emergencias ()	
4. En tu hogar, ¿cuentas con conexión a internet?	
Inalámbrica () Fija () No tengo conexión ()	
5. ¿Posees correo electrónico? Si () No ()	
6. ¿En tu colegio, tienes acceso a internet? Si () No ()	
7. ¿En tu colegio, tienes acceso a computadoras? Si () No () Por qué?	
8. ¿Eres usuario de alguna red social? Si () No () ¿Cuáles?	
9. ¿Le gustaría recibir clases interactivas (realizando actividades a través de internet)? Si () No () ¿Por qué?	

<p>10. ¿Conoce usted lo que es una plataforma virtual?</p> <p>Si () No () ¿Por qué?</p>
<p>11 ¿Ha utilizado la plataforma virtual EDMODO en las clases de la materia Inglés?</p> <p>Nunca/Rara Vez () Frecuentemente () Con mucha frecuencia () Ocasionalmente ()</p> <p>Mencione tres razones que justifiquen la selección de su respuesta</p>
<p>12. ¿Qué nivel de conocimientos posee sobre el aporte de las nuevas tecnologías de la información (TIC) para la enseñanza del idioma inglés?</p> <p>Alto () Medio () Bajo ()</p>
<p>13. ¿Cómo desarrolla habilidades y destrezas el docente en las clases de Inglés?</p> <p>A través de plataformas virtuales y programas interactivos () Métodos tradicionales () Trabajos en grupos () Resolución de ejercicios de forma individual ()</p>
<p>14. ¿De las siguientes nuevas tecnologías que aportan a la enseñanza aprendizaje, ¿cuál considera la más factible a implementar para la enseñanza del idioma inglés?</p> <p>Plataformas virtuales () CD Interactivos () Otros () La computadora: videoconferencias, teleconferencias ()</p>
<p>15. ¿Qué actividades ha desarrollado en la plataforma virtual EDMODO?</p> <p>Evaluaciones () Talleres () Foros () Consultas () Videos () Recuperaciones () Otros ()</p>
<p>16. ¿Considera importante seguir utilizando este tipo de herramientas para el desarrollo de las clases y la consolidación del aprendizaje?</p>

Nunca/Rara Vez () Frecuentemente () Con mucha frecuencia ()
 Ocasionalmente ()

17. ¿Cómo valora su experiencia en cuanto al manejo y uso de la plataforma, en este caso, de la plataforma virtual EDMODO para la enseñanza del idioma inglés?

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = Desacuerdo

3 = indeciso/neutral

4 = De acuerdo

5 = Totalmente de acuerdo

Parámetros	1	2	3	4	5
Diseño					
Accesibilidad					
Actividades					
Evaluaciones planteadas					

ANEXO 2 ENCUESTA A DOCENTES DE INGLES

Nivel de Instrucción: Tecnólogo () Bachiller () Pregrado () Posgrado ()	Género:	
Edad:	Ocupación del encuestado:	Experiencia Profesional: De uno a tres años () De tres a cinco años () Más de cinco años ()
<p>1. ¿Ha utilizado la plataforma virtual EDMODO para impartir sus clases?</p> <p>Nunca/Rara Vez () Frecuentemente () Ocasionalmente ()</p> <p>Mencione tres razones que justifiquen la selección de su respuesta</p>		
<p>2. ¿Considera que el aporte de las nuevas tecnologías de la información (TIC) para la enseñanza del idioma inglés es significativo?</p> <p>Alto () Medio () Bajo ()</p>		
<p>3. ¿El manejo de las plataformas virtuales implica planificación, seguimiento, control y evaluación de resultados? Nunca/Rara Vez () Frecuentemente () Con mucha frecuencia () Ocasionalmente ()</p>		
<p>4. ¿Cómo desarrolla habilidades y destrezas en los alumnos?</p> <p>A través de plataformas virtuales y programas interactivos () Métodos tradicionales () Trabajos en grupos () Resolución de ejercicios de forma individual ()</p>		
<p>5. ¿Ha recibido en los últimos tres años, capacitaciones en el manejo de las TIC?</p> <p>Una vez al mes () Dos veces al año () Más de 3 veces al año ()</p>		

6. ¿Cuáles de las siguientes competencias, deben tenerse en cuenta para el manejo de entornos virtuales, en este caso, de la plataforma virtual EDMODO para la enseñanza del idioma inglés?

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = Desacuerdo

3 = indeciso/neutral

4 = De acuerdo

5 = Totalmente de acuerdo

Competencias	1	2	3	4	5
Capacidad de trabajar en equipo					
Resolución de conflictos					
Adquirir habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red.					
Adquirir habilidades de análisis, tratamiento, representación e interpretación de información digital.					
Adquirir habilidades para la elaboración y la estructuración de la producción propia en formato digital.					
Adquirir y aplicar los conceptos de visibilidad, accesibilidad y citación a los trabajos propios.					
Presentar la información digital utilizando sus símbolos y códigos propios.					

Adquirir un estilo de comunicación propio en el marco de una comunidad virtual de aprendizaje.						
Valorar la reflexión crítica sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento.						
Adquirir habilidades de trabajo específicas en equipo dentro de entornos virtuales.						
Integrar las habilidades de planificación y de organización como habilidades de estudio y trabajo cooperativo en el entorno específico del aula virtual.						
Desarrollar y gestionar proyectos en equipo en red.						

ANEXO 3

ACEPTACIÓN DE LA AUTORIDAD DEL COLEGIO PARA LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACION



UNIDAD EDUCATIVA "5 DE AGOSTO"

e-mail: es5agosto@u5a.edu.ec
Teléfonos: 06 2700 392



Esmeraldas, 5 de mayo de 2017
Ofc. No.040-RUE5deA.

Licenciado
Javier Alejandro Banguera Rojas,
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "5 DE AGOSTO"
Presente.-

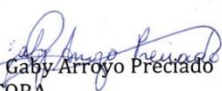
De mi consideración:

A través de este medio le expreso los más sinceros parabienes en la función que muy acertadamente usted ejerce en bienestar de la educación de la provincia y el país.

Dando contestación al Ofc. No. S/N. del 4 de mayo del 2017, está autorizado para que realice la investigación de campo para la elaboración de su tesis de posgrado, con los estudiantes de PRIMERO DE BACHILLERATO, sobre el uso de plataforma virtual EDMODO como entornos virtual para el desarrollo de competencias en el idioma Inglés.

Me suscribo de usted, no sin antes expresarle mis sentimientos de consideración y estime.

Atentamente,


M.Sc. Gaby Arroyo Preciado
RECTORA



ANEXO 4

SOLICITUD PARA LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS ACTIVAS CON LOS ESTUDIANTES

Esmeraldas, Mayo 28 del 2017

Lic. Gaby Arroyo Preciado. Mgs

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CON B.I. "5 DE AGOSTO"

Ciudad. -

Me permito informar a usted que entre junio y Julio del 2017 se realizó en este colegio, como parte de las actividades de tesis de grado, el seminario para proveer a los estudiantes y docentes estrategias para el uso de entornos virtuales y herramientas que ayudarán a elevar el desarrollo de las destrezas para el manejo del idioma ingles dentro del marco de la propuesta presentada en el informe de mi tesis.

Los profesores fueron en efecto orientados para aplicar las técnicas proveídas. Las dos primeras semanas de clases los profesores, con nuestra orientación, aplicarán las técnicas en los alumnos de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa; y al final de las dos semanas aplicaremos una prueba para determinar el nivel de destreza en el dominio de entornos virtuales.

Por la atención que se sirva dar a la presente, quedo de usted muy agradecido.

Atentamente,

Lic. Javier Alejandro Banguera Rojas

Maestrante de la Universidad Católica sede Ibarra

ANEXO 5

SOLICITUD DE PERMISO PARA SOCIALIZACIÓN DE RESULTADOS

Esmeraldas, Agosto 28 del 2017

Lic. Gaby Arroyo Preciado. Mgs

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CON B.I. "5 DE AGOSTO"

Ciudad. -

De mi consideración:

Me permito informar a usted que los resultados de la investigación que realicé en este colegio, como parte de las actividades de tesis de grado, indican que el 65.40 % de los alumnos de Primero de Bachillerato tienen un nivel deficiente en el dominio de entornos virtuales para el aprendizaje del idioma Inglés. Consecuentemente, realizaré una capacitación para proveer a los profesores el correcto manejo de la plataforma virtual EDMODO como una herramienta útil para el aprendizaje del idioma inglés, con el objetivo de elevar el desarrollo de las destrezas propias del idioma en el marco de la propuesta presentada en el informe de mi tesis.

Por la atención que se sirva dar a la presente, quedo de usted muy agradecido.

Atentamente,

Lic. Javier Alejandro Banguera Rojas

Maestrante de la Universidad Católica sede Ibarra

ANEXO 6 IMAGENES

Encuestas a Docentes del Área de idioma Extranjero



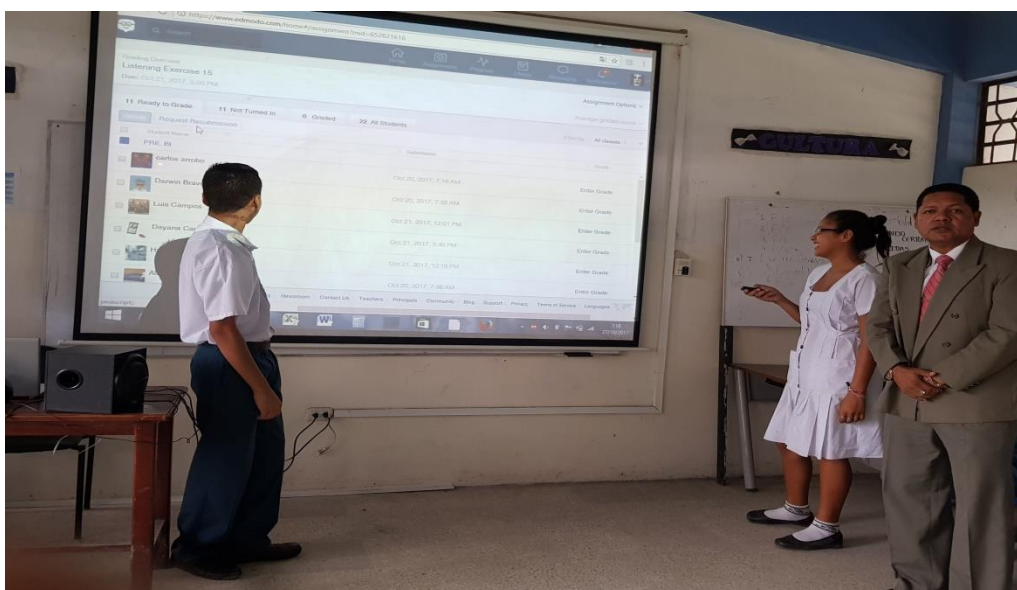
Encuesta a estudiantes de la unidad educativa fiscal “5 DE AGOSTO”



Técnicas activas para el uso de la plataforma EDMODO a los docentes



Desarrollo de competencias virtuales con estudiantes



Reunión colaborativa con los docentes y autoridades de la de institución

