



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Aula virtual en Moodle para el refuerzo de lectura – escritura en Inglés A2

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Limongi Basantes Darío Santiago

Tutor/a:

Msc. Cortijo Jacomino René Ceferino

Quito – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Cortijo Jacomino René Ceferino con C.I: 1717232035 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Aula virtual en Moodle para el refuerzo de lectura – escritura en Inglés A2.

Elaborado por: Limongi Basantes Darío Santiago, de C.I: 172112543-1, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., _____ de 2021

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
Tabla de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Pregunta Problemática	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
Beneficiarios directos:.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	3
1.2. Problema a resolver.....	7
1.3. Proceso de investigación	7
1.4. Vinculación con la sociedad.....	13
1.5. Indicadores de resultados	13
CAPÍTULO II: PROPUESTA	15
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	15
2.2. Descripción de la propuesta	20
2.3. Matriz de articulación.....	31
CONCLUSIONES.....	37
RECOMENDACIONES.....	38
BIBLIOGRAFÍA.....	39
ANEXOS.....	40

Índice de tablas

Tabla 1.	Investigaciones de apoyo	4
Tabla 2.	Comparación de plataformas virtuales.....	20
Tabla 3.	Estructura de la Plataforma Virtual de Aprendizaje.....	21
Tabla 4.	Matriz de articulación.....	31

Índice de figuras

Figura 1 Encuesta Estudiantes-1	9
Figura 2 Encuesta Estudiantes-2	9
Figura 3 Encuesta Estudiantes-3	10
Figura 4 Encuesta Estudiantes-4	10
Figura 5 Encuesta Estudiantes-5	11
Figura 6 Encuesta Estudiantes-6	11
Figura 7 Encuesta Estudiantes-7	12
Figura 8 Encuesta Estudiantes-8	12
Figura 9 Encuesta Estudiantes-9	13
Figura 10 Página Principal EVA	23
Figura 11 Bloque cero	23
Figura 12 Información/Presentación EVA	24
Figura 13 Sección Comunicación e Integración	24
Figura 14 Gráfica 5 Bloques Académicos	25
Figura 15 Bloque de cierre	26
Figura 16 Classflow	27
Figura 17 Video YouTube	27
Figura 18 Quizizz	28
Figura 19 LearnEnglishTeen	28
Figura 20 English Exsercises	28
Figura 21 Puzzel-1	29
Figura 22 Puzzel-2	29
Figura 23 Lingua	29

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

En el Ecuador la enseñanza de la lengua extranjera Inglés se percibe poco desarrollada, aburrida y muy conservadora, generando dos contratiempos. El primero; estudiantes que no dedican el suficiente tiempo a desarrollar sus habilidades comunicativas en el idioma anglosajón; puesto que, no se ven motivados a aprender Inglés en un aula con tintes más conservadores. Al mismo tiempo, la enseñanza tradicional en las aulas, por parte del profesor, contribuye a que los estudiantes pierdan el interés en aprender el nuevo idioma, visto que la misma es muy pasiva y no contribuye a un desarrollo significativo de las destrezas del idioma Inglés.

No obstante, también se debe analizar el contexto educativo de cada institución sea esta de carácter privado o público, en el caso del Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres de la ciudad de Cayambe, el aprendizaje del idioma Inglés muchas veces se ve mermado, debido a él gran número de estudiantes por aulas y el poco tiempo que se le dedica por semestre a dicha materia. Entre tanto, un gran número de estudiantes se ven motivados a aprender una lengua diferente a la natal, por diferentes razones. Por ejemplo, viaje y ocio, estudios, mejora y promociones laborales, gusto, etc. Los estudiantes en las aulas no se encuentran satisfechos con el proceso de enseñanza – aprendizaje lo que les ha impulsado a buscar nuevas opciones de aprendizaje y/o refuerzo de lo aprendido. Esto ha generado un nuevo campo creciente de educación virtual. Con el crecimiento de las herramientas tecnológicas y la aparición de plataformas virtuales, la educación online se percibe como el ambiente propicio para el aprendizaje, la práctica y el refuerzo del idioma Inglés.

Sin lugar a duda y como clave para mejorar su nivel de Inglés de manera oral o escrita; con guía de los profesores y un entorno virtual de aprendizaje, más estudiantes podrán acceder a clases online de refuerzo para mejorar sus destrezas al momento de comunicarse de manera oral y escrita en un idioma que no es el natal.

Pregunta Problemática

¿Cómo la lectura – escritura en Inglés A2 es perfeccionado en un entorno virtual de aprendizaje mediante el repaso?

Objetivo general

Establecer un entorno virtual de aprendizaje en Moodle para el repaso de la lectura-escritura en Inglés A2 en estudiantes de segundo nivel de Desarrollo de Software.

Objetivos específicos

1. Implementar el método de aula invertida en un entorno virtual de aprendizaje como herramienta didáctica para el repaso de la lectura y escritura en Inglés A2 en estudiantes de segundo nivel de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software en el Instituto Nelson Torres.
2. Investigar las flaquezas en la lectura y escritura del idioma Inglés en estudiantes de segundo nivel de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software en el Instituto Nelson Torres.
3. Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje en MOODLE, que integre herramientas web 2.0 para mejorar las destrezas de escritura y lectura de Inglés A2.
4. Valorar mediante el criterio de especialistas sobre la implementación y uso de la plataforma virtual para el repaso de las habilidades relacionadas con la lectura y escritura en Inglés.

Beneficiarios directos:

Con el presente trabajo los beneficiarios directos serán los estudiantes de segundo semestre de la carrera “Tecnología Superior en Desarrollo de Software “del Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres de la ciudad de Cayambe. A medida que los estudiantes avanzan en su formación académica, ellos deben tener conocimientos no solo en programación sino también en Inglés, puesto que el 100% de las aplicaciones utilizados para programar, por ejemplo, JAVA, PYTHON, JAVASCRIPT (más conocido como "el lenguaje de la web"), PERL, etc. Estos softwares mencionados anteriormente únicamente se encuentran en sus versiones en Inglés. Por lo tanto, la lectura y sobre todo la escritura correctamente interpretada en Inglés cumple un papel prioritario al momento de programar.

Por otra parte, los beneficiarios indirectos serán los docentes de la institución que detecten falencias en la lectura o escritura de los estudiantes, así también, a futuro las empresas que contraten a los estudiantes (ya profesionales) puesto que habrán desarrollados sus destrezas al momento de programar en Inglés, creando programas y resolviendo problemas en su campo laboral.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

La presente investigación se enfocó en el tema: el refuerzo de lectura – escritura en Inglés A2 utilizando un aula virtual en Moodle, con esto en mente, se plantea investigar ¿Cómo la lectura – escritura en Inglés A2 es perfeccionado en un entorno virtual de aprendizaje mediante el repaso?, es decir se quiere conseguir la creación de un ambiente virtual que contribuya con los planteamientos de los objetivos específicos; para lo cual se hallaron un total de 13 documentos relacionados con el tema de investigación; con base en sus características propias se puede dividir en dos grupos principales siendo el primero relacionados con el fortalecimiento de la lectura en Inglés, y el segundo relacionados con técnicas para fortificar la escritura en Inglés.

Los temas relacionados a la lectura de la lengua extranjera Inglés se caracterizan por crear un proceso para la obtención y comprensión de ideas y/o información. (Jarama, 2010) indica “es esencial que los estudiantes adquieran y perfeccionen determinadas destrezas, entre ellas se incluye la comunicación oral y escrita”. Para comprender mejor la importancia de desarrollar la destreza lectora en estudiantes debemos tomar el siguiente aporte.

“El progreso de la habilidad de lectura es viable cuando el docente realice una buena elección, ajuste, estudio y aplicación de las estrategias didácticas, (...) que permiten que la lectura se desarrolle de forma adecuada”. (Villaruel Fuentes, 2007, p. 86)

En cambio, los documentos que hablan sobre la destreza escrita al ser una destreza que se desarrolla en la niñez la cual se va perfeccionando a través de su estudio, (no confundir con caligrafía), la escritura se convierte en un sistema de presentación grafica propia de un idioma, es decir: es el modo grafico que utilizamos los humanos para comunicarnos. En un artículo para la Revista de Investigación Educativa de la Universidad de Veracruzana en México (Rodriguez Hernandez, 2015, p. 4) menciona “Quien escribe académicamente se enfrenta al reto de conocer dichas disposiciones, propias de cada comunidad e incluso de cada disciplina, y utilizarlas eficientemente al construir su texto”. Ante ello debemos hacer un énfasis en tareas de lectura con el objetivo de mejorar y fomentar la escritura. Otras palabras, no se puede despegar la lectura de la escritura, puesto que las dos convergen, se apoyan y necesitan una de la otra para.

A continuación, se detallan algunas investigaciones que sirvieron de apoyo para la elaboración del presente documento.

Tabla 1. Investigaciones de apoyo

Titulo	Autor/es	Resumen
La evaluación de la escritura para la evaluación de la lectura	Jurado, Fabio (2009) España	Los textos hablan que por medio de la escritura se revelan aspectos que tienen la posibilidad de ser una afirmación o una negación. Generalmente, esto conforman lectores y escritores a partir de esta visión: ¿se educa para la productividad textual o para la alfabetización? Como una forma de entender cómo la lectura converge en la escritura y establece su consistencia, por medio de la producción de textos que se proponen a los alumnos, constituye un plan bastante potente.
Collaborative writing of argumentative syntheses from multiple sources: the role of writing beliefs and strategies in addressing controversy	Cuevas Fernández, Isabel; Mateos Sanz, María del Mar; Martín Ortega, Elena; Luna, María; Martín, Ana; Solari, Mariana; González Lamas, Jara; Martínez, Isabel (2016) España	En este análisis, los alumnos universitarios tienen la labor de escribir de manera colaborativa utilizando diversas fuentes. Las creencias de los alumnos universitarios sobre la escritura influyen en la calidad de los textos que escriben. Además, los estudios sobre el aprendizaje colaborativo demuestran el papel de las experiencias constructivistas para abordar la discusión. Por consiguiente, las metas del análisis son examinar las interrelaciones entre: (a) las creencias de escritura y la síntesis redactada conjunta, b) las creencias de escritura y las tácticas usadas para abordar las controversias que emergen a lo largo de la escritura colaborativa, y (c) cómo los alumnos resuelven controversias y la calidad de sus síntesis conjuntas.
Estrategias efectivas para fortalecer destreza de Reading en el idioma Inglés, en los estudiantes	Tovar Garzón, Karen Alexandra (2016) Ecuador	La presente investigación ayuda a contribuir al fortalecimiento del Lenguaje Inglés, de igual manera el objetivo de este trabajo es elegir las maneras para fortificar la velocidad de "Reading". Después se manifestó la metodología con la que se desarrolló el proyecto al no existir manipulación de las cambiantes independientes únicamente se basó en las cambiantes

<p>del segundo nivel del centro académico de idiomas de la Universidad Técnica del Norte. Año lectivo 2014-2015</p>	<p>dependientes, la averiguación ha sido documental y en cuanto al tipo de análisis tuvo un enfoque detallado por metas específicos; además se explicó la población constituida por alumnos de los segundos niveles del Centro Académico de Lenguajes de la universidad Técnica del Norte.</p>
<p>Técnicas para desarrollar la destreza de la lectura en Inglés en los estudiantes de los décimos años de educación básica del instituto tecnológico Otavalo</p>	<p>El presente trabajo tiene relación con la identificación de habilidades lectoras de los alumnos del lenguaje Inglés de los décimos años de enseñanza elemental del instituto Otavalo; detectar el tipo de técnicas metodológicas que emplea el profesor en la educación del Inglés, establecer el grado de competencias que el alumno tiene en la lectura del Inglés, y dar a conocer una guía didáctica de técnicas de lectura del Inglés que facilite la comprensión lectora del lenguaje.</p>
<p>Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje del Reading</p>	<p>PhD. Parra Balza, Fidel David Solórzano Vélez, Efrén Giovanni (2013) Ecuador / Quito</p> <p>El presente trabajo aborda los aspectos del autor, basándose en bibliografía en cuanto a la temática TIC y sus derivaciones, sin embargo, con enfoque y aplicabilidad al proceso de enseñanza y el aprendizaje de la lectura (Reading) del lenguaje Inglés, valorando de forma crítica la utilización de las TIC dentro del proceso, y su predominación inherente en el desarrollo y consecución de fines, derivados del proceso de educación aprendizaje. Paralelamente, por medio de una encuesta online desarrollada en Google Cuestionarios, se expone una secuencia de preguntas relativas al entendimiento que los maestros poseen sobre las TIC, la utilización, dominio y la aceptabilidad de construcción de</p>

un ámbito virtual para su tarea maestro y su siguiente aplicación para el proceso de educación aprendizaje del Inglés desarrollando la capacidad del Reading, y al final estableciendo la interpretación de los datos logrados dimensionando en 3 equipos para un estudio más concreto. Keywords: TIC, Proceso de educación aprendizaje, Reading, Enseñanza Tecnológica.

<p>Ejercicios interactivos en Plataforma Moodle para fortalecer comprensión lectora en estudiantes de tercero de bachillerato</p>	<p>González Morales, Melanio Alfredo Tipán Simbaña, Sonia Maribel (2020) Ecuador / Quito</p>	<p>La finalidad de la investigación es que por medio de ejercicios interactivos desarrollado en la plataforma MOODLE para fortalecer la comprensión lectora en los alumnos de tercero de bachillerato de la organización educativa “Central Técnico” en el año 2019-2020, tiene un enfoque mixto ya que examina, recolecta y vincula datos cualitativos y cuantitativos, la muestra está constituida por alumnos y un docente. Los resultados del diagnóstico arrojaron un bajo grado de comprensión lectora en los alumnos y que es deficiente la implementación de recursos tecnológicos en el proceso de educación aprendizaje. Para solucionar esta complejidad se elaboró ejercicios interactivos caracterizados por clip de videos, diapositivas, juegos lúdicos, quizlet. Palabras claves: comprensión lectora, proceso de educación aprendizaje, plataforma virtual MOODLE, herramientas tecnológicas.</p>
---	--	--

<p>Estrategias metodológicas para el desarrollo de destreza writing mediante entornos virtuales para noveno año</p>	<p>PhD. Paredes Parada, Milton Wladimir Ortega Ortega, Juan José (2019) Ecuador /Quito</p>	<p>El aprendizaje del lenguaje Inglés como segunda lengua ha tenido cambios en las destrezas del lenguaje Inglés, el salir del tradicionalismo y usar herramientas virtuales provoca que los alumnos se motiven por aprender otro lenguaje. El propósito primordial de esta averiguación es la construcción de un aula virtual implementando la web 2.0 por medio de la implementación de los e-learning para obtener resultados positivos a este planteamiento se va a aplicar el constructivismo en educación virtual, el desarrollo cognitivo, el aprendizaje relevante y el</p>
---	--	---

aprendizaje por hallazgo. Esta Plataforma tiene ejercicios que promueven la relación, y comunicación con efectividad. Keywords: Velocidad de escritura, Educación, Aprendizaje del Inglés, Aula Virtual, ámbito virtual, Plataforma.

Fuente: Elaboración propia

1.2. Problema a resolver

En la actualidad, la comunicación utilizando un segundo idioma es parte vital en este mundo globalizado. Esto ha beneficiado en gran medida a el comercio, información, arte y ciencia, entre otras; y tal vez como eje principal la educación se ha visto beneficiada en gran medida; creando estudiantes que dominan dos idiomas que a la vez se traduce en mejores oportunidades en el campo laboral. En un breve análisis a los estudiantes de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software del Instituto Superior Tecnológico Nelson Torres de la ciudad de Cayambe, arrojó que; los alumnos presentan un descenso en el aprendizaje del idioma Inglés, especialmente en el desarrollo de la lectoescritura comparado con otras carreras de la institución. Los profesores han percibido que los estudiantes presentan problemas en programación sobre todo porque es una actividad que se realiza 100% en el idioma anglosajón. En suma, la revisión para el mejoramiento de la lectura y escritura del idioma Inglés servirá como herramienta fundamental al momento de programar. Ya que las mismas son destrezas propias del idioma la cual la práctica con el apoyo de un entorno virtual los llevara a la perfección de las mismas creando conocimientos que permanecerán durante toda su vida.

1.3. Proceso de investigación

El actual trabajo es de tipo descriptivo, esto permite puntualizar las insuficiencias de los estudiantes en el idioma Inglés en el presente. A su vez que busca contribuir con la creación de nuevo conocimiento, tratando de corregir patrones los cuales debiliten el desarrollo del idioma Inglés.

Enfoque metodológico

También, el presente trabajo presenta características del enfoque cuantitativo, ya que, la información recopilada del centro de estudio servirá para la obtención de datos mismos que serán interpretados previo su respectivo descripción y análisis.

Método a ser utilizado

El método a ser utilizado es de carácter deductivo directo, porque se parte de una sola inferencia. Este método va de lo particular a lo específico ayuda a encaminar el objeto de estudio. Garantizando resultados correctos, directos y concretos, pero sobre todo válidos.

Técnica e Instrumento

La técnica a ser utilizada es la encuesta misma que al ser uno de los sistemas más metódicos y estandarizados al momento de recopilar y analizar información, y así cumplir con la intención señalada.

El cuestionario se aplicará a los estudiantes de segundo nivel de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software. El tipo de encuesta será de carácter dicotómico, con un total de 9 preguntas relacionadas a el uso de Inglés y programación. Se utiliza la aplicación Google Forms. Véase anexos

Población y Muestra

El proceso de investigación se realiza con la colaboración de la docente Karenth Daniela Cuascota Lechón, docente dirigente del aula, y 20 estudiantes de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software, que están cursando el segundo semestre en el Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres de la Ciudad de Cayambe. Véase anexos 1 y 2

Resultados de la encuesta aplicados.

El formulario fue desarrollado en la herramienta Google Forms, misma que concede los siguientes resultados:

¿Cree ud que es importante saber terminos en inglés para programar?

20 respuestas

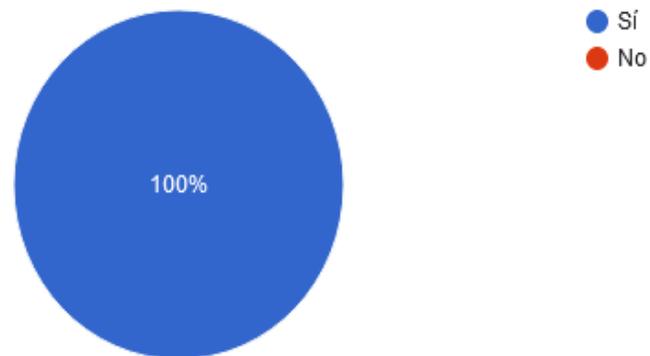


Figura 1 Encuesta Estudiantes-1

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de los estudiantes confirman la importancia del Inglés en el ámbito de la programación.

¿El conocimiento del correcto "Spelling" deletreo de una palabra en inglés le ahorra tiempo al momento de programar?

20 respuestas

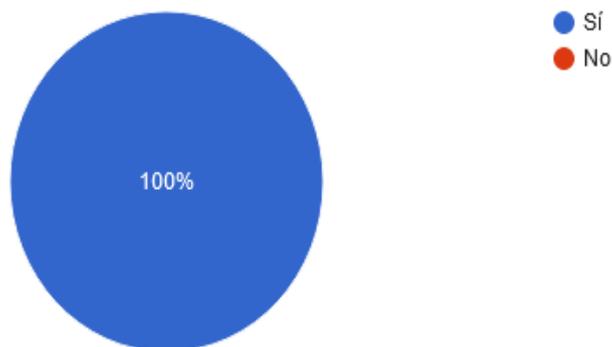


Figura 2 Encuesta Estudiantes-2

Nuevamente se confirma que el conocimiento del Inglés es vitalicio en el área de la programación.

¿A tenido más de una vez problemas de programación al escribir mal una palabra en inglés?

20 respuestas

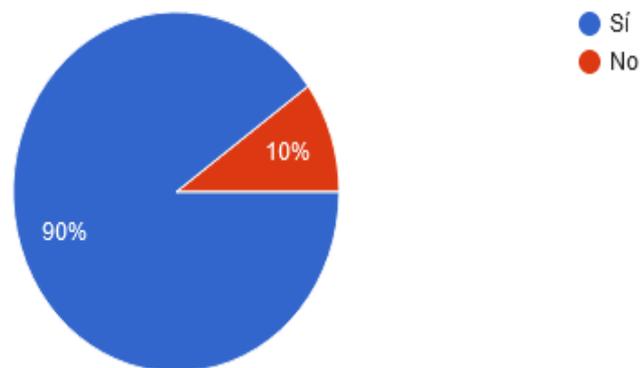


Figura 3 Encuesta Estudiantes-3

Según la encuesta la mayoría de estudiantes ha presentado problemas al momento de programar debido al desconocimiento de una palabra en Inglés al menos por una ocasión. Pues muchos estudiantes pueden retener la palabra de manera verbal, pero no necesariamente como se escribe dicha palabra correctamente.

¿La lectura de códigos de fuente le resulta fácil?

20 respuestas

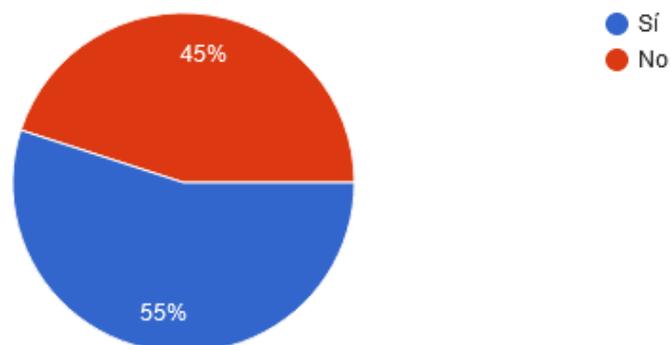


Figura 4 Encuesta Estudiantes-4

Un aspecto bastante interesante acerca de la pregunta número cuatro, pues el código de fuente es un conjunto de líneas de texto (en Inglés) con los pasos que las computadoras deben seguir para correr un programa o realizar una operación. En este caso casi la mitad de estudiantes presenta problemas al momento de leer dicho código, cabe recalcar, que el código de fuente es creado por el programador.

¿Le resulta complicado el lenguaje de programación?

20 respuestas

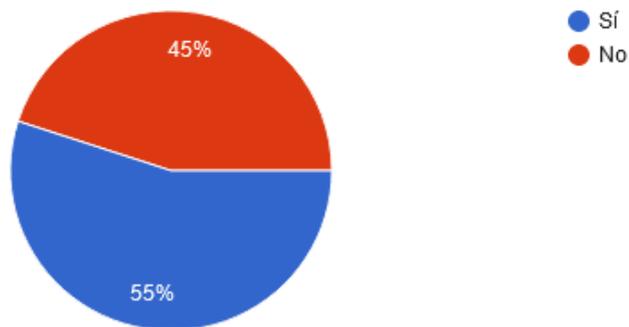


Figura 5 Encuesta Estudiantes-5

En esta pregunta sobre el lenguaje de programación que está muy ligada a la pregunta anterior del código de fuente podemos observar que existe casi la mitad de estudiantes el cual les resulta difícil leer el conjunto de símbolos (alfabeto) al momento de programar.

¿Tiene problemas de programación debido a la Semántica ?

20 respuestas

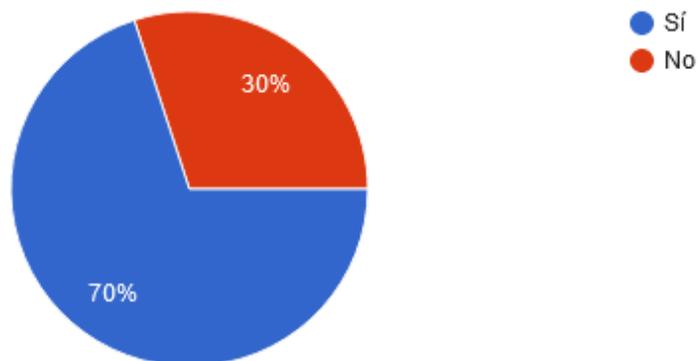


Figura 6 Encuesta Estudiantes-6

Con respecto a la pregunta número seis relacionado con la semántica, podemos apreciar que la gran mayoría de los estudiantes de la carrera desarrollo de software, segundo nivel, presentan problemas en semántica, la semántica en programación trata de la escritura gramatical, y el correcto deletreo de las palabras.

¿Son muy comunes los errores tipograficos para ud?

20 respuestas

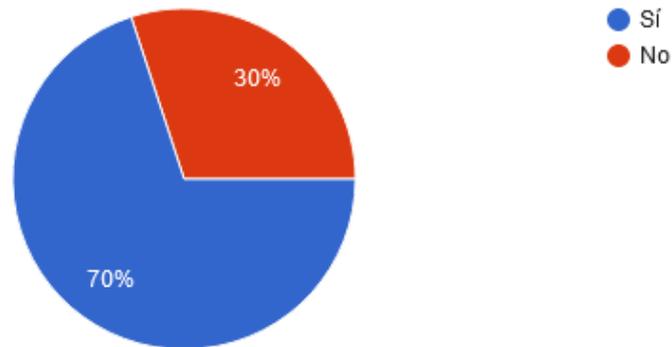


Figura 7 Encuesta Estudiantes-7

Como se puede apreciar un gran número de estudiantes presentan problemas de tipo tipográfico, en otras palabras, presentan problemas al momento de ejecutar el código, esto debe ser por mala escritura de una o varias palabras.

¿Al momento de leer un codigo, puede detectar el error con facilidad?

20 respuestas

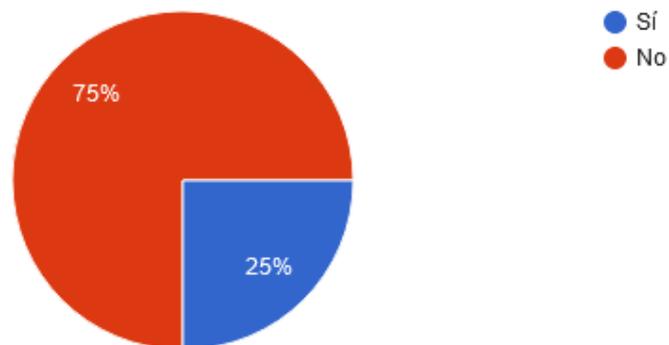


Figura 8 Encuesta Estudiantes-8

La tendencia de la pregunta nueve, apunta a que la mayoría de los estudiantes tienen problemas al encontrar el error (sea este de carácter ortográfico o semántico) al momento de revisar su programación.

¿Cree ud que una plataforma virtual de aprendizaje para el repazo de inglés le ayudara a programar mejor?

20 respuestas

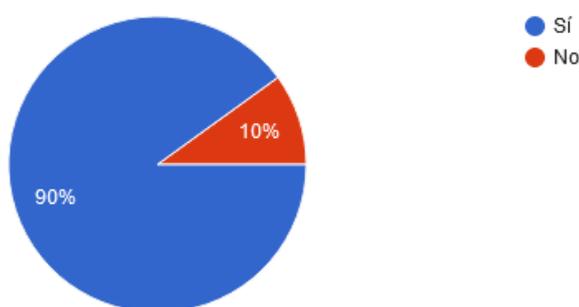


Figura 9 Encuesta Estudiantes-9

Finalmente, en la pregunta número diez, se puede apreciar que los estudiantes están convencidos que necesitan una plataforma virtual para repasar inglés utilizado al momento de programar.

1.4. Vinculación con la sociedad

La vinculación con la sociedad al ser un proceso netamente participativo y reciproco gracias a los cuales los estudiantes ayudan a resolver dificultades de la comunidad generando programas informativos los cuales podrían beneficiar a las comunidades, por ejemplo, se podría programar un sistema contable o de inventarios cuyos beneficiarios directos seria la comunidad en la cual sea integrada el sistema, ayudando a operativizar los procesos que actualmente se realizan de manera manual. Con la modernización de procesos, se disminuiría de gran medida el uso de tiempo, a la vez se ahorraría mucho tiempo en la ejecución de procesos innecesarios, y la eficiencia en los procesos se verían de igual manera beneficiados. Por parte del alumnado, los estudiantes adquirirían experticia en la creación de programas.

1.5. Indicadores de resultados

Una vez terminado el proyecto los beneficiarios serán capaces de comprender textos cortos en Inglés. A la vez, mejorarán su rendimiento en la materia de programación, ya que, tendrán un mayor conocimiento del idioma Inglés tanto de su forma escrita (Writing) y lectura (Reading). La adquisición de estos nuevos conocimientos mediante de la práctica de la lectura-escritura en la plataforma MOODLE permitirá establecer una base en su preparación académica actual y futura.

Así mismo, los estudiantes también se verán beneficiados en un gran porcentaje en la agilidad de programar, entender y cometer un número reducido de bugs al momento de programar. Otro factor es la eficiencia en el uso de los programas, la disminución de tiempo al momento de programar en diferentes niveles y por último la capacidad de corregir errores oportunamente.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente trabajo investigativo se encuentra sostenido bajo el enfoque mixto. Este enfoque es el más idóneo por su superioridad a otros enfoques; con esto se busca aprovechar las fortalezas de cada enfoque como la recolección y el análisis de datos, igualmente el análisis reflexivo de la realidad del objeto de estudio. El enfoque mixto consigue ser interpretado como “(...) un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio” (Barrantes Echavarría, 2016, p. 100)

Con el presente enfoque mixto se busca extraer conclusiones más acertadas obteniendo datos cuantitativos y cualitativos. Al utilizar un enfoque mixto no se debe interpretar como que un enfoque (ya sea cualitativo o cuantitativo) va a imponerse al otro, al contrario, los dos enfoques trabajan de manera conjunta para comprender la realidad de manera exhaustiva.

Del mismo modo, el presente trabajo se encuentra bajo el marco de la teoría del Conectivismo también conocida como aprendizaje en la era digital. El conectivismo se presenta como un desarrollo de las teorías clásicas. Por ejemplo, el Constructivismo, puesto que esta no se desarrolla correctamente en una sociedad digital. El conectivismo busca unificar las herramientas para enseñar, que tienen los educadores, coincidan con las herramientas que tienen para aprender los educandos. (Siemens, 2013 citado en Giesbrech, 2017, p. 2) indica que “en este contexto el rol del educador es crear ecologías de aprendizaje, dar forma a comunidades, y liberar al interior del medio ambiente a quienes han aprendido.

“El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en la sociedad donde el aprendizaje ya no es una actividad interna, individualista... El aprendizaje (definido como conocimiento accionable) puede residir fuera de nosotros (dentro de una organización o una base de datos)”. (Siemens, 2004).

(Siemens, 2004) presenta las características del conectivismo de la siguiente manera:

1. El aprendizaje y el conocimiento se hallan en la pluralidad de opiniones
2. El aprendizaje es un proceso de enlazar fuentes de información específica
3. El aprendizaje puede vivir en dispositivos no humanos
4. El objetivo del aprendizaje conectivista es conocer información precisa y actualizada
5. Cada individuo tiene la opción de elegir que aprender y como aprender y así cambiar su perspectiva de lo aprendido.

Detrás de estas ideas es indispensable hablar de aprendizaje cooperativo. Bajo este paradigma los estudiantes, pueden lograr sus objetivos solo si sus compañeros también lo hacen; esto se logra gracias a que los estudiantes son más productivos, existe un eficiente cruce de ideas y soluciones, una mejor transferencia de lo aprendido mediante la expresión oral y el debate, así como el compromiso y preocupación por todos los participantes y adicionalmente, un aumento del autoestima y respeto entre los participantes. Como comenta (Sobrino Morrás, 2014 citando a Pozo, 2008, p. 3) “las ventajas del aprendizaje cooperativo son adicionales: la colectividad ayuda a la generación de problemas cognitivos, entonces nos replanteamos hipótesis y buscamos argumentos para defender nuestra posición y a su vez resolver conflictos”. Es por eso que herramientas digitales como foros, chats, wikis, blogs y similares. Se han convertido en parte principal del aprendizaje; puesto que estas herramientas generan las condiciones ideales facilitando la activación de conocimientos nuevos.

Educación basada en competencias (CBLT)

Este enfoque se centra en los resultados (productos finales), los cuales son medibles y es utilizado específicamente para la enseñanza de idiomas extranjeros. Esto implica que su uso de la enseñanza se basa en el carácter específico. Por ejemplo, si un hablante de una lengua extranjera presenta problemas en determinada destreza del idioma (lectura, escritura, hablar, o escuchar) la metodología se encargará de desarrollar dicha competencia. Esto ha hecho que se use para enseñanza de la lengua con motivos o necesidades particulares o específicas. (Mayoral, 2016 citando a Nagaraj, 1996) menciona que “el desarrollo del aprendizaje - enseñanza desde una aproximación basada en la forma, a una basada en el significado, el movimiento hacia una aproximación desde un método rígido, del enfoque centrado en el maestro a uno centrado en el estudiante” (p.76).

Adicionalmente, este enfoque presenta características como: el tiempo de la clase es fijo, es decir tiene una duración corta. Por ejemplo, de un mes, un semestre, etc. Sin embargo, el dominio de la habilidad es significativa. Por un lado, los educadores actúan como consejeros, mentores y/o orientadores, contribuyendo a resolver problemas o dudas que tengan los estudiantes al momento de lograr una competencia. Por otra parte, los estudiantes están mejor preparados para el mercado laboral ya que las competencias logradas son directamente transferibles al campo laboral. (Mayoral, 2016 citando a Richards & Rodgers, 2001) distingue dos tipos de actividades comunicativas: las funcionales y las de interacción social. “Las actividades deben proveer a los estudiantes las oportunidades para lograr los objetivos

comunicativos del currículo, involucrarlos en comunicaciones significativas y requieren para su uso, posibilidades de compartir, negociar el significado e interactuar entre ellos”.

Aprendizaje híbrido

Conocido como Blended Learning, este modelo de educación es bastante diferente a la educación tradicional, puesto que fusiona el aprendizaje en el aula (presencial) y a la vez llevar un registro de actividades desarrolladas fuera del ambiente del aula, mediante una plataforma virtual, fomentando así aprendizaje colaborativo. (SUME, 2020 citando a Fuerte, K. 2017, p. 5) menciona “El aprendizaje híbrido va cobrando cada vez más fuerza y presencia global. Su ventaja clave, más allá de su conveniencia y flexibilidad, es la posibilidad de brindar al alumnado una educación personalizada de acuerdo a sus necesidades e intereses”. Con esto presente, se afirma que el modelo de aprendizaje híbrido es viable al momento de adaptarse a las necesidades de cada uno de los educandos.

Flipped Classroom

También conocida como aula invertida. Este modelo de enseñanza ha tomado mayor auge en los últimos años, sobre todo por sus excelentes resultados en el ámbito educativo, dejando a tras el tradicionalismo y llevando a los educandos a un método más conectivista, transportando a los estudiantes al contenido digital. Según (Garcés, Soledad;, 2018) “el modelo tradicional de enseñanza se basa en la transmisión de la información desde el profesor a los alumnos, el modelo de clase invertida usa las TIC para proporcionar una experiencia de aprendizajes autónomos utilizando recursos multimediales fuera de clase”. Las aportaciones de otras revistas comparten la misma visión y mencionan que: (UNIR , 2018) “La metodología Flipped Classroom es revolucionaria por naturaleza porque propone dar la vuelta a lo que se venía haciendo hasta ahora, poniendo en duda al sistema educativo clásico”. Todo esto con el apoyo del docente que funge la función de guía y la tecnología que es el medio de interacción.

Ventajas de Flipped Classroom

1. Los estudiantes son sujetos activos, trabajan, participan, debaten, organizan, planifican y elaboran proyectos
2. El aula se transforma en un ámbito de solucionar problemas de comprensión y revolvimiento de dudas
3. Los estudiantes profundizan conocimientos gracias a las actividades propuestas por el guía
4. Mayor motivación por parte de los estudiantes

Peer instruction

En español instrucción entre pares, en este método los estudiantes se involucran en su propio aprendizaje, durante la clase los estudiantes realizan ConcepTest (cuestiones conceptuales preparadas), los cuales son diseñados con el objetivo de exponer dificultades de comprensión con el material presentado en clase. El ganador del Premio de Innovación Educativa 2019 ULL en el I Congreso y IX Jornadas de Innovación Educativa de la Universidad de La Laguna. (Hernández Guerra, 2020) menciona “Peer instrucción es un método semipresencial que transfiere parte del proceso de aprendizaje fuera del aula liberando el tiempo de clase para fomentar aprendizaje activo, es decir, se reinventa la manera de enseñar”

Gamificación: el juego visto como no actividad recreacional sino visto como un vínculo que maximiza el aprendizaje a través de la experimentación de un juego, obteniendo excelentes resultados en el proceso enseñanza y aprendizaje.

Taxonomía de Bloom para el mundo digital

(Churches, 2020 Citando a Lorin Anderson y Krathwohl, 2000, p. 5) recoge que “esta taxonomía para la era digital no se enfoca en las herramientas y en las TIC, pues estas son apenas los medios. Se enfoca en el uso de todas ellas para recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear”. Con lo anteriormente dicho se puede afirmar que la taxonomía para espacios digitales no se restringe al entorno cognitivo, de hecho, utiliza herramientas tecnológicas y una variedad de recursos didácticos que el docente y estudiantes utilizaran en el aula.

La metodología PACIE

PACIE es un acrónimo o abreviatura de sus componentes principales. (Presencia. Alcance. Capacitación. Integración. E-learning) esta metodología se extiende con el objetivo de fusionar la tecnología web 2.0 al desarrollo y proceso educativo. (Fernández Tutasig, 2020 citando a Oñate 2009, p. 2) menciona que, la metodología PACIE tiene como objetivo el exponer orientaciones para la utilización y aplicación de los instrumentos virtuales (...) a fin de facilitar el orden de los recursos tecnológicos y la transmisión del conocimiento.

A continuación, se muestra la composición general de la metodología PACIE

1. Bloque cero (PACIE)

Siendo el más importante del aula virtual, pues provee los recursos para arrancar con el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera.

- Sección de información. – se presenta la información del curso, sobre el tutor, syllabus, evaluaciones y demás.
- Sección de comunicación. – se presenta información sobre el proceso y la operatividad general del aula.
- Sección de interacción. – esta sección es más social y de apoyo y aprendizaje colaborativo.

Es importante que el bloque cero responda a todas y cada una de las siguientes interrogantes: ¿Cómo funciona el aula virtual? ¿Quién es mi tutor? ¿Cómo me comunico con mi tutor y mis compañeros? ¿Para qué sirven los recursos alojados en el aula virtual? ¿Cómo y cuándo seré evaluado? Y tal vez la más importante ¿Qué aprenderé en el curso?

2. Bloque(s) académico(s)

Esta sección o secciones permitirá al estudiante adquirir habilidades a la vez que interactúa con sus compañeros.

- Sección de exposición. – se presenta el tema e información que el estudiante necesita conocer.
- Sección de rebote. – se plantean actividades como foros y encuestas que ayuden al estudiante a exponer los conocimientos adquiridos con sus compañeros.
- Sección de construcción. – los recursos alojados en esta sección proporcionan interacción entre los estudiantes, así como análisis, crítica y discusión de contenidos (aprendizaje colaborativo)
- Sección de comprobación. – mediante actividades el estudiante entrega un producto o tarea donde demuestra que es capaz de explicar, y sintetizar lo aprendido con sus propias palabras.

3. Bloque de cierre

- Sección de negociación. – esta sección es utilizada para resolver conflictos sobre objetivos no logrados a fin de llegar a convenios.
- Sección de retroalimentación. – utilizada principalmente para conocer la valoración o sugerencias que tiene el estudiante acerca del curso recibido.

De acuerdo con (Real, 2018 citando a Camacho, 2008, p. 3) “esta metodología está enfocada en el uso de las TIC como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, dando un realce al esquema pedagógico en la educación”.

2.2. Descripción de la propuesta

Al momento de escoger el mejor entorno virtual para aplicar la presente es necesario analizar y comparar algunas de las alternativas.

Tabla 2. Comparación de plataformas virtuales.

Comparación de plataformas virtuales				
Características	Schoology	Moodle	Edu 2.0	Blackboard Learn
Diseño Personalizado	Si	Si	Si	Si
Permite programar actividades	Si	Si	Si	Si
Permite personalizar la estructura de la plataforma	No	Si	Si	Si, pero se necesita de un complemento
Permite incorporación de herramientas 2.0	No	Si	Si	No
Pruebas automatizadas	Enlazadas (link) únicamente	Si	Si	Enlazadas (link) únicamente
Acceso móvil (cuenta con aplicación para celulares)	Si	Si	No	No
Incluye registro de notas, foros, noticias, chat, wikis, creación de grupos, etc.	Si	Si	Si	Si, pero limitado.

Fuente: Elaboración propia

Si bien es cierto existen un sin número de plataformas virtuales en el mercado con numerosas características y plug-in que pueden mejorar el rendimiento de las mismas. Es importante enfocarse en el alumnado con el cual se va a trabajar, así como sus necesidades concretas. Es

por eso que el presente trabajo se desenvuelve en la plataforma MOODLE. (Holgado Saenz, 2016, pág. 38) “La adaptación al nuevo sistema de enseñanza y aprendizaje requiere la producción de recursos para el aprendizaje, con especial atención en la aplicación y adaptación de las TIC para fomentar el aprendizaje autónomo”.

Tras analizar las virtudes, potencias, también sus debilidades, se ratifica que la mejor opción para trabajar el repaso del Inglés A2 escrito – leído es la plataforma Moodle ya es la que mejor se combina con las herramientas 2.0 como son: audio, video, y demás contenido multimedia.

Los actuales Learning Management System (LMS), las plataformas de teleformación, con una gran potencialidad como lugar de encuentro en la comunicación profesorado-alumnado, son un elemento que deben conocer los profesionales en profundidad. En los diferentes proyectos educativos, con las consecuentes propuestas y acciones didáctico-formativas, se hace necesario concebir las herramientas síncronas y asíncronas como una ordenación y organización lógica en su desarrollo. (Gutiérrez Santiuste, 2011, p. 2)

a. Estructura general

En el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para lograr una instrucción significativa y duradera se estructura bajo la metodología PACIE, con esto se busca generar un ambiente donde no solo se eduque, sino también, se cree, se comparta, se exponga, se informe, etc.

Tabla 3. Estructura de la Plataforma Virtual de Aprendizaje.

ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE APRENDIZAJE	
Español	English
Sección inicio:	Zero Block:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del tutor ▪ Presentación del aula virtual ▪ Silabo de la asignatura ▪ Rúbrica de evaluación ▪ Guía para iniciar 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tutor Presentation ○ EVA presentation ○ Syllabus ○ Evaluation rubric ○ Starting guide
Sección de comunicación:	Communication Section
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Novedades 	<ul style="list-style-type: none"> ○ News
Sección Interacción:	Interaction Section
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cafetería virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Virtual Café

▪ Chat	○ Chat
Bloque académico 1 (tema)	Academic Block 1
▪ Sección de exposición	○ Exposition section
▪ Sección de rebote	○ Bounce section
▪ Sección de construcción	○ Construction section
▪ Sección de rebote	○ Test section
Bloque académico 2 (tema)	Academic Block 2
▪ Sección de exposición	○ Exposition section
▪ Sección de rebote	○ Bounce section
▪ Sección de construcción	○ Construction section
▪ Sección de rebote	○ Test section
Bloque académico 3 (tema)	Academic Block 3
▪ Sección de exposición	○ Exposition section
▪ Sección de rebote	○ Bounce section
▪ Sección de construcción	○ Construction section
▪ Sección de rebote	○ Test section
Bloque académico 4 (tema)	Academic Block 4
▪ Sección de exposición	○ Exposition section
▪ Sección de rebote	○ Bounce section
▪ Sección de construcción	○ Construction section
▪ Sección de rebote	○ Test section
Bloque de Cierre	Closing Block
▪ Sección de cierre	○ Negotiation section
▪ Sección de retroalimentación	○ Feedback section

Fuente: Elaboración propia

b. Explicación del aporte

La plataforma para el repaso de la lectura y escritura del Inglés nivel A2, al ser un programa con duración de cinco semanas consta de lo siguiente: un bloque cero o PACIE, cuatro bloques académicos, y un bloque de cierre.

1. Portada

La página principal que el estudiante se encuentra al acceder al curso es la portada principal, donde consta: un logotipo referente al idioma Inglés, un bloque cero, tres bloques académicos y un bloque de cierre (propios de la metodología PACIE)



Figura 10 Página Principal EVA

2. Contenido del bloque cero

El bloque cero en Inglés (zero block) consta de una portada a manera de bienvenida, que posiciona a los estudiantes dentro del ambiente del idioma anglosajón.

★ Zero Block



Figura 11 Bloque cero

2.1. Bloque de información

En este bloque se encuentra información vitalicia del curso. Como son: presentación del tutor, presentación del aula virtual, guía de inicio, syllabus.

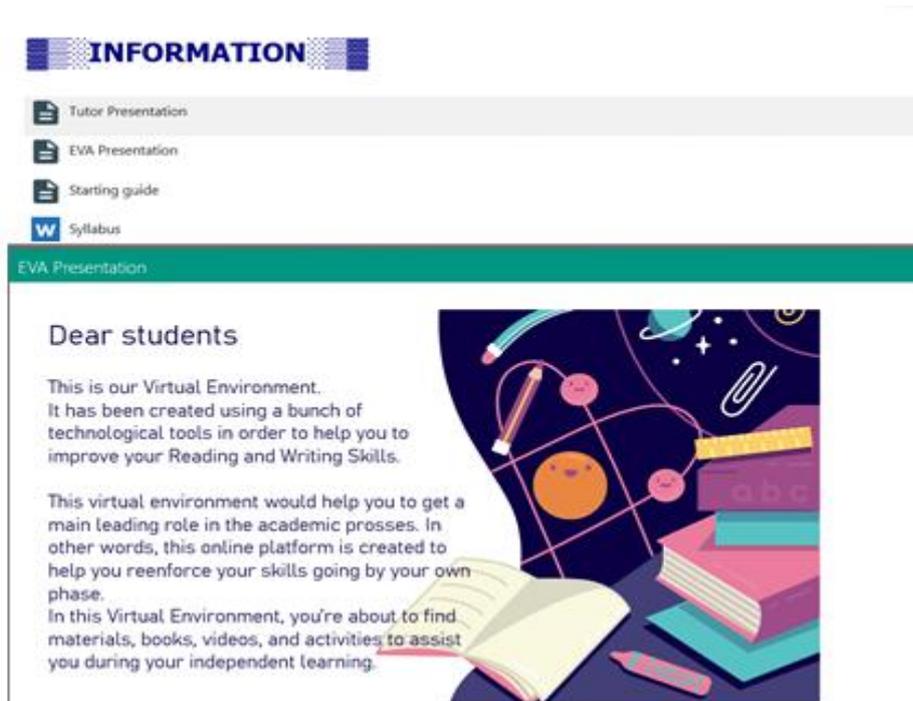


Figura 12 Información/Presentación EVA

2.2. Bloques: Comunicación e Interacción

En estas secciones se encuentran alojados, links para reuniones sincrónicas, así como un link para un grupo de la aplicación WhatsApp (comunicación) y secciones de chat y vocabulario (interacción)



Figura 13 Sección Comunicación e Integración

3. Secciones académicas, bloques uno, dos y tres.

Se plantea crear tres unidades secuenciales, cada una conectada con la anterior a la vez que empatan con características tecnológicas ideales para un estudiante de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software. Cada una de las secciones inicia con una

portada que a la vez que presenta el tema general del bloque y utiliza una imagen que va acorde con el tema.



Figura 14 Gráfica 5 Bloques Académicos

Adicionalmente, cada bloque académico cuenta con las siguientes características.

- Contenidos o temas de la unidad.
- Objetivos de la unidad
- Sección de Exposición con información, enlaces y documentos.
- Sección de Rebote con actividades de filtro
- Sección de Construcción con actividades de discusión, crítica y análisis
- Sección de Comprobación con actividades de síntesis y verificación

4. Bloque de cierre

Seguendo la estructura anteriormente mencionada, el bloque final o de cierre presenta igualmente una portada a manera de despedida del programa, un proyecto final, una sección de chat para efectos de negociación y una encuesta de satisfacción a manera de retroalimentación con el fin de buscar mejoras futuras.

Closing Block



NEGOTIATION SECTION

Final Project

Plan a new app to help people change their lives. What does your app do? Think a name for it.

Then create a Presentation you can use (PowerPoint, Prezi, PowToon, among others) to show your app to the class.

Farewell

FEEDBACK SECTION

Ayudanos a mejorar

Figura 15 Bloque de cierre

Herramientas y aplicaciones web que se utilizaron en la construcción de la plataforma virtual.

ClassFlow: una herramienta gratuita de entrega de lecciones en nube que permite crear entre otras cosas diagramas con etiquetas las cuales el estudiante arrastra a manera del tradicional unir con líneas, cuenta con un temporizador el cual mide la velocidad de resolución de actividades, el cual anima al estudiante a realizarlo una segunda o tercera vez de una manera más veloz.

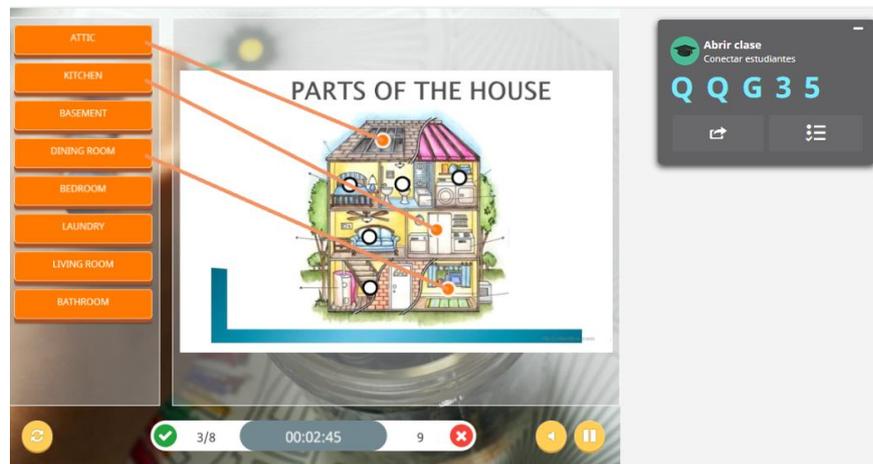


Figura 16 Classflow

YouTube: sitio web a manera de red social dedicado a compartir videos. Se utiliza esta herramienta de acceso indexado o acceso indizado carácter para evitar distracciones en el estudiante; a la vez que se programa los subtítulos automáticos en Inglés para facilitar la comprensión.

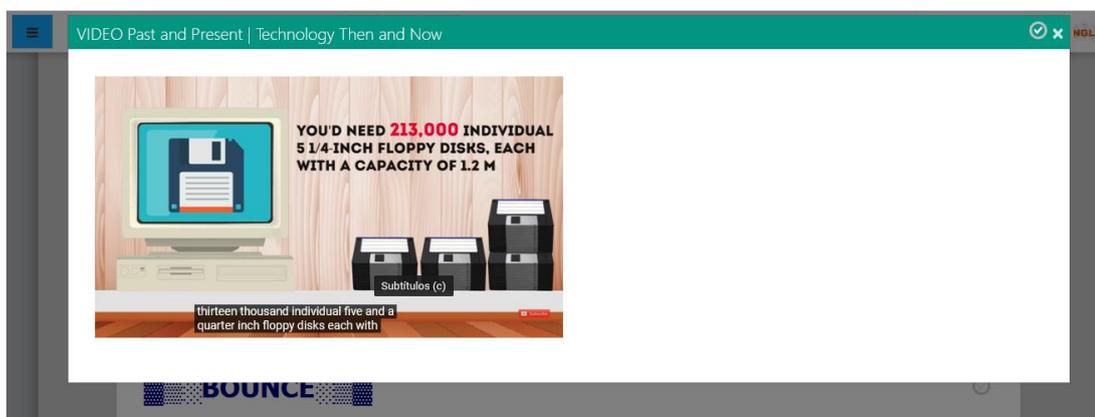


Figura 17 Video YouTube

Quizizz: herramienta para crear cuestionarios y clases bajo el enfoque Gamificación. La plataforma permite crear, modificar y personalizar preguntas de toda índole, combinando música, efectos y hasta memes que lo hacen muy atractivo para los estudiantes. También, se puede crear concursos entre estudiantes, permitiendo a docentes y estudiantes estar conectados al mismo tiempo.

Clasificación	Nombre	Puntuación
1	me	1000 pts
2	Shadow Chaser	900 pts
3	Doretta Crawley	890 pts
4	Sour Tuck	850 pts
5	Knuckles	840 pts
6	Ms. Fabulous	800 pts
7	Criss Cross	790 pts
8	Bowie	780 pts

Figura 18 Quizizz

Learn English Teen: esta herramienta creada por el Consulado Británico ofrece un sin número de actividades interactivas para todos los niveles de Inglés así como para personas de todas las edades.

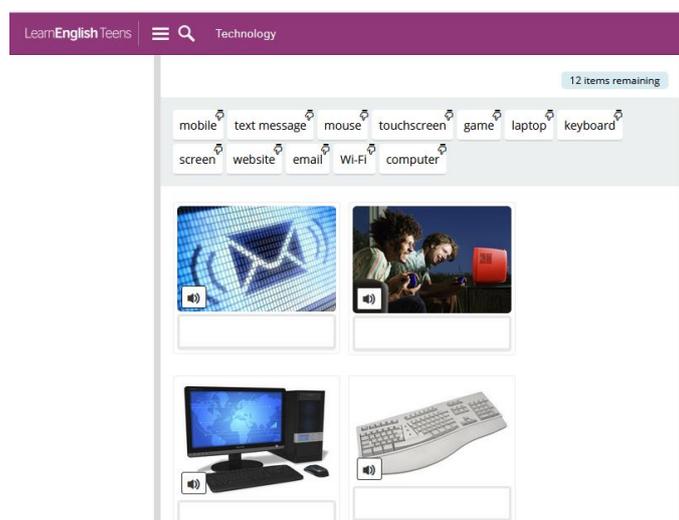


Figura 19 LearnEnglishTeen

English Exercises: Como su nombre lo indica esta pagina recoge una amplia variedad de actividades tanto en línea como descargables. Presenta actividades de todo tipo como son: de lectura, escritura, parafraseo, de audio y video, vocabulario, pronunciación, entre otras.

Technology

Read about some technology tools. The bolded words may be new to you. Their meanings are given below the paragraph. Write the word that matches each meaning.

Figura 20 English Exercises

Puzzle: herramienta web gratuita basada en Gamificación, que permite crear todo tipo de rompecabezas, que van desde los tradicionales de armar una imagen, sopa de letras, unir imágenes, crucigramas, juegos de memoria, criptogramas y más.

SCHOOL SUBJECTS AND EDUCATION

COMPARTIR ENLACE

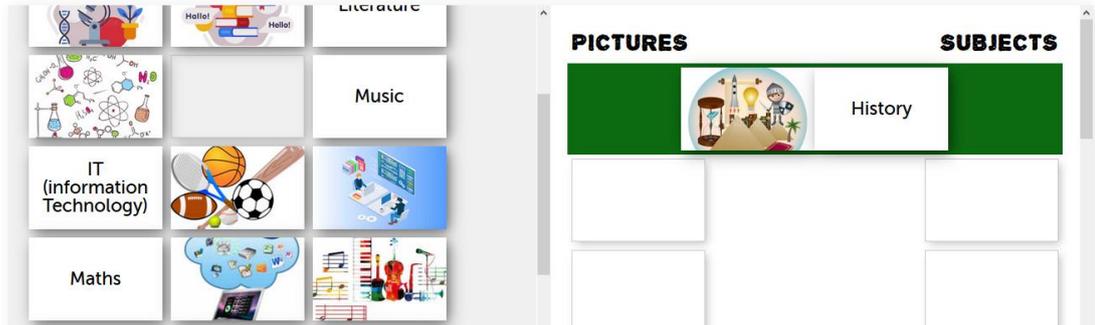


Figura 21 Puzzle-1



Figura 22 Puzzle-2

Lingua: Herramienta web de lectura, escritura y dictado que cuenta con 10 idiomas diferentes y actividades varias.

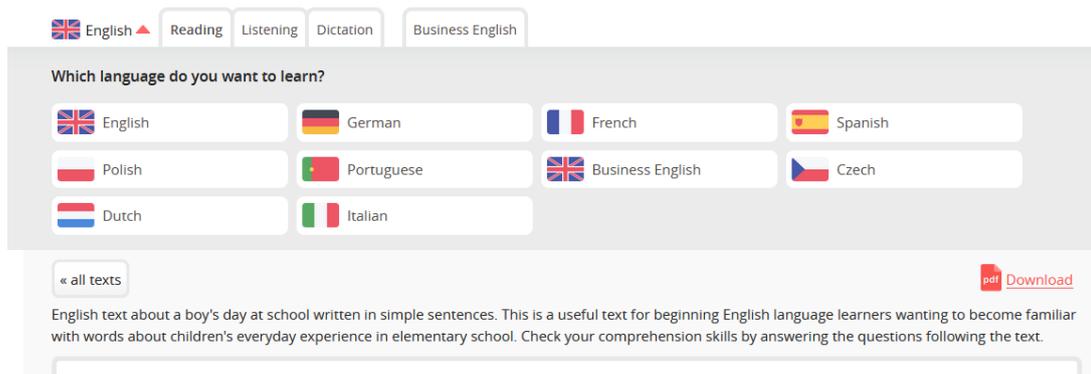


Figura 23 Lingua

c. Estrategias y/o técnicas utilizadas en la plataforma.

Con el fin de cumplir con los objetivos planteados, y a su vez con conceptos aprendidos de manera significativa en los estudiantes enfocados en la lecto escritura se utilizan las siguientes técnicas, mismas que se modulan al 100% con las TIC.

- **Gamificación:** técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de juegos al aprendizaje.
- **Aprendizaje colaborativo:** mediante actividades el estudiante participa en actividades grupales, apoyándose mutuamente en el proceso de aprendizaje.
- **Predicción:** la técnica de la predicción será utilizada para que el estudiante se anticipe a lo que podría pasar al final del texto u obtener la idea principal del contenido; interpretando únicamente por leer el título o con ayuda de una imagen.
- **Inferencia:** esta técnica les ayudara a los estudiantes a razonar, encontrar y comprender información mediante el contexto o basado en una imagen.
- **Confirmación y corrección:** esta habilidad está muy conectada con la inferencia, es decir las predicciones, los razonamientos y sus predicciones sean confirmadas o desechadas como falsas.
- **Skimming y Scanning:** Dos técnicas propias del Inglés. La primera, busca en la lectura las ideas principales (lectura exploratoria), y la segunda información específica en un texto. Por ejemplo, un número característico (lectura analítica).
- **Vocabulario:** Esta técnica busca evitar el uso del diccionario y el aprendizaje de la palabra mediante el contexto.
- **Dictado:** Es uno de los mejores ejercicios para aprender y evaluar la escritura, puntuación y el uso de minúsculas y mayúsculas.
- **Debates:** Técnica utilizada para cada estudiante argumente sobre una posición en concreto sobre un tema planteado.

2.3. Matriz de articulación

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 4. Matriz de articulación

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC
Unidad Uno Homes and Cities	Constructivismo – Conectivismo	Educación Basada en Competencias	Vocabulario	Conocimientos adquiridos a través de la exposición e interacción.	Se trabaja en la plataforma Moodle, donde se gestionarán los aprendizajes.
			Skimming (exploración)	Los estudiantes refuerzan temas relacionados con objetos presentes en el hogar, describiendo lugares en la casa y objetos en cada habitación.	Se emplean herramientas web 2.0 como son: Classflow. Ya que permite a los estudiantes practicar los ejercicios fácilmente.
			Lectura y Escritura		
			Gamificación	Los estudiantes comparten opiniones sobre ciudades	

	Evaluación	Identificando puntos clave	<p>que han visitado en el pasado.</p> <p>Los estudiantes tienen dos ejercicios conjuntamente con sus compañeros en Moodle.</p> <p>Los estudiantes trabajan en grupo de tres, exponiendo que elementos están presentes en una habitación como: muebles y adornos, después, comparan entre ellos.</p>
Unidad Dos Homes and Cities	Constructivismo – Conectivismo	Listening Educación Basada en Vocabulario Competencias	<p>Los estudiantes miran un video sobre cómo han cambiado artículos tecnológicos durante los años.</p> <p>Se enlaza un video de YouTube a la plataforma Moodle para evitar distracciones en los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes contestan un pequeño cuestionario con preguntas abiertas</p> <p>Se emplean herramientas web 2.0 como son: Quizziz,</p>

	Gamificación	sobre situaciones en el pasado. Adicionalmente, leen un documento sobre una familia que decidió vivir como si fuese 1980, y contestan preguntas de confirmación.	Gapnet y EnglishTeens con el objetivo de no crear stress en el estudiante a la vez que va creando conocimiento.
	Lectura y Escritura	El estudiante comparte en un foro con sus compañeros que inventos y artículos tecnológicos existían en su casa cuando era pequeño.	Se utiliza la sección foro de Moodle para esta actividad.
Evaluación	Narración	Los estudiantes se imaginan que tienen 70 años actualmente y cuentan datos como:	Los estudiantes usan una plantilla en PDF para organizar sus ideas y posteriormente subir su

donde nacieron, lugares que visitaron, tecnología que tenían cuando eran niños, jóvenes, etc

narración a la plataforma Moodle.

Unidad Tres	Constructivismo –	Educación Basada en	Gamificación / Vocabulario	Los estudiantes revisan el vocabulario mediante el juego de unir imágenes con palabras	Se emplean herramientas web 2.0 para revisión de vocabulario como: Puzzle y para el dictado se emplea la aplicación web Daily Dictation; misma que se incrusta en la plataforma MOODLE para evitar distractores.
		Competencias			
	Conectivismo		Dictado	Los estudiantes transcriben un audio en Inglés.	
Education Education!			Discusión	Los estudiantes adoptan una postura a la vez que	Se utiliza la herramienta Foro de MOODLE .

			intercambian ideas sobre un tema.
	Evaluación		El estudiante utilizando la técnica de escritura “persuasión” toma un punto de vista sobre un tema.
		Persuasión (escritura)	El estudiante utiliza un archivo PDF como guía, a la vez que presenta un ensayo subido a MOODLE.

Constructivismo –

Bloque Cierre

Conectivismo

Evaluación

Descripción
exposición

y

El estudiante planea crear una aplicación nueva describiendo su uso y características

Realiza una presentación en Prezi, PowToon o similares.

Fuente: Elaboración propia

Valoración por expertos

El proceso de evaluación por expertos o especialistas se realizó utilizando de manera sincrónica, la plataforma zoom y de manera asincrónica, la plataforma de videos YouTube donde ellos tenían un recorrido por la plataforma. Por otra parte, se aplicó una encuesta en la plataforma Google Forms.

1. Proceso de elección de expertos.

Se contacta a licenciados y magíster del área de Inglés por diferentes medios (teléfono, email, Facebook, WhatsApp, etc.) mismos que se encuentran desempeñando sus labores académicas en instituciones de educación superior. Luego se les presenta un formulario creado en la aplicación Google Forms, en el cual llenan sus datos generales, años de servicio docente, y experticia en el tema. Mas tarde, se analizan los perfiles y se escoge a los candidatos óptimos para el proceso de valoración. (Ver Anexo 1)

2. Criterio de expertos.

Una vez seleccionado a doce expertos, se les presenta la plataforma virtual, conjuntamente con una nueva encuesta la cual esta vez deberán contestar de manera anónima, con el objetivo de que sus respuestas sean imparciales. En la encuesta los docentes expertos deberán escoger entre un intervalo del uno al cinco. Siendo 1 como nada adecuado y 5 muy adecuado. Adicionalmente, la encuesta presenta abierta para conocer diferentes criterios u opiniones. (Ver Anexo 2)

3. Resultados obtenidos de la encuesta.

Una vez revisado y analizado los resultados y comentarios de expertos en la encuesta realizada sobre la validación de la plataforma virtual en Moodle para el repaso de la lectura y escritura de Inglés A2 se confirma que: el material presentado en la plataforma virtual, así como sus actividades, organización y demás detalles, son adecuados para desarrollar las habilidades de lectura y escritura en Inglés A2. Finalmente, se toma en cuenta los comentarios y las sugerencias emitidas por los encuestados para continuar trabajando en la oferta. (ver Anexo)

CONCLUSIONES

1. El método de Aula Invertida (en inglés, Flipped Classroom) se apoya en la aplicación del Inglés en situaciones reales donde el estudiante por medio de la práctica consigue manifestar sus propias ideas para así poder interactuar y comunicarse con un propósito concreto.
2. La comunicación vía escrita de los estudiantes de segundo nivel de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres de la ciudad de Cayambe es una de las principales dificultades que enfrentan, debido a la falta de bases, práctica y de uso de la escritura en inglés; pero sobre todo falta de motivación y esfuerzo por aprender el idioma anglosajón.
3. El incorporar herramientas web 2.0 en la creación, planificación y transmisión de información en un entorno virtual de aprendizaje posee un efecto positivo en el desarrollo de las destrezas propias del inglés en los estudiantes de segundo nivel de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres de la ciudad de Cayambe.
4. De acuerdo con opiniones de especialistas certificados en el idioma Inglés, la plataforma MOODLE para el repaso de la lectura – escritura del idioma inglés en nivel A2 añade un apoyo sustancial para los estudiantes de segundo nivel de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo de Software del Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres de la ciudad de Cayambe.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la creación y el desarrollo de más sitios de aprendizaje fuera de los tradicionales, sobre todo de los que se basan en el Enfoque Comunicativo, y hacerla acorde con las demandas actuales.
2. Brindar la debida importancia al aprendizaje del idioma Inglés por parte de 3 ejes primordiales: 1. Administradores, 2. Docentes, 3. Estudiantes. Fundamentando que no es una materia sino más bien es un idioma, mismo que no debe ser memorizado, pero si internalizado.
3. Se aconseja una actualización, capacitación, investigación y experimentación periódica de herramientas web 2.0 para ir a la par con los avances tecnológicos.; así brindar distintas propuestas de aprendizaje a los educandos.
4. Se recomienda en gran medida, poner en práctica diferentes métodos educativos especialmente los relacionados con el uso de plataformas virtuales de aprendizaje, como la presentada en este proyecto investigativo; Puesto que, la misma es apta para su uso, especialmente en instituciones educativas que manejen el Método Híbrido.

BIBLIOGRAFÍA

- Siemens, G. (2004). *Enseñar en la Era Digital*. Obtenido de Teaching in a Digital Age: <https://cead.pressbooks.com/chapter/2-6-conectivismo/>
- Barrantes Echavarría, R. (2016). *Investigación: un camino al conocimiento un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto*. San José , Costa Rica: EUNED.
- Churches, A. (11 de 02 de 2020). *Eduteka*. Obtenido de <http://edorigami.wikispaces.com>
- Fernández Tutasig, L. F. (2020). *Aula virtual para la evaluación formativa en el Instituto Superior Tecnológico "Sucre"*. Quito .
- Garcés, Soledad;. (2018). ¿Cómo funciona clase invertida? *Grupo Educar*, 1.
- Giesbrech, N. (2017). *Connectivism: Teaching and learning*. Obtenido de http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:_Teaching_and_Learning
- Gutiérrez Santiuste, E. (2011). *"Plataformas de teleformación y herramientas telemáticas"*. Granada, España.
- Hernández Guerra, M. (2020). *¿Por que Flipped Learning con Peer Instruction? Transformacion Digital*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=BdFvChpYhOg&feature=emb_logo
- Holgado Saenz, C. (2016). *Nuevos tiempos, Univerdidad y TIC'S ¿QUÉ APORTA INTERNET AL PROFESOR DE LENGUAS MODERNAS*. Alicante: Área de Innovación y Desarrollo, S.L.
- Jarama, L. (2010). *Importancia de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza - aprendizaje en niños y niñas*.
- Mayoral, P. J. (2016). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS A NIÑOS DE PREESCOLAR: EL CASO DE UN COLEGIO EN COLIMA, MÉXICO*. Guadalajara .
- Real, J. (2018). *Modelos educativos y TIC*.
- Rodriguez Hernandez, B. A. (2015). Escritura de textos académicos: dificultades experimentadas por escritores noveles y sugerencias de apoyo. *CPU-e Revista de Investigacion Educativa*, 4.
- Sobrino Morrás, Á. (2014). *Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista*.
- SUME. (2017). *Nodo Universitario* . Obtenido de <https://nodo.ugto.mx/repositorio/que-es-el-aprendizaje-hibrido/>
- Teddlie, T. y. (2014). *investigaliacr.com*. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/>
- UNIR . (2018). *UNIR Revista* . Obtenido de UNIR Revista : <https://www.unir.net/educacion/revista/flipped-classroom/>
- Villaruel Fuentes, M. (2007). *Identidad docente y exigencia académica: encuentros y desencuentros con la realidad social*. Mexico DF.

ANEXOS

DATOS INFORMATIVOS DOCENTE KARENTH CUASCOTA.

A continuación, se presenta en formato simple la hoja de vida de la docente: Karenth Daniela Cuascota Lechón, docente dirigente del segundo nivel de la carrera Desarrollo de Software.

HOJA DE VIDA

1.- DATOS PERSONALES

Nombre: Cuascota Lechón Karenth Daniela
Apellido Paterno Apellido Materno Nombres

Lugar de Nacimiento: Ecuador Cayambe
País Ciudad

Nacionalidad o Tiempo de Residencia en el Ecuador:

Dirección Domiciliaria: Pichincha Cayambe Ayora
Provincia Cantón Parroquia
Ayora- Barrio los Lotes.
Dirección

Teléfono(s): XXXXXXXXXX 0990799768
Convencionales Celular o Móvil

Correo electrónico: karenthcuascota@gmail.com **Cédula de Identidad o Pasaporte:** 1004026827



2.- INSTRUCCIÓN

Nivel de Instrucción	Nombre de la Institución Educativa	Título Obtenido	Lugar (País y ciudad)
Secundaria	Unidad Educativa Nelson Torres	Bachiller en Física y Matemática	Ecuador / Cayambe
Universidad	Universidad Técnica del Norte	Licenciado en ciencias de la Educación Mención Inglés	Ecuador / Ibarra

3.- TRAYECTORIA LABORAL (EXPERIENCIA LABORAL)

FECHAS DE TRABAJO			Organización/ Empresa; y el país donde laboró	Denominación del Puesto	Responsabilidades /Actividades/Funciones	Razones de salida
DESDE (dd/mm/aaa)	HASTA (dd/mm/aaa)	N° años/meses				
07/08/2017	23/08/2017	96 horas	Universidad Técnica del Norte -Centro de idiomas UTN	Capacitación a estudiantes de carreras Semipresenciales	Fortalecimiento del Idioma Inglés en estudiantes de carreras semipresenciales	FIN DE CONTRATO
04/07/2016	24/09/2018	2 años, 2 meses	Golden Training Center	English Teacher	Planificación, Dictar clases, elaboración de material didáctico, calificar, entre otras	
01/08/2017	02/02/2018	1 año	Colegio Universitario UTN	Practicas Preprofesionales	Planificación, Dictar clases, elaboración de material didáctico, calificar, entre otras	
01/05/2016	31/12/2016	7 meses	Hogar Mercedes de Jesús Molina barra	Voluntariado enseñanza aprendizaje del idioma inglés	Voluntariado con niñas de 4 a 14 años	
13/09/2015	30/07/2017	2 años	Colegio Hendrick Antoon Lorentz	Licenciada en Lengua extranjera	Planificación, Dictar clases, elaboración de material didáctico, calificar, entre otras	Estudio

Anexo 1 Hoja de vida Docente Tutor.

NOMINA ESTUDIANTES PARTICIPANTES

Nro.	NOMINA DE ESTUDIANTES	CÉDULA
1	ACERO CHOLANGO LIZBETH NAYELI	1753603164
2	ALBA NINABANDA YAJAIRA JAZMIN	1728039056
3	ANAGUANO QUIMBIAMBA JHON MICHAEL	1754161006
4	CABEZAS CADENA ALEX RODRIGO	1721030656
5	CELIN AYALA JOFFRE ARIEL	1724840580
6	COYAGO MORALES TOMMY ALEXIS	1729711638
7	FALCON QUISHPE DAMARIS ANAHI	1727462077
8	FARINANGO PILLAJO WILSON PAUL	1725967747
9	FARINANGO SANCHEZ PAUL EMILIO	1004514426
10	FRAGA ARIAS MAYERLY ANAHI	1728080332
11	JACOME ALVARADO HENRY FERNADO	1716227580
12	KARAKRAS MENA STALIN ISRAEL	1755121793
13	LEMA PLAZA ENRIQUE ALEJANDRO	1724501471
14	PEÑAFIEL VARGAS CARLOS DANIEL	1727679456
15	PINCHAO CHEZA JHON JAIRO	0401870159
16	QUISHPE TUTILLO WILLIAN JAVIER	1728144419
17	RAMIREZ ANDRANGO ANTONY DAVID	1728410034
18	SANCHEZ ANDRANGO DARWIN ALEXANDER	1754063301
19	TUAREZ CHICA MAICOL JORDY	1727233726
20	ULCUANGO AGUAS MICHAEL ALEXANDER	1600459869

Anexo 2 *Nomina estudiantil.*

ENCUESTA PARA DETERMINAR EXPERTOS EN EL AREA DE INGLÉS

1. Datos Personales		
Apellidos:		
Nombres:		
Edad:		
Teléfono:		
E-mail:		
2. Formación Docente		
Tercer nivel	Tecnología	Licenciatura
Cuarto Nivel	Maestría	PHD
Lugar de trabajo		
Años de experiencia		
3. Conocimiento del tema: (Reading & Writing)		
Certificación	Nacional	Internacional

Anexo 3 Encuesta Selección docente

ENCUESTA DIRIGIDA A EXPERTOS DEL ÁREA DE INGLÉS

Tema: Aula virtual en Moodle para el refuerzo de lectura – escritura en Inglés A2

Objetivo: Precisar la opinión de docentes de Inglés sobre la implementación de un EVA en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura en Idioma Inglés A2.

Instrucciones: Por favor, lea detenidamente cada pregunta y marque con una (x) en la que usted considere es la respuesta mas adecuada.

N°	Pregunta	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado
1	¿Cómo percibe el diseño del aula virtual en general?			
2	¿Cómo se encuentra la apariencia del aula virtual es decir: los colores, imágenes, entre otros elementos presentes?			
3	¿El contenido Teórico, así como los recursos presentes en la plataforma son?			
4	¿Está presente el enfoque aplicado (PACIE, Conductismo, ¿Conectivismo) en la plataforma?			
5	¿Las actividades de interacción estudiante con el aula virtual y sus herramientas externas son?			

Responda las siguientes preguntas de acuerdo a su criterio

¿Cuál es su apreciación general sobre la plataforma virtual?

¿Recomendaría o utilizaría la plataforma virtual presentada en sus clases, para mejorar la lectura y escritura del idioma Inglés?

Anexo 4 Encuesta dirigida a docentes de Inglés

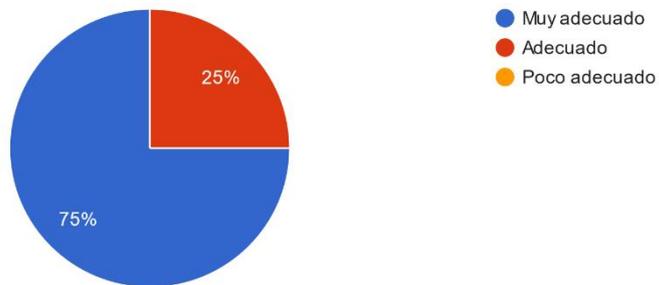
MATRIZ DE DOCENTES SELECCIONADOS

Apellidos y Nombres	Lugar de Trabajo	Grado de formación	Años de experiencia	Nivel de conocimiento de la temática (inglés)
Paulina Ruiz Criollo	Universidad De Otavalo	Licenciado	3	B2
Narváez Onofre Johanna Ángela	IST 17 De Julio	Magister	12	B2
Pablo Calderón	Colegio Álamos	Licenciado	4	Alto B2
Vallejo Paspuel Lucía Elizabeth	Golden Training Center	Licenciado	3	B2
Pupiales Daniel	VBCA	Licenciado	2	B2
Guerrero Farinango Edison Mauricio	Instituto Tabacundo	Licenciado	4	Intemendio-Avanzado B2
Narváez Vallejos María Luisa	Colegio Saranze	Magister	5	B2
Valencia Guamán Jenny Lorena	Unidad Educativa República Del Ecuador	Licenciado	6	B2
Bustos Evelyn	Universidad Politécnica Estatal del Carchi	Magister	7	C1
Cesar Olalles	Arca Continental	Tecnología	5	B2
Chico Lema Lizbeth Maritza	Universidad De Otavalo	Magister	5	C1
Cruz Baque Edgar Javier	Fundación UNO A Uno Cotacachi	Magister	8	Intermedio B2

Anexo 5 *Docentes Seleccionados*

DISEÑO DEL AULA VIRTUAL

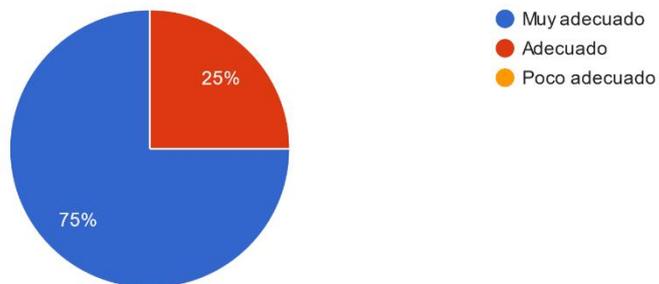
12 respuestas



Anexo 6 Diseño aula Virtual

Apariencia (colores, imagenes, etc)

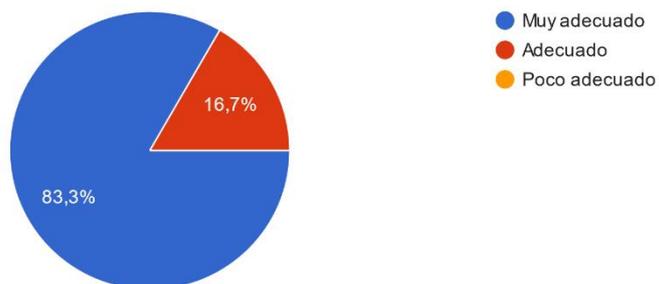
12 respuestas



Anexo 7 Apariencia aula Virtual

Contenido Teórico (videos, imagenes, etc)

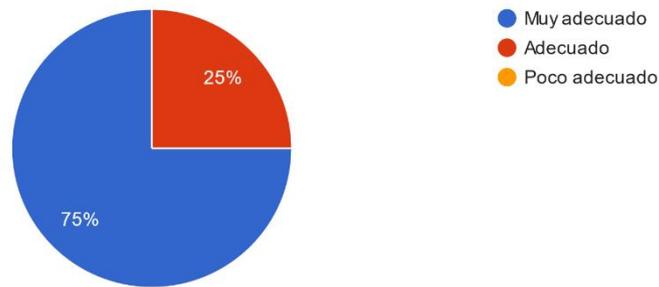
12 respuestas



Anexo 8 Contenido

Enfoque Aplicado (PACIE, Conectivismo, Constructivismo)

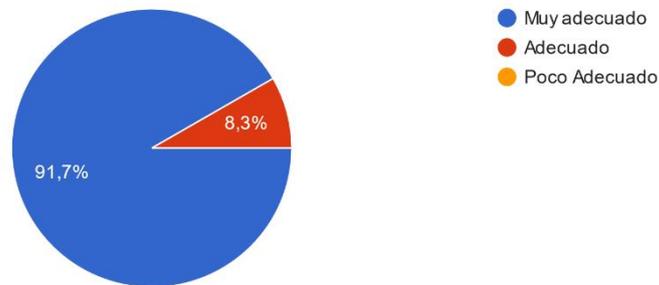
12 respuestas



Anexo 9 Metodología

Actividades (Interacción con el aula virtual y herramientas externas)

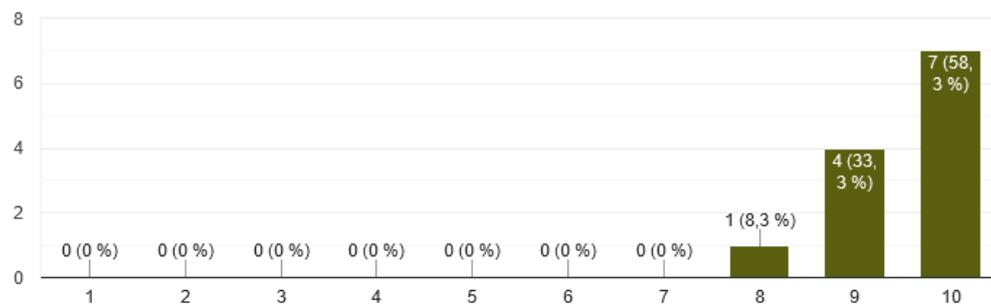
12 respuestas



Anexo 10 Interacción

VALORACION FINAL

12 respuestas



Anexo 11 Valoración Final