



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021-CES

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del Proyecto:
Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de bachillerato.
Línea de Investigación:
Procesos Pedagógicos e Innovación Tecnológica en el Ámbito Educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
Cruz Castañeda Patricio Javier
Tutor/a:
Mg. Baldeón Egas Paúl Francisco

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Mg. Baldeón Egas Paúl Francisco con C.I: 100280781-4 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de bachillerato.

Elaborado por: Cruz Castañeda Patricio Javier, con C.I: 171653318-5, estudiante de la Maestría en Educación, mención gestión del aprendizaje mediados 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 19 de septiembre del 2022

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Patricio Javier Cruz Castañeda con C.I: 1716533185, autor del proyecto de titulación denominado: Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de bachillerato. Previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención gestión del aprendizaje mediados por TIC.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito 19 septiembre de 2022



Firma Electronica por:
PATRICIO CRUZ

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	3
INFORMACIÓN GENERAL	1
<i>Contextualización del tema</i>	1
<i>Problema de investigación</i>	2
<i>Objetivo general</i>	3
<i>Objetivos específicos</i>	3
<i>Beneficiarios directos y vinculación con la sociedad:</i>	3
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	5
1.1. <i>Contextualización general del estado del arte</i>	5
1.1.2 <i>Currículo lengua Extranjera Ecuador</i>	5
1.1.3 Marco Conceptual	6
1.1.4 <i>El inglés</i>	6
1.1.5 <i>La importancia del inglés en la actualidad.</i>	7
1.1.6 <i>Entorno virtual de aprendizaje</i>	7
1.1.7 <i>Moodle</i>	8
1.1.8 <i>Diseño Instruccional</i>	9
1.1.9 <i>PACIE</i>	10
1.2 <i>Bases Teóricas</i>	10
1.2.1 <i>El constructivismo</i>	11
1.2.3 <i>Conectivismo</i>	12
1.2. <i>Proceso investigativo metodológico</i>	13
1.2.1 <i>Enfoque de la investigación</i>	13
1.2.2 <i>Tipo de investigación</i>	14
1.3 <i>Población y muestra</i>	14
1.3.1 <i>Población</i>	14
1.3.2 <i>Muestra</i>	14
1.4 <i>Métodos</i>	15
1.4.1 <i>Método Deductivo</i>	15
1.4.2 <i>Método Inductivo</i>	15
1.5 <i>Técnicas e instrumentos</i>	15
1.5.1 <i>Encuesta</i>	15
CAPÍTULO II: PROPUESTA	18

1.1. <i>Fundamentos teóricos aplicados</i>	18
1.2. <i>Descripción de la propuesta</i>	21
2.3 Validación de la propuesta	45
2.4. Matriz de articulación de la propuesta	47
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	55
Bibliografía	56
ANEXOS	58

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Comparación de entorno virtuales de aprendizaje</i>	22
Tabla 2. <i>Matriz de articulación</i>	47

Índice de gráficos

Figura 1. Cuentan con internet en casa	16
Figura 2. Un entorno virtual contribuirá al aprendizaje del idioma inglés	17
Figura 3. Articulación del Modelo Pedagógico Mediado por TIC	21
Figura 4. Esquema de secciones	23
Figura 5. Ingreso al entorno virtual	24
Figura 6. PACIE SECTION: Datos informativos	25
Figura 7. Información, Comunicación, interacción	26
Figura 8. Subtema 1 Preposition of place	27
Figura 9. Contenido y objetivo	27
Figura 10. Fase 1 Exposition	28
Figura 11. Fase 2 Rebote	29
Figura 12. Fase 3 Construcción	29
Figura 13. Fase 4 Verification	30
Figura 14. Subtema 2, portada, contenido, objetivos, exposición	31
Figura 15. Subtema 2, rebote, construcción, verificación	32
Figura 16. Subtema 3, portada, contenido, objetivos, exposición	33
Figura 17. Subtema 3, rebote, construcción, verificación	34
Figura 18. Blog	35
Figura 19. Educaplay	35
Figura 20. Padlet	36
Figura 21. Voki	36
Figura 22. Wordwall.	36
Figura 23. Prezi	37
Figura 24. Emaze	37
Figura 25. Quizizz	38
Figura 26. Goconqr	38
Figura 27. Moodle Actividades	39
Figura 28. Moodle Recursos	40
Figura 29. Tabulación por especialista	45

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Según, Lamas (2015) “numerosos investigadores del área del aprendizaje de las lenguas extranjeras, han detallado múltiples factores que inciden el bajo o alto rendimiento escolar en la asignatura de inglés” el contexto socioeconómico, la motivación, el estado emocional de los estudiantes, la ansiedad, los estilos de aprendizaje, las estrategias de estudio, la malla curricular, el tipo de institución a la que se integran los estudiantes, son factores que determinan si un alumno a lo largo de su existencia aprenden o no este idioma de forma significativa.

Según, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura), TIC puede complementar, enriquecer y transformar la educación. Por lo que incorporar las TIC en la educación del siglo XXI es un trabajo de todos (Tancredi, 2014).

En este orden de ideas, el auge del idioma inglés en este siglo ha sido muy formidable, debido a que este idioma es el más usado alrededor del mundo, inclusive se hace referencia a él como una lengua franca, es por ello que cada día un sinnúmero de personas aprende y utilizan este idioma a diario, incluso este idioma está patentado como el habla del comercio, el idioma de la tecnología y el dialecto del poder. En la actualidad el uso de las plataformas, páginas web, entornos virtuales, entre otros favorecen y permiten aprender inglés de una forma más divertida y espontánea.

Es necesario también comprender que este idioma inglés es base fundamental en todas las instituciones educativas tanto públicas como privadas sin importar el nivel o subnivel. En el 2016 se hace un reajuste al currículo nacional y se inició paralelamente el proceso de conciliación y los estándares de calidad del área de Lengua extranjera. Para que estos estándares de calidad sean alcanzables de una forma adecuada y rápida, se ve la necesidad de implementar recursos tecnológicos que se ajusten a las necesidades del aprendiz.

Sin embargo, cada institución tiene su propia realidad y los contextos son totalmente distintos. En el caso de la Unidad Educativa Tumbaco, institución fiscal ubicada en la ciudad de Quito, específicamente en el valle de Tumbaco con más de 3980 alumnos, y aproximadamente 175 docentes, se evidencia un bajo rendimiento académico en varias materias entre ellas la asignatura de inglés. El área de inglés está conformada por 13 docentes, varios de ellos con nombramiento definitivo y otros a contrato, cada uno de ellos con diferentes potencialidades y debilidades.

Podemos condensar lo dicho hasta aquí, que el idioma inglés es muy importante en todo el mundo y también debemos mencionar que el inglés ya no está solo, puesto que la incidencia de la tecnología es real y palpable. El uso y la incorporación de las TIC está en todo lado, y facilita el uso y la comprensión del idioma con personas de diferentes nacionalidades.

Problema de investigación

La problemática existente que conlleva a esta investigación radica en que se ha evidenciado que los docentes carecen de didáctica en el área de inglés, complementario a ello se puede mencionar el número descomunal de estudiantes en cada curso, al tener casi 40 estudiantes por aula dificulta que los estudiantes puedan practicar el idioma inglés y puedan desarrollar cada una de las destrezas y habilidades adecuadamente.

De manera similar, la falta de libros o cuadernos de trabajo de la asignatura de inglés conlleva a que los estudiantes no tengan una mejor comprensión de los contenidos, así también, la falta de recursos tecnológicos que proporcionen un aprendizaje más interactivo y la escasa capacitación docente, hacen que los estudiantes realmente se desmotiven y pierdan el interés a la hora de aprender la asignatura de inglés. Pese al gran esfuerzo que cada docente del área de inglés realiza día a día se puede evidenciar el bajo rendimiento académico en la mayoría de estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco.

Lo anteriormente expuesto conlleva a plantearse la siguiente pregunta de investigación. ¿Un entorno virtual con herramientas 2.0 contribuirá al aprendizaje de la asignatura de inglés?

Objetivo general

Desarrollar un entorno virtual en Moodle que contribuya el aprendizaje de la materia inglés en los alumnos de primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco en el año lectivo 2021-2022.

Objetivos específicos

- ❖ Contextualizar los fundamentos teóricos sobre metodologías de enseñanza mediadas por TIC que contribuyan al rendimiento académico de la asignatura de inglés en los estudiantes de primero de bachillerato.
- ❖ Diagnosticar los conocimientos actuales que tienen los alumnos de primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco en la asignatura de inglés.
- ❖ Crear un entorno virtual en Moodle con herramientas web que contribuya al aprendizaje del inglés específicamente en el uso adecuado de las preposiciones.
- ❖ Valorar a través de criterio de especialistas el impacto que tiene un entorno virtual de aprendizaje en Moodle en la asignatura de inglés para enriquecer el rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Tumbaco.

Beneficiarios directos y vinculación con la sociedad:

Los aventajados inmediatos son los alumnos de primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco (38 alumnos), los cuales, con la implementación y aplicación de un Entorno Virtual en Moodle, respectivamente en la asignatura de inglés pueden continuar su aprendizaje en la comodidad de sus hogares. Esta plataforma permite usar diferentes tipos de recursos, presentaciones, organizadores gráficos, repositorios, evaluaciones, simuladores, trabajo colaborativo entre otros que permiten a los estudiantes aprender y reafirmar sus estudios, mediante actividades asincrónicas y

sincrónicas de este modo se logra un educación significativa y el docente se convierte en orientador valioso en el campo profesional educativo quien tiende a crear recursos y actividades lúdicas, creativas y precisas para sus estudiantes.

Como favorecidos indirectos se encuentran la cabeza de familia (padre y madre) quienes estarán como el ente principal en el desarrolló didáctico de su hijo/a. El entorno virtual en Moodle permitirá a los actores legales entrar a la plataforma ver el contenido, tareas, comentarios por parte de los docentes, avance educativo y sus respectivas calificaciones, así como también el tiempo empleado por sus representados en cada uno de los módulos.

El impacto principal en la comunidad educativa será implementar un entorno virtual en Moodle con herramientas 2.0 con los estudiantes de primero de bachillerato paralelo F, con el objetivo de hacer partícipes de esta propuesta a docentes, autoridades y padres de familia. De esta manera, los estudiantes podrán mejorar el rendimiento académico y estarán en la capacidad de usar el idioma inglés no solo dentro de las aulas sino también fuera de ella. Finalmente, los estudiantes aumentarán su interés por aprender el idioma inglés.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

1.1.2 Currículo lengua Extranjera Ecuador

Según MINEDUC (2020) “el actual currículo de lengua extranjera inglés que reconoce a las necesidades de la situación ecuatoriana. El diseño curricular está delineado para los alumnos de 2° a 10° grado de Educación General Básica y de 1° a 3° de Bachillerato General Unificado, cuya lengua nativa no es el inglés”

Dicho de este modo, los docentes del sistema educativo ecuatoriano fiscal, fiscomisional, municipal y particular tienen el compromiso de enseñar el idioma inglés en las instituciones como una segunda lengua. En vista de que la población del Ecuador está compuesta de diferentes grupos étnicos y lingüísticos, esta propuesta de estudios registra que gran parte del alumnado en el nuestro país son hispanohablantes y existe niveles de lenguas propias en las comunidades.

Desde esta perspectiva MINEDUC (2020) “En concordancia con las exigencias de una localidad lingüísticamente y culturalmente diversa, este enunciado muestra una justificación y un marco para el estudio de inglés al tiempo que registra y proporciona la inclusión educativa de los alumnos, independientemente de su Lengua materna L1”.

Ecuador es un país megadiverso con varias regiones, y diferentes culturas por lo tanto algunas comunidades mantiene hasta el día de hoy su propio idioma, costumbres y tradiciones.

MINEDUC (2020) afirma “la propuesta curricular es amigable, enfocada en subniveles, compuesta por cinco bloques curriculares ordenados con el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad que promueve, así como con el Marco Común de Referencia para las Lenguas (MCER)”.

En consecuencia, es fundamental tener conocimiento del Currículo de lengua extranjera ya que nos permite conocer el perfil de salida de los estudiantes en cada uno de los niveles y subniveles.

1.1.3 Marco Conceptual

En este apartado se van a mencionar los conceptos más relevantes que forman parte de este estudio investigativo

1.1.4 El inglés

De acuerdo a Zuleta (2019) explica sobre la asignatura del inglés en la actualidad:

El inglés en la actualidad se considera como un habla rica en diversidad. Se lo conoce como lengua oficial o lengua madre en países como Reino Unido, Irlanda, USA, Canadá, Australia, Nueva Zelanda y algunos países de la Costa del Caribe. La población mundial que usa este idioma alrededor del mundo ondea entre 300 y 400 millones de habitantes.

Gracias a su influencia en todo el mundo este idioma esta posesionado en una de las lenguas más prestigiosas en la era actual, y concluyentemente asume un rol muy importante en las relaciones internacionales entre diferentes países . En el Top 10 de los lenguajes más usados, el inglés ocupa el primer lugar con aproximadamente 1105 millones de usuarios que lo utilizan en Internet, en comparación con los 1485 millones de personas que lo hablan en el mundo.

De acuerdo con la información extraída, se puede determinar que el inglés es una lengua franca, el mismo que es utilizado en la mayoría de los países, ya sea de forma directa o indirecta, el idioma inglés se propaga muy fácilmente en todos los hogares ya que vivimos en un mundo globalizado y tecnológico (Villagran, 2020).

1.1.5 La importancia del inglés en la actualidad.

Como expresa Branda (2020) “el inglés ha permitido a lo largo de todos estos años abrir una brecha de comunicación internacional, en el que los profesionales bilingües han marcado la diferencia en el mercado global. Es por ello que cada vez se posiciona más y más, como lengua universal”

Por lo tanto, instruirse en una nueva habla es una elección casi muy esencial, si de perfeccionar el perfil profesional se trata. Pues al acceder a este nuevo conocimiento , se alcanza más ventajas profesionales, que se cristianizan indeliberadamente en valiosas oportunidades en el mundo profesional. Pero no todo queda allí, estas oportunidades también te permiten tener una educación mucho más completa y sin limitación alguna, para consultar documentos e información que no sean publicados en español (Branda, 2020).

Aprender y usar un segundo idioma como el inglés, brindará más oportunidades en la vida personal y profesional.

Además, según Peña (2016) “es una puerta abierta de investigación mundial, ya que se tiene el poder y la facilidad de consultar toda la información que se encuentra disponible en la web”. Un 80% de las publicaciones en web, el 20% restante corresponde a personas de la red que no son parlantes nativos del inglés, dejando un horizonte suficiente claro en que este idioma, se posiciona como la lengua mundial por excelencia.

1.1.6 Entorno virtual de aprendizaje

Al hablar del entorno virtual de aprendizaje EVA, se refiere directamente a un sitio educativo que se aloja en la web. Se trata de un grupo de actividades, recursos y materiales que proporcionan el aprendizaje y que conforman un espacio en el que los estudiantes , educadores y padres de familia pueden interactuar, revisar de forma remota las tareas relacionadas a la educación sin necesidad de una interacción física. “Se generan ineluctablemente de las necesidades de la sociedad de la

información, que trata de imitar, y en muchos casos mejorar la realidad de un entorno de aprendizaje como es un aula, pero de manera virtual, utilizando la informática. Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación (Elurnet, 2020).

Desde esta perspectiva un entorno virtual se puede usar de dos formas, e-learning, donde se desarrolla el aprendizaje a través del internet, donde el espacio físico entre el estudiante y el docente no será el mismo. La comunicación en este proceso será sincrónica o asincrónica. Otra forma de usar un entorno virtual sería B-learning también conocido como Blended Learning que no es nada más que un aprendizaje combinado o mixto donde se puede integrar actividades tradicionales y actividades tecnológicas en línea que transformen y mejoren el proceso de aprendizaje.

En la actualidad la tecnología ha modificado nuestras vidas. Las nuevas generaciones se desenvuelven en una realidad totalmente distinta al de nuestra niñez, y en pocos años todo será más cambiante. Los cambios son muy aligerados y la enseñanza debe cambiar. Por lo tanto, el uso de un entorno virtual de aprendizaje EVA puede ser un gran instrumento de cambio educativo.

1.1.7 Moodle

Moodle es una plataforma o sistema de aprendizaje delineado para establecer y gestionar entornos de formación online. Moodle es considerado también una plataforma de código abierto que cualquier usuario puede utilizarlo de forma gratuita, modificarlo y colaborar en su desarrollo (Dougiamas, 2019).

Esta plataforma educativa fue desarrollada por el pedagogo e informático Martin Dougiamas, que basó su diseño en las ideas del constructivismo, es decir, el conocimiento no se transmite, sino que se construye en la mente del estudiante. El papel del profesor se centra en ayudar a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios (Acibeiro, 2021).

Si bien es cierto esta plataforma no es muy usada en el Ecuador, hoy en día varias personas, profesionales, institutos, universidades, etc. estas usando esta plataforma tecnológica para impartir o

mejorar la educación. Esta es una herramienta intuitiva y muy fácil de usar, dispone de acceso inmediato a recursos y actividades programadas por el docente. El éxito de esta plataforma es que los alumnos hagan de sus nuevos conocimientos procesos significativos.

1.1.8 Diseño Instruccional

El trabajo actual de estudio tiene como referencia a los diseños instruccionales más utilizados en el espacio escolar como es ADDIE.

El modelo ADDIE es uno de los modelos comúnmente utilizado en el diseño instruccional, su nombre obedece al acrónimo analize (análisis), designe(diseño), develop (desarrollo), implement (implementación) y evaluate (evaluación); que representan las fases de este modelo, considerado para algunos como un modelo genérico, dado que las fases constituyen los pasos indispensables en todo proceso de diseño instruccional (González, 2014).

González (2014) menciona, el modelo se plantea como opción para establecer las actividades que guíen hacia el conocimiento íntegro del estudiante mediado por TIC, tal como se narra en las cinco fases que componen al modelo:

Análisis. Un punto esencial para bosquejar un ambiente de aprendizaje, es el análisis del alumnado, del material y del hábitat, es decir, una valoración de necesidades que admita emparejar tanto el perfil del estudiantado como de las condiciones contextuales, que puedan incidir en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que identifica la naturaleza de un explícito problema por atender y sus posibles alternativas de solución (Pavón & Palomino, 2020).

Diseño. En esta etapa se despliega el programa atendiendo a ciertos principios didácticos acorde a la naturaleza epistemológica acerca de cómo se enseña y cómo se asimilan determinados contenidos (Pavón & Palomino, 2020).

Desarrollo. El propósito de esta fase es generar y validar los recursos de aprendizaje, necesarios durante la implementación de todos los módulos de instrucción. A esta fase, corresponde la elaboración y prueba de los materiales y recursos necesarios, como programación de páginas web, multimedia, desarrollo de manuales o tutoriales para alumnos o docentes (Borjas, 2018).

Implementación. El propósito de esta etapa es abreviar el ambiente de aprendizaje y rodear a los estudiantes.

Evaluación. Es una fase importante en el modelo, la cual permite valorar la calidad no sólo de los productos, sino de los procesos de enseñanza y aprendizaje involucrados antes y después de la implementación (Williams, 2018).

1.1.9 PACIE

La metodología PACIE es una metodología para el uso y aplicación de los materiales virtuales: aulas virtuales, campus virtuales, web 2.0, metaversos, entre otros. En la educación sea en sus modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia (Oñate, 2022).

PACIE son las siglas de las 5 fases que permiten un desarrollo integral de la educación virtual como soporte de las otras modalidades de educación, y corresponde a las siguientes fases:

- P=Presencia
- A= Alcance
- C= Capacitación
- I= Interacción
- E= E- learning

1.2 Bases Teóricas

Durante del proceso de enseñanza aprendizaje se manejan algunas teorías del aprendizaje por insinuar algunas como constructivismo y conectivismo. La presente propuesta investigativa toma

un enfoque constructivista, ya que es dinámica, participativa, activa, puesto que es el estudiante el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el docente actúa como guía.

1.2.1 El constructivismo

El constructivismo es una teoría, considerablemente aceptada y monopolizada, que afirma que el estudiante no alcanza el conocimiento de una forma pasiva sino activa lo que propicia un aprendizaje significativo, y utiliza enfoques que registran la importancia de utilizar y discutir los modelos mentales ya presentes en los estudiantes para así mejorar su entendimiento y rendimiento. Con el enfoque constructivista de enseñanza - aprendizaje, los estudiantes desarrollan destrezas metacognitivas, cognitivas y socio-afectivas, logrando autonomía, lo cual los capacita para abordar desafíos globales a través de la indagación, la acción y la reflexión. El aprendizaje constructivista es un aprendizaje que se basa especialmente en la construcción del conocimiento, y no en su reproducción (Coll, 2019).

Esta premisa menciona el hecho de que cada estudiante va creando su nuevo conocimiento con la ayuda de sus experiencias previas y al mismo tiempo va enlazando con otras nuevas. Las experiencias previas, las creencias y los conocimientos son fundamentales a la hora de compartir con otros alumnos, puesto que el aprendizaje será más relevante y significativo para todos.

El constructivismo se orienta en tareas genuinas, las cuales tienen relevancia y utilidad en el mundo real. La idea principal de esta teoría es que el aprendizaje se construye, la mente de las personas adquiere nuevos conocimientos tomando como base las enseñanzas anteriores. En el modelo constructivista el estudiante tiene la total libertad para investigar y participar activamente aprendiendo de forma significativa (Hernández, 2018).

La teoría también hace énfasis a que la persona asimila a su propio compás, porque hace suya la investigación y se empodera de ella, la enseñanza no es una simple transmisión de conocimiento, es un cambio organizacional que modifica el método de cómo se aprende el nuevo conocimiento.

1.2.2 Pensamiento Crítico

Para Borjas (2018) es un proceso cognitivo complejo que implica disposiciones y capacidades con tres dimensiones básicas: la lógica (juzgar, relacionar palabras con enunciados), la criterial (utilización de opiniones para juzgar enunciados) y la pragmática (comprensión del juicio y la decisión para construir y transformar el entorno).

Se centra en lo que la persona puede decidir, creer o hacer algo de forma reflexiva, razonable y evaluativa. Asimismo, implica un análisis, buscar la verdad a través de criterios y evidencias, así como llegar a un juicio de valores. Este proceso se evidencia en situaciones problemáticas en las que hay que adoptar una posición y llevar a cabo una actuación (Valdivia, 2018).

Con lo antes mencionado, el ser humano no es nadie sin pensamiento crítico, los docentes y discentes deben estar inmersos en la actividad, la acción, y el efecto de pensar. Pensar críticamente es subir al Olimpo y ver desde allí el mundo. El pensamiento crítico debe estar presente en la educación ya que no se trata de llenar un vaso con agua, no se trata de repetir o duplicar la información, se trata de entender el mundo según el contexto. El pensamiento crítico es la base de la educación, es la base para dejar de ser una máquina y empoderarnos de lo que sentimos, de lo que creemos y de lo que somos.

1.2.3 Conectivismo

Siemens (2008) menciona que el conocimiento está en esas conexiones, y el flujo o velocidad del conocimiento es tan exponencial que algunas veces no seguimos el ritmo de este incremento, y no se cuenta con el tiempo suficiente para procesar toda la información.

El conectivismo es una teoría del aprendizaje equidistante en el universo digital. De acuerdo a esta postura epistemológica, el aprendizaje se crea a partir de las conexiones que coexisten en el interior de una red.

Distintos nodos o fuentes informativas, en este marco, se conectan en el seno de una red para producir conocimiento. El aprendizaje continuo se logra cuando dichas conexiones se fomentan y se

sostienen en el tiempo. En la estructura planteada por el conectivismo, por lo tanto, los nodos son datos, informaciones, organizaciones, etc. que se interconectan. La creación de dichas conexiones y la ampliación de la complejidad de la red constituyen lo que se entiende por aprendizaje (Pérez, 2020).

Todos los países en el mundo están reformando la educación, el rol del estudiante y del docente ha cambiado completamente. Hoy en día los modelos actuales como el constructivismo, pensamiento crítico y conectivismo crean estudiantes autónomos, creativos, reflexivos y capaces de resolver problemas con facilidad. Las nuevas metodologías activas, el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por proyectos y el aula invertida agregado a los nuevos entornos de aprendizaje, los nuevos escenarios en línea, las nuevas tecnologías están cambiando la proyección de la educación.

En esta presente propuesta se desea lograr que los estudiantes con la ayuda del docente y el uso de un entorno virtual en Moodle sumado a los fundamentos teóricos se logre fortalecer el nivel académico en la asignatura de inglés.

1.2. Proceso investigativo metodológico

1.2.1 Enfoque de la investigación

La propuesta está fundamentada con un enfoque mixto, ya que permite una perspectiva total del tema de investigación. Iniciando con una encuesta a los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco, esto permitirá recopilar información más asertiva que contribuya al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco”.

Es necesario resaltar que un enfoque mixto, abarca los métodos cualitativo y cuantitativo brindando más oportunidades al momento de incurrir en las fases de estudio. Para ejemplificar, el método cualitativo brinda información real y detallada de la comunidad educativa, tomando en cuenta el contexto real y el grupo de estudiantes que son fuente de estudio, así también permite identificar las cualidades tanto positivas como negativas a la hora de aprender un idioma. Además, permite

identificar los métodos y las actividades que se van a implementar en el entorno virtual MOODLE, mientras que el método cuantitativo se aplicó para buscar los resultados numéricos que arrojó la encuesta para luego ejemplificar por medio de cuadros o imágenes estadísticas que son parte fundamental en esta propuesta.

1.2.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación según el nivel de profundización que se va a utilizar en este estudio será la investigación explicativa, ya que permitir entender de forma eficiente el problema. Este tipo de investigación busca alternativas reales que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés en todos los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Tumbaco.

En otras palabras, los estudiantes mencionados anteriormente se beneficiarán de un entorno virtual en MOODLE con actividades interactivas y herramientas web 2.0 que contribuirán al rendimiento académico del idioma.

1.3 Población y muestra

1.3.1 Población

La población de una indagación está constituida por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. La población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada (Core, 2022).

En cuanto a la población se toma en cuenta los elementos que conforman todo el universo. La Unidad Educativa Tumbaco tiene una población aproximada de 3980 estudiantes.

1.3.2 Muestra

La muestra es una porción representativa de una población. Cuando se realizan tesis con enfoques cuantitativos, es decir, con análisis numéricos quizás debamos hacer un censo (Core, 2022).

La muestra para esta investigación corresponde a los estudiantes de primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco.

1.4 Métodos

Los métodos usados en la presente investigación son Deductivo e Inductivo

1.4.1 Método Deductivo

Para Díaz (2022) “el contenido estudiado procede de lo general a lo particular. El docente presenta concepciones, elementos, aseveraciones o enunciaciones de las cuales van siendo extraídas conclusiones y resultados. El guía puede conducir a los alumnos/as a conclusiones de aspectos particulares partiendo de principios generales”.

Ha decir, con este método se puede deducir si los hechos o premisas son ciertas o erradas. Este tipo de razonamiento se guía por la lógica y obliga al investigador a utilizar la observación como el pensamiento lógico racional.

1.4.2 Método Inductivo

Empleando las palabras de Díaz (2022) menciona:

Es cuando el argumento estudiado se muestra por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige. Este método genera gran actividad en los alumnos/as, involucrándolos plenamente en su proceso de aprendizaje. La inducción se basa en la experiencia, en la observación y en los hechos al suceder en sí, y posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado.

1.5 Técnicas e instrumentos

1.5.1 Encuesta

Se utilizó la encuesta para la recolección de información sobre el uso de un entorno virtual que contribuya al aprendizaje del idioma inglés, previamente se fabricó un cuestionario y se aplicó a la muestra.

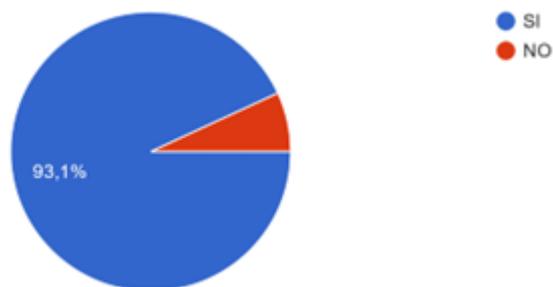
El cuestionario consta de 10 preguntas con enfoque cuantitativo y cualitativo, buscando que resulte cómodo comprender la información para el encuestado, y de igual manera para el investigador sea fácil tabular e interpretar los datos.

2.1 Análisis de resultados

Con el propósito de conseguir la investigación citada y dar paso a la propuesta de investigación, se ha hecho una encuesta en Google Forms con diez literales, esta encuesta permite conocer datos reales en cada una de las interrogantes. En la aplicación se han colocado preguntas de opción múltiple es así que el alumno podrá elegir la opción que considere más conveniente de acuerdo a su situación y contexto. Los resultados arrojados proporcionarán la información que se pretende para dar continuidad con el presente proyecto de titulación.

A continuación, se detalla el análisis e interpretación de los datos obtenidos en la encuesta, la cual fue aplicada a 29 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco sección matutina.

Figura 1.
Cuentan con internet en casa



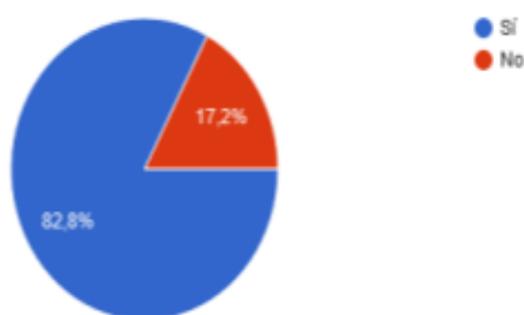
Análisis

La siguiente figura se refiere a: ¿Cuentan con internet en casa? El 93,10 % de los estudiantes si cuentan con internet, el mismo que es fijo y su conexión es bastante buena, mientras que un 6 % no tienen internet y se conectan con recargas.

Interpretación

De acuerdo a los antecedentes que se pueden apreciar en la figura 1 se puede demostrar que más del 93,10 % de los alumnos de primero de bachillerato paralelo F cuentan con los recursos necesarios y podrán hacer uso del entorno virtual, el mismo que contribuirá al aprendizaje del idioma inglés desde casa.

Figura 2.
Un entorno virtual contribuirá al aprendizaje del idioma inglés



Análisis

La siguiente figura se refiere a: ¿Considera usted que la implementación de un entorno virtual como página web, blog, Moodle, contribuirá al aprendizaje del idioma inglés? El 82,80 % de los estudiantes afirman que sí y un 17,20% mencionan que no.

Interpretación

Según los datos que se pueden estimar en la figura 2, se puede evidenciar que los estudiantes afirman que un entorno virtual beneficiaría su aprendizaje.

Una vez realizado el estudio de caso, la encuesta, se puede determinar que un entorno virtual si beneficiaría a gran escala el aprendizaje del idioma inglés, por ende, la propuesta es viable, ya que los estudiantes cuentan con conectividad y los recursos necesarios para acceder a la misma.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1. Fundamentos teóricos aplicados

Esta propuesta de estudio se articula en un enfoque pedagógico intervenido por TIC. Por lo tanto, en este apartado se cimienta teóricamente los subsiguientes componentes: (teórico, metodológico, práctico y TIC, los mismos que son fundamentales a la hora de la construcción del esquema pedagógico que se pondrá en ejecución con los alumnos de la Unidad Educativa Tumbaco.

Componente Teórico

De acuerdo a la teoría del constructivismo, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción de conocimientos parte de los saberes previos que se adquiere a lo largo de la vida y de la interacción con el entorno. El constructivismo se centra en el sujeto, en sus experiencias previas y de allí va formando nuevos esquemas mentales en el proceso de interacción con el objeto de estudio. La interacción del sujeto con sus otros pares, con el ámbito cultural, social, y el entorno son factores relevantes a la hora de construir un nuevo conocimiento y este a su vez sea significativo. Por ello, es importante designar a tres grandes pensadores del constructivismo como Jean Piaget quien difundió el aprendizaje fundado por etapas, la teoría de Ausubel quien aportó que todo conocimiento debe ser significativo a lo largo de sus vidas y Vygotsky quien contribuyó a la teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje.

Es necesario resaltar, el conectivismo de Siemens que menciona, las personas aprenden ya no por duplicación sino a través de la creatividad y la innovación. La interacción, la creatividad, la innovación, el trabajo colaborativo, la participación y la conexión mundial o global es el nuevo paradigma en el siglo XXI. En la actualidad el conocimiento está en las redes, y cada uno es libre y espontáneo de buscar y adquirir ese nuevo juicio de acuerdo a sus gustos y necesidades, pero la tecnología no es todo, ya que es muy importante la interacción social, los valores y la solución de problemas.

A partir de esto, el constructivismo y el conectivismo es fundamental en nuestra propuesta de estudio, ya que los estudiantes podrán construir su propio conocimiento con la ayuda de la tecnología, pero sin perder lo más esencial de la vida, la interacción directa con sus compañeros y docentes.

Componente Metodológico

El componente metodológico que rige esta propuesta se enmarca al Flipped classroom o clase invertida bajo cinco tipos de aprendizaje: previo, individual, colaborativo, de clase y actividades enviadas a casa. Para ejemplificar, el estudiante construirá su nuevo conocimiento de forma combinada, es decir, el estudiante recibirá clases presenciales dentro del aula y además tendrá actividades asincrónicas en casa, junto a la guía del docente.

Las actividades en línea serán a través de la plataforma Moodle, donde el estudiante podrá controlar el tiempo, el lugar y su ritmo de estudio. La idea central de esta metodología es invertir la clase, por lo tanto, el estudiante primero estudia el contenido en casa accediendo a recursos tecnológicos de diferente tipo y luego en clase pone en práctica lo aprendido, esto nos conlleva a que sean los estudiantes quienes se auto eduquen y sean antes activos en la clase con conocimiento. En esta instancia, cabe recalcar que el rol del docente y estudiante cambian completamente. El objetivo principal de la Flipped Classroom es crear un aprendizaje significativo que permita entender e interactuar con el mundo real.

De manera similar, la metodología PACIE en esta presente propuesta es de suma importancia ya que dentro del entorno virtual se debe establecer varios aspectos: presencia o marca personal que se sienta la presencia del docente. Alcance es decir establecer los objetivos a alcanzar no se puede improvisar. Capacitación el docente debe estar capacitado para el uso del tic, que realmente genere conocimientos. Interacción: los recursos y actividades deben genera interacción, que los estudiantes no se sientan solos, que exista un espacio de colaboración. El docente siempre debe motivar a los estudiantes. E- learning a pesar que se va a usar tecnología, no nos podemos olvidar de lo pedagógico, recordemos que la tecnología no es el fin sino el medio o ayuda del docente.

Componente Práctico

El componente práctico se desarrolló basado en un modelo de diseño instruccional llamado ADDIE donde se puede encontrar varios recursos interactivos, organizadores gráficos, repositorios, lluvia de ideas, infografías, lecturas comprensivas, visualización de videos, resúmenes, intercambio de ideas, entre otros. Los mismos que facilitaran la navegación y una mejor comprensión del tema tratado. Por lo tanto, esta propuesta es abierta y flexible permitiendo a los estudiantes crear, practicar, leer, colaborar e interactuar con otros estudiantes.

Componente TIC

El componente del TIC se refiere a las tecnologías de la información y de la comunicación, está compuesto de tres factores básicos: hardware, software, y redes. El hardware es la parte tangible es decir los equipos y dispositivos que usamos para conectarnos, por ejemplo, laptops, computadoras, tabletas, celulares, etc. Mientras que el software es la parte inteligente que está representada en los programas o sistemas los mismos que nos permiten escribir, editar, etc. Las redes son las que permiten la interacción entre el hardware y el software que permiten crear recursos que faciliten la interacción. En esta propuesta se usa un sinnúmero de recursos de presentación, organizadores gráficos, recursos visuales, YouTube, prezi, entre otros.

Figura 3.
Articulación del Modelo Pedagógico Mediado por TIC



1.2. Descripción de la propuesta

Este presente proyecto está basado en una estructura tecno-pedagógica, basada en la teoría del constructivismo y conectivismo que resume la posibilidad de un aprendizaje significativo con la ayuda de la creatividad y la innovación. Para este propósito se ha seleccionado un Entorno Virtual de aprendizaje en Moodle como gestor de aprendizaje del idioma inglés. La selección de esta plataforma se ejecutó en base a una comparación con otros entornos virtuales educativos, llegando a la conclusión que la plataforma Moodle cumple con los objetivos y requerimiento establecidos, puesto que es fácil de usar y proporciona una gran cantidad de recursos y actividades para el trabajo autónomo con la guía del docente tutor.

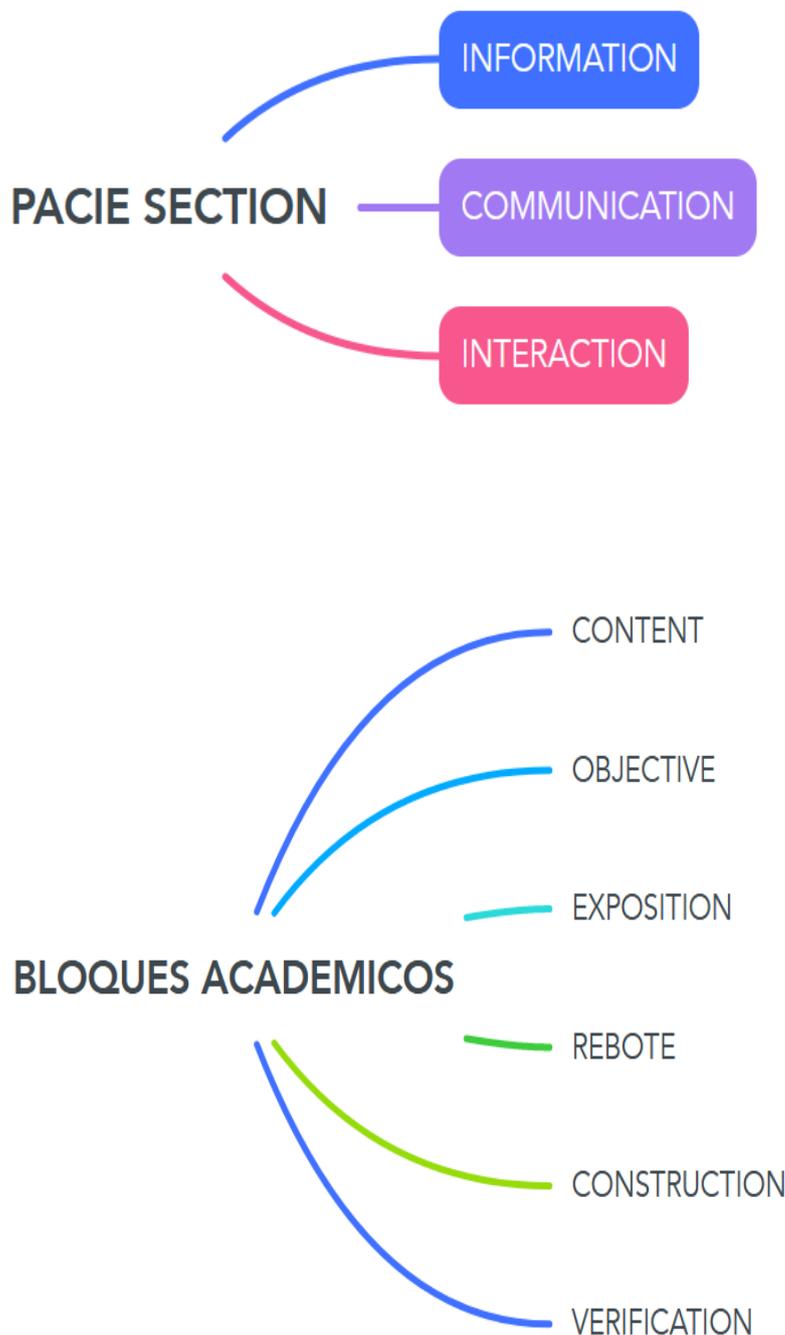
Tabla 1.
Comparación de entorno virtuales de aprendizaje

CARACTERÍSTICAS	MOODLE	GOOGLE CLASSROOM	EDMODO
Registro de calificaciones	√	√	√
Registro de asistencia	√	x	x
Importación de recursos			
Interfaz sencilla y amigable al usuario	√	√	√
Amplia gama de recursos de colaboración	√	x	x
Plataforma escalable sin limite	√	x	x
Herramientas colaborativas	√	x	√
Tiempo empleado en la plataforma	√	x	X
Chat	√	x	X
Plataforma LMS	√	x	X
Estructura personalizada	√	x	X

a. Estructura general

Esta propuesta está enfocada en una estructura tecno- pedagógica amparada en la metodología PACIE + FLIPPED CLASSROOM.

Figura 4.
Esquema de secciones



b. Explicación del aporte

Para acceder al entorno virtual en MOODLE debemos ingresar al siguiente enlace

<https://www.englishteacherec.net/patriciocruz/login/index.php>

Ingresar: usuario y contraseña

Figura 5.
Ingreso al entorno virtual



The image shows the login interface for SBA Technology Ecuador S.A.S. At the top is the company logo, which consists of a stylized 'S' and 'B' followed by the letters 'SBA' in a large, bold, blue font, with 'TECHNOLOGY ECUADOR S.A.S.' written in a smaller font below it. Below the logo is a login form. On the left side of the form, there is a text input field containing the username 'pcruz', a password input field with masked characters, a checkbox labeled 'Recordar nombre de usuario' which is checked, and a blue button labeled 'Acceder'. On the right side of the form, there is a link that says '¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?', a message stating 'Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador' with a help icon, and a note 'Algunos cursos permiten el acceso de invitados'. At the bottom right, there is a grey button labeled 'Entrar como invitado'.

Cover

En este apartado se encuentra la portada del entorno virtual, en la cual se detalla la siguiente información: nombre del docente, correo electrónico, teléfono y el respectivo horario. Esta información es de suma importancia puesto que los estudiantes tendrán los datos necesarios para estar en contacto con el docente.

Figura 6.

PACIE SECTION: Datos informativos



**LEARNING
ENGLISH**

INFORMATIVE DATA
Teacher: Patricio Cruz
email: patricio.cruz1420@gmail.com
Phone: 0987891402

Time schedule
Monday: 11:20-12:30
Thursday: 08:20-09:40
Friday: 08:20-09:00

Bloque PACIE

En este bloque se establece lo siguiente:

Presencia, la marca personal del docente en su aula virtual o entorno virtual.

Alcance, se establecer los objetivos claros que se desea alcanzar con los estudiantes.

Capacitación, el docente aplica sus conocimientos recibidos en capacitaciones.

Interacción, todas las actividades que generan trabajo interactivo, colaborativo, cooperativo entre los docentes y dicentes.

E-learning, se refiere a la utilización de la tecnología sin olvidar la pedagogía, ya que las TIC son el medio y no el objetivo.

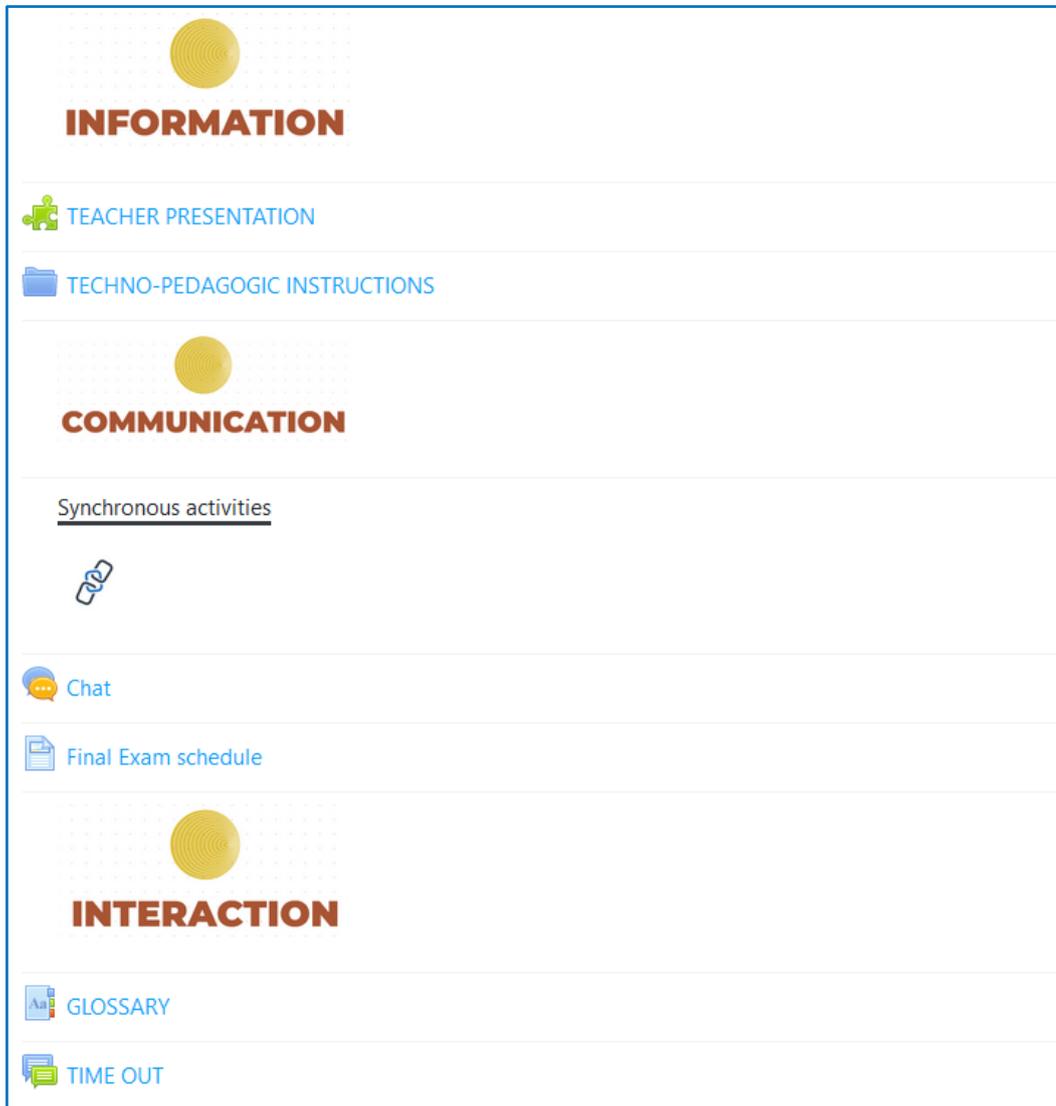
PACIE SECTION: Esta sección es de carácter informativo y contiene tres instancias.

Information: Esta componente contiene la presentación del docente y las instrucciones tecno-pedagógicas. Las mismas que son necesarias, para que el docente establezca su presencia en el aula virtual.

Communication: En este apartado se aloja la siguiente información: link de zoom para actividades sincrónicas, el horario del examen final y el chat que nos permitirá estar siempre en contacto con los estudiantes.

Interaction: En esta sección se aloja un glosario y un foro, los mismos que permitirán un trabajo colaborativo asincrónico durante el todo el módulo.

Figura 7.
Información, Comunicación, interacción



El subtema 1. Se ha agregado una foto la cual hace referencia al tema de estudio, la misma que permite a los estudiantes activar su conocimiento previo.

Figura 8.
Subtema 1 Preposition of place



Figura 9.
Contenido y objetivo

CONTENT

Preposition of place (ABOVE,BETWEEN,IN FRONT OF,NEXT TO,UNDER,BEHIND,ON,IN, ACROSS FROM)

OBJECTIVE

Students will understand how to use the preposition of place correctly. They will have the opportunity to use them in the real life.

En este apartado se detalla los contenidos que se van a revisar en este subtema, así como también los objetivos del módulo. Tecno-pedagógicamente el entorno virtual debe estar planificado, es decir nada se puede improvisar. Por lo tanto, el estudiante debe conocer cuál es el fin al finalizar el subtema.

Figura 10.
Fase 1 Exposition

CT:CON CM:PACIE+FP CP:VV -L COMP -RD TIC:P-O

FOCUS ON YOU NOT OTHERS - Motivational Speech

Video "Preposition of place"

Grammar Blog "PREPOSITION OF PLACE"

Read carefully and read the article about prepositions of place and take notes in your English notebook. It must include examples.

Preposition of place

Watch the slices about Preposition of place and take notes

En este apartado se agregan todos los recursos y actividades necesarias para que los alumnos logren auto educarse mediante la revisión autónoma del material seleccionado por el docente guía, se trabaja directamente con el componente Teórico constructivismo más conectivismo puesto que los estudiantes son los que construyen su propio conocimiento con la ayuda de la tecnología. Como componente metodológico tenemos la fusión de la metodología PACIE + FLIPPED CLASSROOM donde los estudiantes deberán revisar el contenido para avanzar con el resto de actividades. También, debemos precisar que está inmerso el componente práctico, el mismo que brinda al estudiante un aprendizaje significativo mediante el uso de las estrategias necesarias, que encaminen al objetivo final. Finalmente, el uso de las TIC, en el cual se selecciona los recursos adecuados para hacer del entorno virtual una plataforma amigable, innovadora, creativa, colaborativa y fácil de usar.

Figura 11.
Fase 2 Rebote



CT:CON	CM:PACIE+FP	CP:INT IDEAS-J	TIC:INT-SIM
--------	-------------	----------------	-------------

 [Word search Prepositions of Place](#)

 [Look at the picture and create some sentences by using preposition of place](#)

En este apartado se establecen actividades evaluativas, foros, padlets, etc. El nivel de complejidad debe ser medio o alto, que para solucionar las actividades propuesta haya sido necesario estudiar todo el material establecido por el docente en la sección exposición. Estas actividades servirán de embudo para el docente, ya que es muy fácil darse cuenta si los estudiantes han revisado o no el material. Las herramientas utilizadas pueden ser internas o externas.

Se debe agregar que, dentro de esta sección como componente teórico tenemos al constructivismo + conectivismo, como componente metodológico PACIE +Flipped classroom, y como mediadores de tic simuladores, interacción u otros.

Figura 12.
Fase 3 Construcción



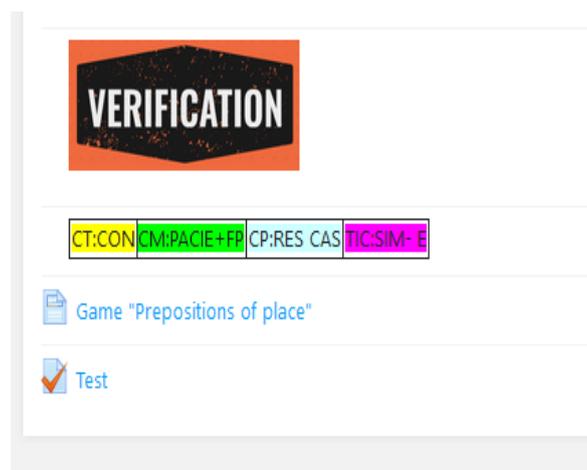
CT:CON	CM:PACIE+FP	CP:PAR	TIC:
--------	-------------	--------	------

 [Voki: Foro](#)

Se desarrolla la interacción entre los estudiantes y son ellos quienes generan su propio conocimiento, así mismo defienden su punto de vista, sus intereses, junto a sus compañeros. También, se debe recalcar que en este apartado el docente no participa directamente. La función del docente es crear, planificar y supervisar la actividad. Esta fase también es llamada como aprendizaje colaborativo y se pueden usar las siguientes herramientas como son, los foros, chat, talleres, wiki, u otros.

Hay que mencionar, además, que en esta fase como componente teórico está el constructivismo + conectivismo, bajo las teorías de Piaget, Ausubel y Vygotsky, como componente metodológico Pacie + flipped classroom o clase invertida, como componente práctico estrategias de enseñanza como elaboración de párrafos, etc. Y finalmente como componente de Tic la interacción. La finalidad es crear en los estudiantes un enfoque participativo y significativo para sus vidas.

Figura 13.
Fase 4 Verification



En este apartado se comprueba los resultados, es decir si los estudiantes han perfeccionado las destrezas, competencias y habilidades que se planteó en el tema. En esta fase normalmente se usan talleres, lecciones, cuestionarios u otros.

De manera semejante, ocurre lo mismo con el subtema 2 (Preposition of time) y el subtema 3 (Preposition of movement or direction)

Figura 14.

Subtema 2, portada, contenido, objetivos, exposición

3. Prepositions of time



CONTENT

Preposition of time (in, on, at)

Objectives



CT:CON CM:PACIE+FR CP:VV - RD TICP -OR

 [Study hard and study smart Motivation Video](#)

 [Video "Preposition of time"](#)

[Prezi: Prepositions of time](#)

 [Prepositions of time](#)

Figura 15.
Subtema 2, rebote, construcción, verificación



CT:CON CM:PACIE+FP CP:COOP TIC:E

 What you know



CT:CON CM:PACIE+FP CP:TAR TIC:R

 homework

(Practice the preposition of time) Then upload in the verification section

Practice



CT:CON CM:PACIE+FP CP:CO TIC:E

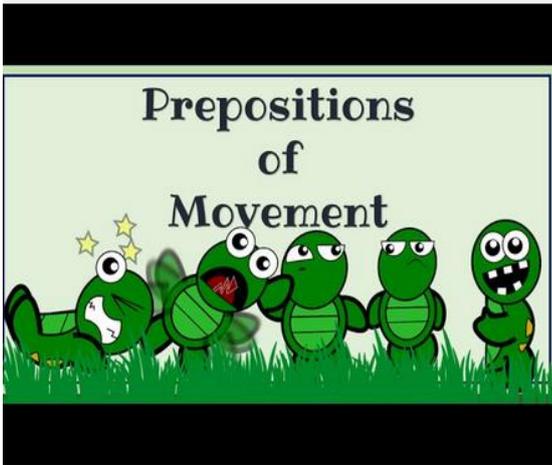
 Homework

Do the homework given in the construction section and upload here.

Figura 16.

Subtema 3, portada, contenido, objetivos, exposición

Preposition of Movement or Direction



CT:CON CM:PAIE+FR CP:V.V - RD TC:3-4

CONTENT

Preposition of Movement or direction (TO ACROSS, ALONG ,AROUND, DOWN, INTO, OVER)

OBJECTIVE

Students will understand how to use the preposition of movement correctly.

 [Inspirational Video - You can be a hero too](#)

 [Emaze R. Preposition of Movement or Direction](#)

 [Preposition of Movement or Direction](#)

Restringido No disponible hasta que:

- En esta fecha **29 de junio de 2022** o después
- En esta fecha **29 de septiembre de 2022** o después

Figura 17.
Subtema 3, rebote, construcción, verificación



CT:CON CM:PACE+FB CP:R- C TICE-SIM

Wordsearch Preposition of Movement or Direction

What you Know



CT:CON CM:PACE+FB CP:Inf- J TICSIM-

Classwork

Through a game, you can measure your new knowledge about preposition of movement or direction. (Read carefully and answer as quickly as posible.)



Read code Qr. Look at the picture and write your onw sentences by using the prepositions of movement



CT:CON CM:PACE+FB CP:ORA TICE

Quiz "Preposition of Movement or Direction"

Herramientas utilizadas en la plataforma MOODLE

Figura 18.
Blog



Blog:

Según Carlos, Cruz, & Sánchez (2020) “un blog, asimismo acreditado a modo de bitácora, es un sitio web diariamente renovado que compila ordenadamente textos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero. Los weblogs constantemente están escritos con un estilo personal e informal”.

Figura 19.
Educaplay



Educaplay, es una herramienta web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Figura 20.
Padlet



Padlet: es una herramienta digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Se realiza trabajo colaborativo de forma sincrónica como asincrónica.

Figura 21.
Voki



Voki, es una herramienta que permite crear personajes animados con el fin de usarlos en el aula como una efectiva herramienta de comunicación e interacción.

Figura 22.
Wordwall.



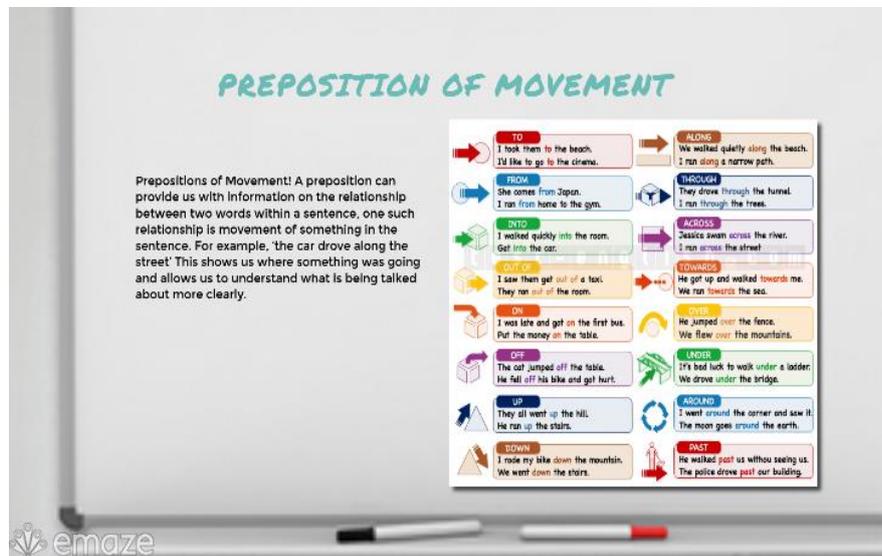
Wordwall, es una herramienta digital que permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla, se puede crear juegos y a la vez se puede imprimirlos en papel.

Figura 23.
Prezi



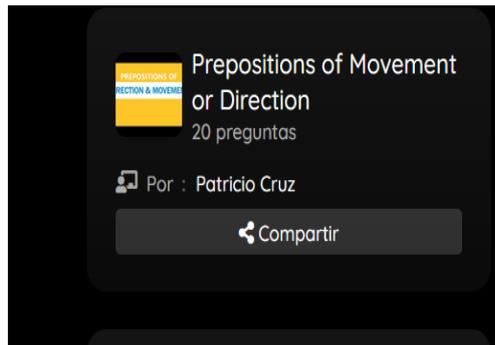
Prezi, es una aplicación creada para crear y editar presentaciones de alto impacto, como otros programas que ya conocemos, por ejemplo, Power Point.

Figura 24.
Emaze



Emaze, Es un instrumento que admite organizar presentaciones, tarjetas electrónicas, blogs, sitios web y álbumes de fotos.

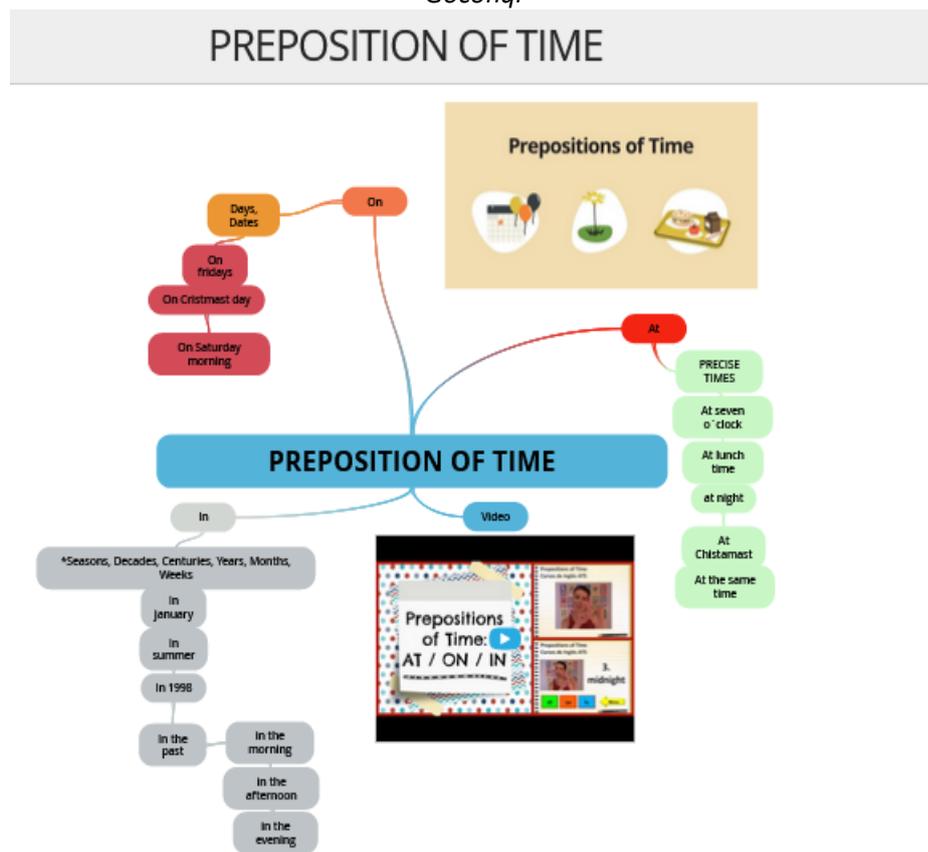
Figura 25.
Quizizz



Quizizz

Para Israel (2020) “es un instrumento que nos permite crear exámenes online donde nuestros estudiantes pueden responder de tres maneras distintas, en un juego en directo tipo Kahoot, como tarea los resultados le llegan al maestro, de manera individual solo juego”.

Figura 26.
Goconqr

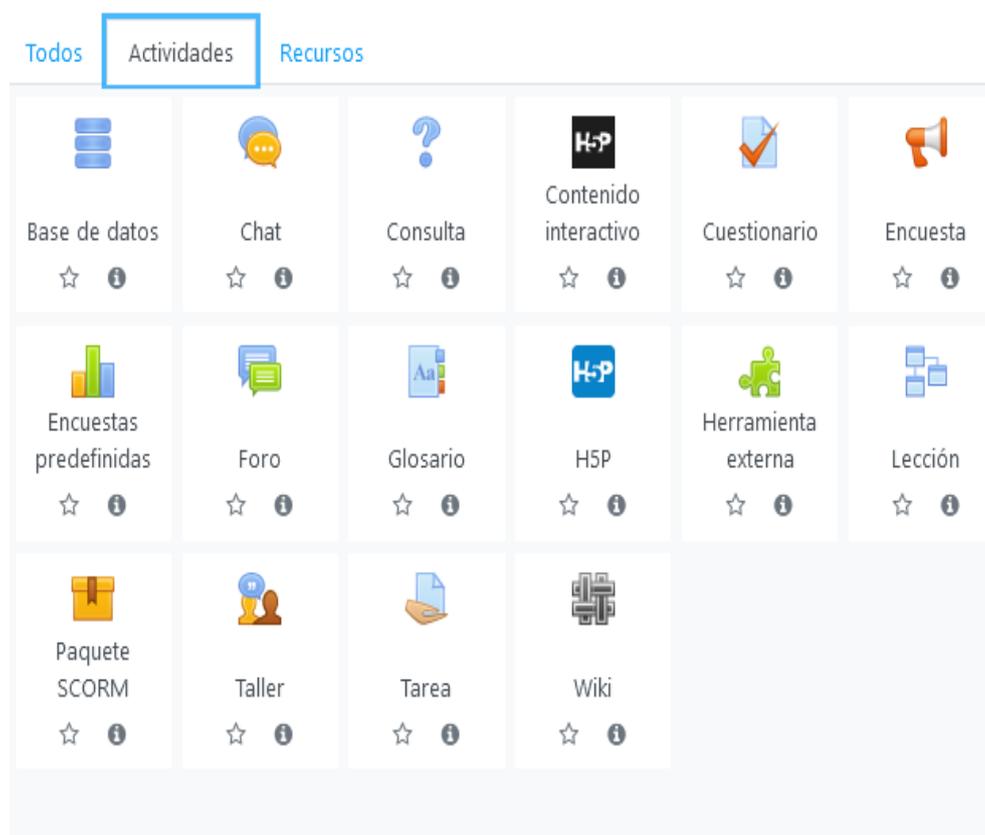


Goconqr, herramientas gratuitas para crear recursos como mapas mentales, apuntes, fichas y pruebas, que pueden ser compartidos dentro de la plataforma o publicados.

c. Estrategias y/o técnicas

La presente propuesta esta creada por estrategias tecno educativas enfocadas, a dos componentes teóricos, constructivismo y conectivismo. El entorno virtual propuesto esta ejecutado en MOODLE, es por ello que las actividades y recursos son los que nos facilitan la misma plataforma.

Figura 27.
Moodle Actividades



Fuente: Moodle.org

Chat: Les permite a los participantes tener una discusión sincrónica en tiempo real.

H5p: Permite a los educadores crear contenido, como por ejemplo presentaciones, exámenes y videos interactivos.

Cuestionario: Permite al docente crear y preparar exámenes, que pueden ser calificados automáticamente con retroalimentación o respuestas correctas.

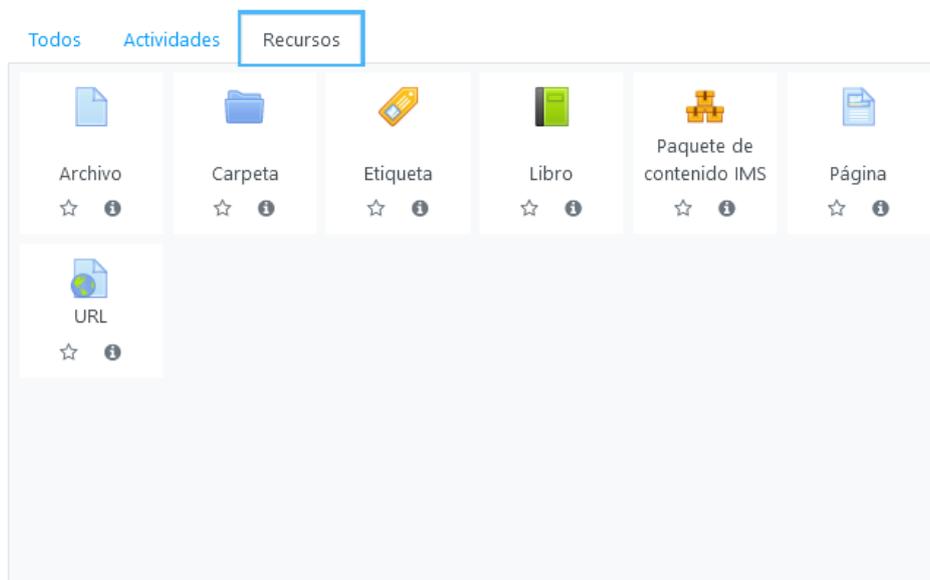
Foro: Les permite a los participantes tener discusiones asincrónicas desde cualquier sitio.

Glosario: Permite a los colaboradores organizar y conservar una lista de definiciones, a semejanza de un diccionario a lo largo de todo el módulo.

Lección: Para proporcionar contenido en formas flexibles.

Taller: Habilita la evaluación por pares.

Figura 28. Moodle Recursos



Fuente: Moodle.org

Archivo: También conocido como fichero puede ser una imagen, un documento PDF, una hoja de cálculo, un archivo de sonido, un archivo de video, entre otros.

Carpeta: Las carpetas pueden contener otras subcarpetas y sirven para organizar documentos entre otros.

Etiqueta: Son instrucciones que detallan o revelan un contenido sin necesidad de abrirlo.

Página: es un archivo que forma parte de un sitio web , normalmente contiene hipervínculos y enlaces que facilitan la navegación.

Url: También llamado localizador de recursos, esta se encuentra en la barra de direcciones, con ella se puede acceder de forma sencilla a cualquier página o recurso.

Estrategias de Enseñanza

Preparación de resúmenes: es una destreza que se enfoca en resumir los aspectos más importantes de un tema.

Ilustraciones, Infografías y mapas: investigaciones ratifican que la mayoría de las personas son individuos visuales, en efecto, contar con recursos visuales a la hora de educar, facilita a los estudiantes la retención del contenido , y es también una forma creativa de instruirse y entender conceptos más complejos.

Flipped Classroom o aula invertida: Es una metodología que permite abrir un espacio de estudio en casa, por lo tanto, el docente tiene la libertad de proporcionar el material adecuado, cuya finalidad sea que los estudiantes puedan revisar, analizar y adquirir un nuevo conocimiento de forma autónoma dicho esto los estudiantes tendrán las herramientas necesarias para comprender el tema a tratarse. De este modo los estudiantes pasan a ser entes activos dentro de la clase.

Simulación: Es una estrategia metodológica que facilita a los estudiantes aplicar lo expuesto en un taller o alguna actividad. Permite a los estudiantes construir sus conocimientos mediante la exploración.

Recursos externos

Asumiendo que esta propuesta debe ser creativa, innovadora e interactiva, se ha utilizado recursos externos los mismos que se han ejecutado a través del código embebido \leq . El código embebido permite crear al docente actividades más lúdicas evitando distracciones que a menudo aparece en la web, haciendo de esta propuesta una red semántica 3.0. Como recursos para crear presentaciones hemos incorporado Emaze y Prezi, para crear mapas mentales se ha utilizado goconqr, para la realización de evaluaciones Quizizz. En la ejecución de simuladores educaplay y wordwall, en la creación de personajes animados voki, y finalmente para trabajo colaborativo Padlet. Cada uno de ellos con sus beneficios y fortalezas, en búsqueda de una mejor interactividad y navegación.

Modelo de Diseño Instruccional ADDIE

Introducción

Actualmente, la educación está dando un giro de 360 grados, universidades en todo el mundo están buscando nuevas formas de impartir programas, cursos o simplemente cambiar la educación. ADDIE es un modelo instruccional aplicado para enseñar en la era digital (Dick, 2018).

Este método está compuesto por cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, y Evaluación. Este sistema no data de una era actual sino nace a partir de la década de los años 70, pero a pesar de ellos sus fundamentos siguen siendo válidos y muy aplicables en el ámbito de la educación.

Análisis

Para la ejecución de este entorno virtual, se ha realizado un análisis minucioso por medio del estado de arte, las encuestas realizadas a los estudiantes y la observación, es decir las variables necesarias que se deben tener en cuenta al momento de crear un entorno virtual. Los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco son estudiantes con diferentes clases sociales, es decir cada uno de ellos con diferentes debilidades y fortalezas, por lo tanto, la fluidez del idioma inglés también es bastante variable. Cabe recalcar que las instituciones fiscales carecen de recursos tecnológico, sin embargo, la aplicación de un entorno virtual si es viable puesto que el cien por ciento de los estudiantes de primero de bachillerato disponen de recursos tecnológicos en casa.

Diseño

Objetivo

Desarrollar un entorno virtual en Moodle que contribuya el aprendizaje de la asignatura inglés en los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco en el año lectivo 2021-2022

Objetivos específicos

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre metodologías de enseñanza mediadas por TIC que contribuyan al rendimiento académico de la asignatura de inglés en los estudiantes de primero de bachillerato.
- Determinar los conocimientos actuales que tienen los alumnos de primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco en la materia de inglés.
- Diseñar un entorno virtual en Moodle con herramientas web 2.0 que contribuya al aprendizaje del inglés específicamente en el uso adecuado de las preposiciones.
- Valorar a través de criterio de especialistas el impacto que tiene un entorno virtual de aprendizaje en Moodle en la asignatura de inglés para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Tumbaco

Enfoque pedagógico

Es importante destacar, que esta propuesta tiene como enfoque el constructivismo más el conectivismo, fundamentadas en las teorías de grandes pensadores como lo son: Piaget, Vygotsky, Ausubel y Siemens, que determinan el rol activo del estudiante, donde la tecnología es un medio de ayuda para docentes y discentes.

Por medio de un entorno virtual en MOODLE se tiene como objetivo contribuir el aprendizaje de la asignatura de inglés, y así, poder llenar los vacíos existentes en los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco

Desarrollo

Como resultado, se ha elegido para presentar el contenido la plataforma Moodle, donde se alojarán un sinnúmero de actividades y recursos con diferentes herramientas de presentación, organizadores gráficos, herramientas de evaluación, herramientas colaborativas, etc.

Las actividades y recursos que se presentan en la plataforma Moodle son aquellas que nos proporciona la misma plataforma, sumadas a herramientas externas que permitirán un entorno virtual más amigable, interactivo y fácil de usar. Entre ellos mencionaremos los siguientes:

- Vídeos de YouTube
- Presentaciones: slides, prezzi, emaze
- Cuestionarios: , Quizziz Educaplay
- Simuladores: wordwall
- Mapas mentales: goconqr
- Personajes animados: voki

Permite:

Involucrar a los estudiantes en nuevas tecnologías como entornos virtuales

La accesibilidad en forma dinámica, lúdica y sin límite de tiempo a cada uno de los contenidos

La interacción entre los miembros en cada una de las actividades dejando de ser entes pasivos a entes activos.

Implementación

Una vez que el curso esté finalizado en el entorno virtual Moodle con sus respectivas actividades y recursos se pone a disposición de los estudiantes y se evalúa el alcance del mismo. Para que el entorno virtual cumpla con el objetivo esperado, es importante que el docente establezca su marca personal y presencia, con la finalidad que el estudiante no se sienta solo en la plataforma.

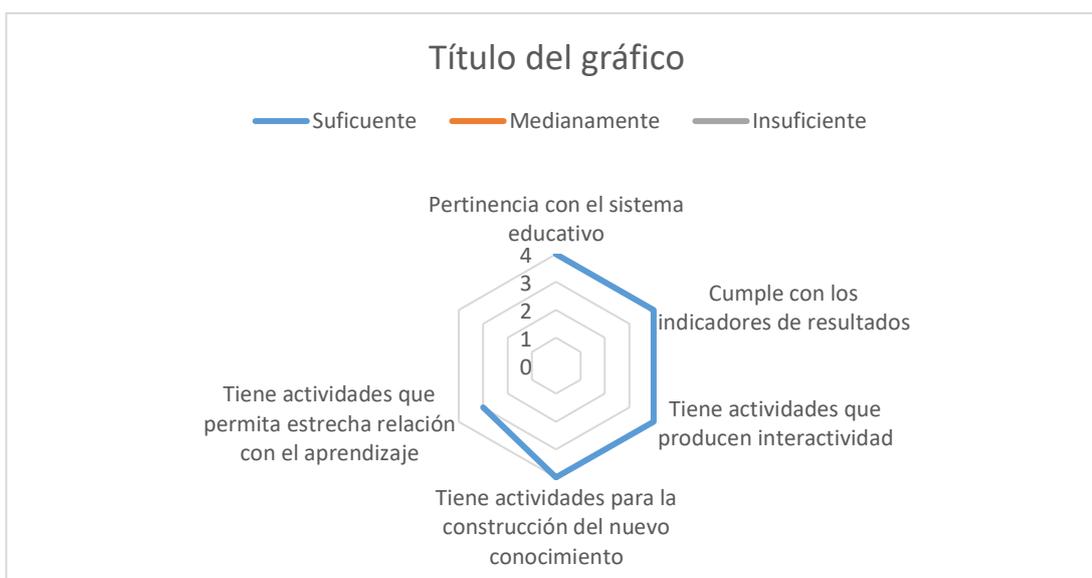
Evaluación

La evaluación formativa se realizará durante todo el proceso con el fin de verificar los logros alcanzados por los estudiantes y los ajustes que se deben realizar tanto en el contenido como en las estrategias metodológicas. La evaluación sumativa también estará presente al final de los módulos para verificar el logro de los objetivos.

2.3 Validación de la propuesta

La validación de este estudio se ejecutó con la ayuda de 4 especialistas entendidos en la materia, por medio de peticiones formales se solicitó la validación de la misma, para lo cual se utilizó una rubrica de valoración, en la cual, los especialistas con un criterio profesional pueden validar el Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de bachillerato. El documento de validación reposa en el (anexo 2-6). Para lo cual se detalla los resultados pertinentes.

Figura 29.
Tabulación por especialista.



Análisis e interpretación:

Se puede apreciar en la figura, la pertinencia de la plataforma con respecto al sistema educativo, se verifica si la plataforma cuenta con actividades interactivas, se revisa si estas actividades permiten la construcción de un nuevo conocimiento y finalmente si las actividades permiten estrecha relación con el aprendizaje.

Dicho esto, se puede evidenciar que la plataforma si cuenta con los recursos y actividades necesarias para un aprendizaje significativo, sin embargo, es pertinente que se debe ir mejorando en el contenido de la misma y su distribución de actividades.

Por otra parte, las recomendaciones de los especialistas se tomaron en cuenta, puesto que me pareció algo coherente y a la vez beneficiaría a mi propuesta.

2.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados en la propuesta denominada Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para la materia de inglés en primer año de bachillerato.

Tabla 2.
Matriz de articulación

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA PACIE	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC													
					R. Recurso	P	OG	R	E	S	I	O						
					AA: Actividad Asincrónica													
					AS: Actividad Sincrónica													
English: Preposition of place	Constructivismo Conectivismo (CON)	EXPOSICIÓN CON. PREVIO + AP. CLASE	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. YouTube			1										
			Leer lecturas compresivas		O, URL PAGINA WEB										1			
					OG.Goconqr		1											
			Lluvia de ideas		R. Lucidchart													

			Revisión de diapositivas		R. Prezi - Slides	1								
		REBOTE APRENDIZAJE INDIVIDUAL	Resumen	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	I. Padlet							1		
			Cooperación											
			Intercambio de ideas		AS. Chat								1	
		CONSTRUCCIÓN APRENDIZAJE COLABORATIVO	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AA Foro			1						
					AG. Creately		1							
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)								1	
					R. Google Slides	1								
		COMPROBACIÓN EVALUACIÓN	Completar Oraciones	Crea, planifica y soluciona casos	R. Archivo PDF			1						
					AA. Quizziz - Kahoot					1				

			Párrafos	reales usando lo aprendido	E. Educaplay						1	
--	--	--	----------	----------------------------	--------------	--	--	--	--	--	---	--

English: Prepositions : Preposition of time	Constructivism o - Conectivismo	EXPOSICIÓN	Visualización de videos	Discernimiento alcanzado en un enfoque sociocultural a través del traspaso de experiencias	R. Youtube			1				
			Leer lecturas comprensivas		O, URL PAGINA WEB							1
			Lluvia de ideas		OG.Goconqr		1					
			Revisión de diapositivas		R. Lucidchart							
					R. Prezi - Slides	1						
		REBOTE	Resumen	Estudia y reflexiona las prácticas mediante el diálogo	I. Padlet						1	
			Cooperación									
			Intercambio de ideas		AS. Chat						1	

		CONSTRUCCIÓN	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AA Foro			1					
					AG. Creately		1						
			Exposición		AS. Videoconferenci a (Zoom)					1			
			R. Google Slides		1								
		COMPROBACIÓN	Completar Oraciones	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. PDF			1					
					AA. Quizziz - Kahoot				1				
					Párrafos	E. Educaplay				1			
		English: Prepositions : Preposition of movement or direction	Constructivismo - Conectivismo	EXPOSICIÓN	Visualización de videos	Juicio conseguido en un contexto sociocultural a través de la	R. Youtube			1			
					Leer lecturas compresivas		O, URL PAGINA WEB						1
							OG.Goconqr		1				

			Lluvia de ideas	transmisión de experiencias	R. Lucidchart									
			Revisión de diapositivas		R. Prezi - Slides	1								
		REBOTE	Resumen	Examina y asimila las experiencias mediante el diálogo	I. Padlet							1		
			Cooperación											
			Intercambio de ideas		AS. Chat								1	
		CONSTRUCCIÓN	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AA Foro			1						
					AG. Creately		1							
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)								1	
			R. Google Slides			1								
		COMPROBACIÓN	Completar Oraciones	Crea, planifica y	R. PDF			1						

				soluciona casos de la vida real.	AA. Kahoot- Quizziz				1		
			Párrafos		E. Educaplay					1	

CONCLUSIONES

A continuación, se presenta las conclusiones del presente trabajo, las cuales permiten verificar si los objetivos propuestos se cumplieron o no al finalizar la investigación, en base a cada objetivo específico se plantea una conclusión.

Con respecto al primer objetivo, el cual fue fundamentar teóricamente las estrategias metodológicas, se concluye que es necesario utilizar métodos acordes a las nuevas tecnologías, con la finalidad que el aprendizaje sea significativo, para ello se ha utilizado el constructivismo, de esta forma el estudiante construye su propio conocimiento con la guía del docente, sin dejar a un lado el conectivismo puesto que con la ayuda de nuevas herramientas, actividades colaborativas e interactivas se fomenta una participación activa mejorando la calidad en el proceso educativo.

El segundo objetivo planteado fue, determinar los conocimientos actuales que poseen los aprendices de primero de bachillerato paralelo F de la Unidad Educativa Tumbaco en la asignatura de inglés. Se puede determinar que los docentes reciben una educación tipo tradicional siguiendo un modelo conductista enfocado a la gramática y a la recepción de información. Para cambiar este modelo se intenta usar herramientas y actividades colaborativas donde los estudiantes puedan producir el idioma y se motiven a un aprendizaje autónomo y significativo.

El tercer objetivo se refiere a esquematizar un entorno virtual en Moodle con herramientas web, que contribuya al aprendizaje del idioma inglés, se concluye que los recursos usados y las actividades creadas contribuyen el estudio del idioma, puesto que se emplea una gran variedad de actividades que motivan a los estudiantes a convertirse en entes activos, generadores de un aprendizaje significativo por medio de herramientas innovadoras, creativas y motivacionales.

El último objetivo fue el valorar a través de criterio de especialistas el impacto que tiene un entorno virtual de aprendizaje en Moodle en la asignatura de inglés, se concluye que las actividades creadas en la plataforma son muy adecuadas, ya que están desarrolladas con herramientas educativas

del siglo XXI. Por lo tanto, el impacto que tiene este entorno virtual es viable según criterio de especialistas.

RECOMENDACIONES

Finalizado el actual trabajo de investigación, se puede mencionar las subsiguientes recomendaciones, las mismas que son mencionadas a continuación:

Se sugiere hacer un estudio más profundo con respecto a los principios teóricos, pedagógicos, metodológicos y tecnológicos, considerando que es un pilar fundamental en la educación del siglo XXI y a futuro, donde el aprendizaje activo , colaborativo es indispensable para fomentar la interacción comunicativa.

Se sugiere utilizar destrezas que no sean repetitivas y memorísticas, las mismas que deben ser remplazadas por actividades productivas, donde el estudiante sea el eje central de la clase y pueda crear aprendizajes significativos, es decir los estudiantes tengan la capacidad de utilizar las 4 destrezas del idioma inglés.

Es recomendable enseñar a los estudiantes el uso de nuevas tecnologías, con la finalidad que la plataforma sea más amigable y sea parte fundamental en sus actividades diarias, tanto en la vida estudiantil como en su vida profesional.

Se recomienda que las actividades que se desarrollen en la plataforma sean más interactivas y reales con el fin de que los estudiantes no se sientan solos o desplazados por una máquina. Sería fundamental introducir la gamificación para conectar el aprendizaje del idioma inglés con el juego y potenciar la motivación para aprender.

Bibliografía

- Acibeiro. (28 de 09 de 2021). Obtenido de <https://www.lucushost.com/blog/que-es-moodle/>
- Borjas, O. (2018). Estudios Pedagógicos. <https://es.scribd.com/document/446048061/2>.
- Branda, L. (2020). *Polo del conocimiento*.
- Carlos, J., Cruz, M., & Sánchez, M. (2020). *Magazine de las ciencias*.
- Coll, C. (2019). El Constructivismo. *Revista Andina de Educación*, <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659>.
- Core. (30 de Abril de 2022). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Core. (30 de Abril de 2022). Obtenido de (N.d.). Core.Ac.Uk. Retrieved April 30, 2022, from <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Díaz. (30 de Abril de 2022). Obtenido de (N.d.). Core.Ac.Uk. Retrieved April 30, 2022, from <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Díaz. (30 de Abril de 2022). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Dick, W. (2018). *The Systematic Design if Instruction*.
- Educación, M. d. (2 de Mayo de 2022). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- Elurnet. (20 de Febrero de 2020). *Entorno Virtual*. Obtenido de <https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>
- González, M. e. (2014). Los modelos Tecno Educativos revolución del aprendizaje del siglo XXI. Mexico: ISBN: 978-1-312-90072-1.
- Hernández, S. (2018). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologás*. Barcelona.
- Importancia del Inglés*. (2 de Mayo de 2022). Obtenido de Importancia del Inglés. (n.d.). Importancia. Retrieved May 2, 2022, from <https://www.importancia.org/ingles.php>
- Israel, U. (2020).
- Lamas, H. A. (2015). Propósitos y representaciones. *Lamas, H. A., & Academia Peruana de Psicología.*, <https://doi.org/10.20511/pyr2015.v3n1.74>.
- Martin, P. (2019). Una Gestión Educativa desde la Plataforma Moodle. DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.17.329-33>.
- MINEDUC. (2020). <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>.
- Moodle.org. (s.f.). pág. <https://moodle.org/?lang=es>.
- Oñate. (5 de Mayo de 2022). *La metodología PACIE*. Obtenido de <https://silo.tips/download/la-metodologia-pacie-autor-ing-luis-oate>
- Pavón, A., & Palomino, K. (2020). PLAN DE MEJORAMIENTO PRÁCTICA ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12319/2020_Tesis_Angie_Roc%C3%ADo_Pab%C3%B3n_Quizada.pdf?isAllowed=y&sequence=1.

Peña, L. (2016). El idioma inglés y su importancia. págs. <https://www.caisa.edu.co/el-idioma-ingles-y-su-importancia-en-la-actualidad/>.

Pérez, J. (5 de Mayo de 2020). *Conectivismo*. Obtenido de <https://definicion.de/conectivismo/>

Tancredi, D. D. (2014). Estándares de la UNESCO sobre Competencia en TIC para docentes. *Revista de investigación educativa*, 38(81), 215–218, http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-291420140001000.

Valdivia, E. P. (2018). Pensamiento Crítico. *Estudios Pedagógicos*.

Villagran. (20 de ENERO de 2020). Obtenido de Villagran, V. (2020, January 20). EL IDIOMA INGLÉS Y SU IMPORTANCIA EN LA ACTUALIDAD. CENTRO DE IDIOMAS INGLES EN BUCARAMANGA. <https://www.caisa.edu.co/el-idioma-ingles-y-su-importancia-en-la-actualidad/>

Williams. (2018). *Los modelos tecno educativos*. Mexico.

Zuleta, A. (2019). Blendex.

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta de conectividad y uso de entornos virtuales



Encuesta de conectividad y uso de entornos virtuales

Anexo 1
Formato de Encuesta

 patolinxvv@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#) 

***Obligatorio**

Apellidos *

Tu respuesta

Nombres *

Tu respuesta

Curso *

Tu respuesta

1.- ¿Cuenta con internet en casa? *

- SI
- NO

2.- Si su respuesta fue si ¿De que forma accede a internet en casa? *

- Realiza Recargas Internet movil
- Internet fijo
- No tengo internet en casa

3.- La calidad de su conexión a internet es: *

- Buena
- Regular
- Mala
- No tengo acceso a Internet

4.- Para realizar tareas o consultas desde casa usted accede desde: *

- Un dispositivo celular o tablet
- Un computador o una laptop
- No tiene acceso a ningun dispositivo

5.- ¿Sus docentes utilizan herramientas virtuales como: Quizziz, kahoot, Padlet, Prezi *

- Sí
- No

6.- ¿Conoce algunas de las siguientes aulas virtuales? *

- Moodle
- Edmodo
- Scology
- Google classroom

7.- ¿Considera usted que la implementación de un entorno virtual como página web, blog, moodle, etc contribuya el aprendizaje del idioma inglés *

- Sí
- No

8.- ¿Conoce los beneficios que brinda MOODLE como plataforma virtual? *

- Sí
- No

Enviar

Borrar formulario

ANEXO 2

Formato de Validación para Especialistas



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos:
Apellidos y nombres:
C.I.:
Profesión:
Cargo:
Lugar de Trabajo:

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Entorno Virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de Bachillerato			
Objetivo General: Desarrollar un entorno virtual en MOODLE que contribuya el aprendizaje de la asignatura inglés en los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco del año lectivo 2021- 2022.			
Indicadores de Resultado			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Articulación con el Entorno Virtual con una variedad de herramientas digitales. ➤ El Entorno Virtual contiene actividades interactivas que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés. ➤ El manejo del Entorno Virtual en Moodle es amigable con los estudiantes. ➤ El aprendizaje es puesto en práctica en la vida real. 			
Instrucciones:			
Responda con sinceridad Colocar con una X en cada indicador según su criterio. En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.

Recomendaciones: _____

Firma del especialista:

ANEXO 3

Validación Especialista 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos:
Apellidos y nombres: Urdaneta Maryory
C.I.: 1759316126
Profesión: Ingeniero Electricista
Cargo: Docente
Lugar de Trabajo: Universidad Tecnológica Israel

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Entorno Virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de Bachillerato			
Objetivo General: Desarrollar un entorno virtual en MOODLE que contribuya el aprendizaje de la asignatura inglés en los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco del año lectivo 2021- 2022.			
Indicadores de Resultado			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Articulación con el Entorno Virtual con una variedad de herramientas digitales. ➤ El Entorno Virtual contiene actividades interactivas que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés. ➤ El manejo del Entorno Virtual en Moodle es amigable con los estudiantes. ➤ El aprendizaje es puesto en práctica en la vida real. 			
Instrucciones:			
Responda con sinceridad			
Colocar con una X en cada indicador según su criterio.			
En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.
	X		

Recomendaciones: Unificar tipo y tamaño de texto en la sección de contenidos y objetivos de la sección
3 Prepositions of Movement or
direction

Marysly Medante

Firma del especialista:

ANEXO 4

Validación Especialista 2



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos:
Apellidos y nombres: SIMBAÑA CHICAIZA SILVIA VERÓNICA
C.I.: 1718515214
Profesión: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PLURILINGUE
Cargo: DOCENTE DE INGLÉS
Lugar de Trabajo: UEF ALFONSO LASO BERMEO, QUITO

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Entorno Virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de Bachillerato			
Objetivo General: Desarrollar un entorno virtual en MOODLE que contribuya el aprendizaje de la asignatura inglés en los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco del año lectivo 2021- 2022.			
Indicadores de Resultado			
<ul style="list-style-type: none"> > Articulación con el Entorno Virtual con una variedad de herramientas digitales. > El Entorno Virtual contiene actividades interactivas que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés. > El manejo del Entorno Virtual en Moodle es amigable con los estudiantes. > El aprendizaje es puesto en práctica en la vida real. 			
Instrucciones:			
Responda con sinceridad			
Colocar con una X en cada indicador según su criterio.			
En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Viable		No viable.	

Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	X	
--	---	--

Recomendaciones:

Se recomienda seguir con la implementación de actividades a partir de la gamificación para conectar el aprendizaje junto con el juego y potencializar la motivación para aprender. Se recomienda el uso de esta plataforma con los estudiantes de primero de bachillerato por cuanto integra diversas actividades para el desarrollo de las habilidades lingüísticas asociadas a la comprensión y expresión oral y escrita. Además, se recomienda que los resultados obtenidos de acuerdo a los indicadores de logro por cada actividad implementada tengan un proceso de evaluación continua para establecer la respectiva retroalimentación de los aprendizajes que presenten alguna dificultad en los estudiantes y les permita alcanzar las respectivas destrezas establecidas en relación a los objetivos de aprendizaje por cada unidad de estudio. El uso de la presente plataforma contribuye significativamente al mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés enlazado al uso de las innovaciones tecnológicas.



Mg. Silvia Simbaña

Firma del especialista

ANEXO 5

Validación Especialista 3



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos:
Apellidos y nombres: Almachi Viracucha Liliana Elizabeth
C.I.: 1721651469
Profesión: Profesora
Cargo: Docente
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa "Nicolás Jiménez"

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Entorno Virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de Bachillerato			
Objetivo General: Desarrollar un entorno virtual en MOODLE que contribuya el aprendizaje de la asignatura inglés en los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco del año lectivo 2021 - 2022.			
Indicadores de Resultado			
<ul style="list-style-type: none"> > Articulación con el Entorno Virtual con una variedad de herramientas digitales. > El Entorno Virtual contiene actividades interactivas que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés. > El manejo del Entorno Virtual en Moodle es amigable con los estudiantes. > El aprendizaje es puesto en práctica en la vida real. 			
Instrucciones:			
Responda con sinceridad			
Colocar con una X en cada indicador según su criterio.			
En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.
	X		

Recomendaciones: Se recomienda implementar un e-book con información del docente, con la finalidad de establecer su marca personal.

A handwritten signature in purple ink, appearing to be 'Juan E.', is written above a horizontal line.

Firma del especialista:

ANEXO 6

Validación Especialista 4



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos:
Apellidos y nombres: PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña
C.I.: 0963618939
Profesión: Licenciada en Educación /Doctora en Ciencias Pedagógicas
Cargo: Coordinadora de las Maestrías en Ciencias de la Educación
Lugar de Trabajo: UISRAEL

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Entorno Virtual de aprendizaje en Moodle para la asignatura de inglés en primer año de Bachillerato			
Objetivo General: Desarrollar un entorno virtual en MOODLE que contribuya el aprendizaje de la asignatura inglés en los estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa Tumbaco del año lectivo 2021- 2022.			
Indicadores de Resultado			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Articulación con el Entorno Virtual con una variedad de herramientas digitales. ➤ El Entorno Virtual contiene actividades interactivas que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés. ➤ El manejo del Entorno Virtual en Moodle es amigable con los estudiantes. ➤ El aprendizaje es puesto en práctica en la vida real. 			
Instrucciones:			
Responda con sinceridad			
Colocar con una X en cada indicador según su criterio.			
En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	SI		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	SI		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	SI		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	SI		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
		SI	
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.
	X		

Recomendaciones:

- ✚ Sugiero incluir rúbricas que le permitan determinar el nivel de dominio del estudiante sobre el aprendizaje de cada módulo. Al utilizar una rúbrica para evaluar las actividades de aprendizaje, los estudiantes las deben conocer con antelación de manera que puedan autoevaluar su aprendizaje y los logros alcanzados.
- ✚ Es importante incluir los diferentes tipos de evaluación (Diagnóstico, Sumativa, Formativa)
- ✚ La interfaz no posee el entorno de un diseño de textos consistentes
- ✚ Debería el entorno proporcionar una estructura para la reflexión grupal
- ✚ Debería estar presente la ayuda en línea personalizada del instructor.

En conclusión: Un curso de calidad debe responder a requerimientos técnicos, metodológicos y pedagógicos que satisfagan las necesidades del usuario, establecer criterios de valoración exhaustiva y sistemática, el cuál he visualizado en la presente propuesta.

Firma del especialista:



firmado electrónicamente por:
MAYRA ALEJANDRA
BUSTILLOS PENA