



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE
MAGÍSTER

Título:
Guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, utilizando la herramienta Exe-learning y la Web 2.0
Autora:
Lic. Inés Lorena Veloz Vargas
Tutor:
Dr. Marcelo Ramírez Terán

Quito-Ecuador

2018

Dedicatoria

Este trabajo dedico a mi familia, a mis padres por inculcar en mí el ejemplo de superación, a mi esposo e hijos por la paciencia y el amor incondicional; en general a todos por darme palabras de aliento y culminar esta meta.

SIEMPRE LES LLEVARÉ

EN MI CORAZÓN.

Inés Lorena Veloz Vargas

Agradecimientos

Agradezco a Dios por haberme bendecido y guiado a lo largo de mi carrera y hacer realidad este sueño tan anhelado, también por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo la felicidad. Agradezco la confianza, apoyo y dedicación de tiempo a mis profesores, por haber compartido conmigo sus conocimientos y sobre todo su amistad.

Pensamiento

The function of education is to teach one to think intensively and to think critically. Intelligence plus character that is the goal of true education. "

Martin Luther King, Jr.

Resumen

Aprender Inglés es remar contra la corriente, difícil pero no imposible y al dominar se abrirá la puerta a la sabiduría con un millón de llaves. El presente trabajo de investigación permite abordar aspectos relacionados con la enseñanza y aprendizaje del inglés centrado en las ventajas que ofrecen los ambientes virtuales de aprendizaje y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) aplicadas a la educación. Se diseña una guía de enseñanza y aprendizaje interactiva para un grupo de estudiantes de octavo de educación general básica del colegio Nacional Conocoto, la cual ayudó a lograr el aprendizaje con temas tratados en la enseñanza del Inglés I. Se diseña un ambiente virtual de aprendizaje en Exe-learning y la Web 2.0, mediante el uso de la herramienta virtual como metodología de enseñanza del Inglés I en educación general básica, ha colaborado con una mejora sustentable en una serie de aspectos como: puntajes académicos ponderados, alta motivación por la asignatura, autonomía en el aprendizaje, organización del trabajo, capacidad para trabajar en equipo y la actitud positiva de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés I. La validación de la guía de enseñanza y aprendizaje se dio con docentes del área de Inglés obteniendo criterios satisfactorios como las ayudas tecnológicas. Hoy en día aportan un alto porcentaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés potencializando la comprensión de una lengua extranjera en los estudiantes del nivel básico del colegio Nacional Conocoto de la ciudad de Quito.

Palabras claves: Exe-learning, Web 2.0, TIC, guía de enseñanza y aprendizaje, Inglés, herramienta virtual.

Abstract

To learn English is to row against the current, difficult but not impossible and by mastering the door to wisdom opens with a million keys. This research work allows us to address aspects related to the teaching and learning of English focused on the advantages offered by virtual learning environments and information and communication technologies (TIC) applied to education. An interactive teaching and learning guide was designed for a group of eighth grade students of the basic education of the Conocoto high school, which helped to achieve the learning with subjects treated in the teaching of English I. A virtual learning environment is designed in The Exe-learning tool and Web 2.0, through the use of the virtual tool as a teaching methodology of English I in basic education, has collaborated with a sustainable improvement in a series of aspects such as: high academic scores, good motivation for the subject, autonomy in learning, work organization, ability to work in teams and the positive attitude of students during the process of teaching and learning English I. The validation of the teaching and learning guide was given with teachers from the English area obtaining satisfactory criteria as technological aids

Nowadays contribute a high percentage of the teaching and learning process of English, enhancing the comprehension of a foreign language in the students of the basic level of the Conocoto high school in Quito city.

Keywords: Exe-learning, Web 2.0, TIC, teaching and learning guide, English, virtual tool.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	ii
Agradecimientos.....	iii
Pensamiento.....	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	1
Capítulo I.....	6
Marco teórico	6
1.1 Las TIC	13
1.2 La Web 2.0.....	13
1.3 El Exe-learning	14
Capítulo II.....	20
Marco metodológico	20
2.1 Resultados de la encuesta a estudiantes	23
2.2 Resultados de la encuesta a docentes.....	30
2.3 Análisis integrado	35
Capítulo III	36
Propuesta.....	36
3.1 Introducción	36
3.2 Objetivo de la guía.....	36
3.2.1 Objetivos de habilidades del idioma:.....	36
3.3 Justificación	37
3.4 Organización.....	37
3.4.1 Arquitectura pedagógica	37
3.4.1.1. Contenidos didácticos	37
3.4.1.2. Materiales complementarios	38
3.4.1.3 Actividades individuales.....	38
3.4.1.4 Actividades grupales.....	38
3.4.2 Competencias de profesores	39
3.4.2.1 Competencias generales del Inglés I.....	40
3.5 Sílabo	42
3.6 Evaluación	42
3.7 Ayudas Tecnológicas.....	43
3.8 Validación de la guía Didáctica	45

Conclusiones.....	47
Recomendaciones	48
Bibliografía.....	49

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Protagonistas del acto didáctico.	8
<i>Figura 2.</i> Modalidades de aprendizaje electrónico.	12
<i>Figura 3.</i> Contenido de la asignatura Inglés I interesante.	24
<i>Figura 4.</i> Métodos de los docentes.	24
<i>Figura 5.</i> Actitud y capacidad del docente.	25
<i>Figura 6.</i> Conexión a internet.	26
<i>Figura 7.</i> Frecuencia de internet.	26
<i>Figura 8.</i> Frecuencia uso de correo electrónico.	27
<i>Figura 9.</i> Recurso didáctico.	28
<i>Figura 10.</i> Importancia del uso de la tecnología.	28
<i>Figura 11.</i> Clases de Inglés interactivas.	29
<i>Figura 12.</i> Contacto con la web 2.0.	30
<i>Figura 13.</i> Internet y el proceso de enseñanza y aprendizaje.	30
<i>Figura 14.</i> Docente y las TIC.	31
<i>Figura 15.</i> Docente y recursos web 2.0.	32
<i>Figura 16.</i> Recursos web 2.0.	32
<i>Figura 17.</i> Docente y metodologías de enseñanza.	33
<i>Figura 18.</i> Docente y recursos educativos.	34
<i>Figura 19.</i> Experiencia y formación en TIC.	34
<i>Figura 20.</i> Resumen de los criterios emitidos por los validadores.	46

Índice de tablas

<i>Tabla 1.</i> Población del estudio	21
<i>Tabla 2.</i> Operacionalización de la variable	22
<i>Tabla 3.</i> Ponderación de las opciones de respuesta.....	23

Indice de anexos

Anexos.....	52
Anexo I	52
Anexo II	54
Anexo III. Vista de la página principal de la guía de enseñanza y aprendizaje.....	56
Anexo IV. Vista de la planificación anual	56
Anexo V. Vista de la unidad I referente a la gramática del verbo To Be	57
Anexo VI. Validación de la guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I.....	58
Anexo VII. Tabulación encuesta a estudiantes	59
Anexo VIII. Tabulación encuesta a docentes	62

Introducción

Este proyecto está elaborado con la finalidad de potencializar y facilitar la comprensión del idioma Inglés I en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica superior del colegio Nacional Conocoto con guía de enseñanza y aprendizaje utilizando la herramienta Exe-learning y la Web 2.0. La guía de enseñanza y aprendizaje se ha planteado por la necesidad que existe de aprender un segundo idioma, en este caso el Inglés I. La realidad que enfrenta el docente en este ámbito es que se encuentra con un terreno fértil y que hay que cultivar; por esta razón el docente debe plantearse qué estrategias va a utilizar, los materiales y recursos necesarios que motiven al estudiante a expresarse en un segundo idioma, como lo es el Inglés I.

Los métodos y las técnicas de aprendizajes actuales no han sido los más apropiados entre docentes y alumnos, generando una desvinculación y aislamiento del conocimiento moderno con la teoría y la práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés I. El diseño de la guía de enseñanza contribuirá a fortalecer el idioma Inglés con ayuda de las TIC.

Las TIC, según Gil (2002), constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real. Por su parte, Ochoa y Cordero (2002) establecen que son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información.

Todos esos puntos de vista efectuados por diversos autores, coinciden que la tecnología, es un conjunto de nociones o ideas orientadas al desarrollo de un sector, el cual incluye para su desenvolvimiento el uso de procedimientos, herramientas, instrucciones y conocimientos científicos, que auxilian el perfeccionamiento para la satisfacción de las necesidades educativas a través del internet.

En este contexto, con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo ecuatoriano y con miras a adecuarlo a las exigencias actuales y futuras del país, el Ministerio de Educación Nacional define y socializa estándares para todos los niveles de la educación, de

manera que los propósitos del sistema educativo se unifiquen en forma coherente. Así, se formulan estándares básicos de competencias: en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y ciudadanas, también a este grupo se suman los estándares de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. Estos adicionalmente contribuyen a que los estudiantes ecuatorianos se preparen para afrontar las exigencias del mundo globalizado, a través de distintos programas nacionales e internacionales con el propósito de contribuir a tener ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, con estándares extranjeros superables.

El Gobierno Nacional tiene el compromiso fundamental de crear las condiciones para que los ecuatorianos desarrollen competencias comunicativas en otra lengua. Tener un buen nivel de inglés facilita el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida. Ser competente en otra lengua es esencial en todo el mundo, el cual exige poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse de saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe amplía las oportunidades para ser más competentes y competitivos en todos los ámbitos.

Según el Ministerio de Educación (2016) los objetivos nacionales en la enseñanza del inglés son los siguientes:

- Desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, de otras culturas y de la suya propia y su capacidad de comunicar sus puntos de vista a través de la lengua extranjera.
- Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas.
- Crear un amor por el aprendizaje de idiomas a partir de una edad temprana, a través de experiencias de aprendizaje interesantes y positivas, con el fin de fomentar la motivación del alumnado para seguir aprendiendo.
- Alcanzar el perfil de salida propuesto en el currículo nacional para EGB y BGU. (párr. 10).

No está por demás insistir para que los estudiantes tengan éxito en su aprendizaje los maestros de Inglés deben hablarles en Inglés dentro y fuera del aula de clases. Es importante apoyar la comunicación con gestos, expresiones faciales y acciones, pues esto da la clave para entender el significado de lo que escuchan, familiarizándose con los sonidos, ritmos, acentos y aún más con la utilización de la guía de aprendizaje para mejorar el Inglés I.

En la actualidad dominar el idioma Inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para enfrentar los desafíos del siglo XXI, en un panorama donde predomina la globalización, la competitividad entre los sistemas educativos, la internacionalización de las profesiones y el avance científico y tecnológico. Si conoce el inglés como idioma, a cualquier profesional se le abrirán muchas puertas en el mundo laboral y se le facilitará la mejora de oportunidades.

Esta investigación tiene dos fines educativos, el uno diseñar la guía para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés en un entorno de Exe-learning y el dos es investigar sobre la calidad del mismo para promover el aprendizaje y desarrollo del alumnado. El presente estudio se realizó en el Colegio Nacional Conocoto con estudiantes de octavo de Educación General Básica del cantón Quito. El modelo Exe-learning es un programa libre y abierto para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos, y que permite a profesores y académicos la publicación de contenidos didácticos en soportes informáticos sin necesidad de ser ni convertirse en expertos. Los recursos creados en Exe-learning son accesibles en formato simple. Es posible generar sitios web completos (páginas web navegables). También permite insertar contenidos interactivos en cada página, tales como preguntas y actividades.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador en la malla de lengua extranjera inglés ha realizado cambios que de una u otra manera los perjudicados han sido los estudiantes de la sección básica 1, ya que se retiró la asignatura de Inglés desde primero hasta séptimo de EGB y por consiguiente los estudiantes que ingresan de instituciones educativas fiscales a octavo de EGB en las pruebas receptadas como diagnóstico se puede apreciar el bajo nivel de Inglés con que los estudiantes inician un nuevo año académico en compañía de textos de Inglés con un nivel exagerado para los mismos.

Por ello el docente debe cambiar sus estrategias de enseñanza y aprendizaje del Inglés para asumir la función de facilitador del aprendizaje a través de un entorno motivador que ayude a planificar y alcanzar los objetivos propuestos según el currículo vigente. Hoy en día las tecnologías de la información y comunicación plantea nuevos desafíos en la educación, razón por la cual es necesario el empleo de las TIC en la clase de inglés, lo que significa desarrollar en los estudiantes los conocimientos, las competencias, hábitos y habilidades básicas de forma más interactiva que permita al estudiante comunicarse en la lengua inglesa de forma efectiva.

En tal virtud y tomando en cuenta todos los acontecimientos que se producen en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés en el colegio Nacional Conocoto se formula el siguiente problema:

¿Cómo contribuirá las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica del Colegio Nacional Conocoto?

El objetivo general de esta investigación consiste en diseñar una guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I mediante la herramienta tecnológica Exe-learning, la cual va a ayudar a potencializar las destrezas *listening*, *speaking*, *writing* y *reading*. Por ello es necesario concretar diferentes objetivos específicos: analizar el fundamento teórico del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés así como la herramienta Exe-learning, diagnosticar el actual proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés en el nivel I, usar las tecnologías en la educación en la elaboración de la guía de enseñanza y aprendizaje con el uso de la herramienta Exe-learning y validar la guía de enseñanza y aprendizaje por expertos.

Al surgir las TIC, la educación ha resultado beneficioso debido a la web 2.0. La ayuda es reconocida porque ninguna de estas herramientas necesita de grandes conocimientos tecnológicos para poder ser utilizadas, es así como corroboran los docentes del área de lengua extranjera del colegio Conocoto los cuales ayudaron a validar mediante la interacción con guía de enseñanza y aprendizaje en Exe-learning.

Seis docentes del área de Inglés asistieron en la validación de la guía de enseñanza y aprendizaje, quienes motivados, afirman que, es atractiva y fácil de utilizar ya que la calidad del lenguaje incorporado ayuda a entender de forma clara y precisa las instrucciones, respeta

la secuencia de contenidos dirigidos por el Marco Común Europeo en la enseñanza del idioma Inglés, el cual enfatiza en una enseñanza basado en gráficos los cuales ayudan a interpretar para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Para poder aplicar una guía de enseñanza y aprendizaje referente al Inglés nivel I como ya se ha indicado se debe realizar una investigación de las nuevas modalidades y posibles usos que se puedan utilizar como herramienta de aprendizaje y enseñanza de una manera más dinámica y fácil para los estudiantes, aprovechando las nuevas novedades de tecnologías que nos pone a disposición el internet y sus múltiples plataformas que pueden utilizarse como medio de enseñanza modernas, como también el de ya no tener una metodología pedagógica obligada de un salón, pupitres y un pizarrón , para cambiar la metodología para así estimular otros aspectos que apoyen al desarrollo cognitivo y de entendimiento de manera más rápida y agradable del Inglés de los estudiantes.

Este trabajo está organizado en tres capítulos. En el primer capítulo se especifica la fundamentación teórica que es la base en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

El segundo capítulo comprende el marco metodológico en donde se identifican enfoque y tipo de investigación que se emplean, la población y muestra que son parte del estudio, la identificación de la variable, los instrumentos de investigación utilizados, los procedimientos de investigación desarrollados, las técnicas de recolección de la información, instrumentos de investigación, técnicas para el tratamiento y análisis de información y los resultados del diagnóstico.

En el capítulo tres se desarrolla la guía de enseñanza y aprendizaje con la utilización de métodos pedagógicos adecuados a la realidad del sistema educativo moderno y con el uso frecuente de las TIC y la Web 2.0, además, se presentan los criterios que se usaron para validar el presente proyecto de investigación y los resultados de la prueba inicial de la guía.

Finalmente, las conclusiones, recomendaciones de la investigación, la bibliografía y los anexos.

Capítulo I

Marco teórico

La enseñanza y aprendizaje es un proceso continuo donde los involucrados, docentes, estudiantes y padres de familia, construyen de una forma dialéctica, el acto educativo, conformada por elementos o componentes estrechamente interrelacionados, logrando a través de las distintas formas organizativas del proceso docente-educativo, especialmente mediante la clase y por medio de los métodos, técnicas y recursos didácticos que se pongan en función del estudio, así como las formas de evaluación aplicadas. Las situaciones de aprendizaje en las que se incluyen los actores del proceso permiten que los alumnos capten, según Monereo (1995), el sentido y significado del uso estratégico de uno u otro procedimiento, y lo apliquen posteriormente de forma autónoma y eficaz. (pág. 25). Es decir, la enseñanza y aprendizaje es el proceso mediante el cual, el docente instruye a los estudiantes a través de diferentes metodologías de estudio según la planificación de objetivos a lograr, en la que la participación activa del estudiante es fundamental para la fijación y retroalimentación del conocimiento, respecto a la metodología a aplicar para cada requerimiento del pensum académico, de las vivencias cotidianas y de su integración socio cultural.

Según Redondo (1997), el proceso de enseñanza y aprendizaje

Requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores que posean las instituciones educativas, probablemente no todos los estudiantes presentan, exige, por lo tanto, que la planificación hecha por el docente este orientada a utilizar métodos modernos y creativos que permitan alcanzar tal objetivo, es decir, que los alumnos logren la capacidad de aprender a lo largo de su vida. (pág. 32).

De igual forma, los procesos de enseñanza y aprendizaje son conceptualizados como fenómenos que se viven y se crean desde dentro, es decir, surgen de la interacción e intercambio de intenciones destinadas a hacer posible el aprendizaje, y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto el papel que juegan las instituciones educativas, definiéndose a este proceso como un sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje Contreras (1990).

Para adentrarse en los procesos de enseñanza y aprendizaje es muy importante la pedagogía, una disciplina muy compleja que busca transformar a los seres humanos, por consiguiente, se abordarán elementos claves en lo que corresponde a pedagogía como ciencia y disciplina del saber humano. La pedagogía como se lo indica, es la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente ayuda a su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje. La importancia de la enseñanza y aprendizaje, recae en la capacidad que tenga el profesor de colocar como principal protagonista al estudiante, convirtiéndose el docente como facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de sus experiencias y la reflexión que logren sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se intenta que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

El aprendizaje ha sido estudiado a lo largo de la historia, teorías y modelos han sido propuestas por diversas corrientes, en lo que concierne a esta investigación, la misma se orientara por la del aprendizaje significativo, el cual es denominado como un proceso, a través del cual, un nuevo conocimiento que mantiene una relación de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de los individuos al momento de aprender; es el mecanismo humano, para adquirir y almacenar un innumerable cúmulo de informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento Ausubel (2002).

Es importante señalar que el aprendizaje significativo tiene claras ventajas sobre los diversos modelos conocidos, produce una retención de mayor duración de la información, modifica la estructura del estudiantes por medio de conceptos nuevos que forman un nuevo conocimiento, a través de este aprendizaje, se adquieren nuevas informaciones modificadas a partir de los ya se aprendió, este modelo es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos y conocimientos propios del alumno Ausubel (2002).

Dentro del ámbito educativo, se hace necesario emplear las diferentes estrategias metodológicas que conlleven a desarrollar un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas

se caracterizan por un carácter flexible, que permite una mayor percepción, motivación y una adecuación a las diversas características de los individuos, por lo que conciben al estudiante como un agente activo y al profesor como mediador. Sobre lo planteado, la posibilidad de una variedad de estrategias metodológicas y la implicación de elementos interrelacionados: profesor, alumno, grupo, acción comunicativa, medios y recursos, organización espacial y temporal, que surgen en diferentes formas.

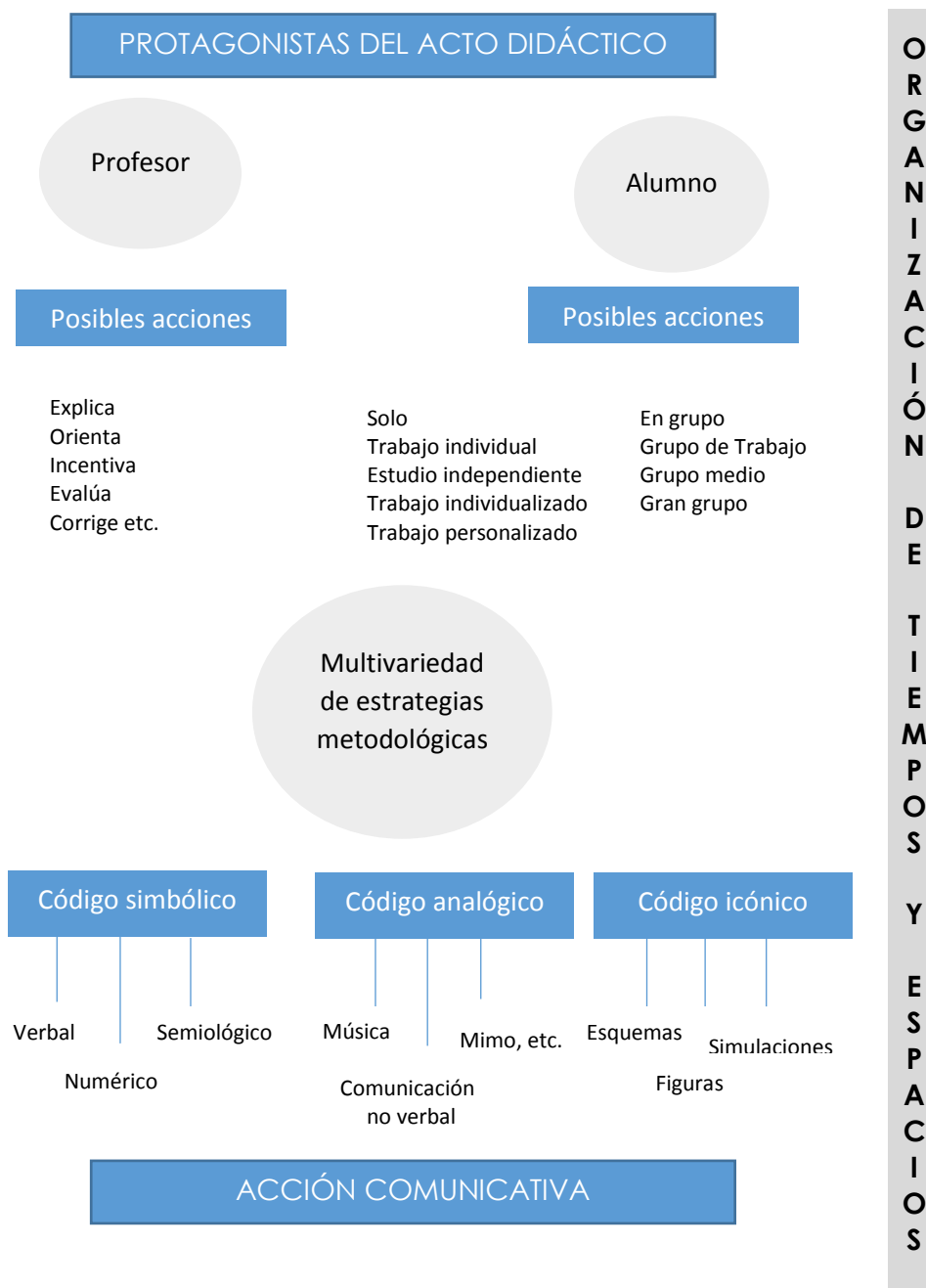


Figura 1. Protagonistas del acto didáctico.

Fuente: (Benítez, 2007) *TIC, interacción y aprendizaje en la universidad*. Publicación Universidad Rovira I Virgili.

En la figura 1 se puede observar los principales componentes del proceso de enseñanza y aprendizaje. Así se tienen los actores: por una parte, un profesor que planifica el aprendizaje a impartir, la forma de hacerlo y de evaluar el conocimiento adquirido por el estudiante, por otra parte los estudiantes quienes reciben el conocimiento impartido e intervienen activamente en el proceso intercambiando ideas y experiencias con otros estudiantes y con el profesor mismo. También los medios y recursos: refiere el apoyo técnico e instrumental utilizado en el aprendizaje, como lo son: aula, laboratorio, sala de computación, museos, bibliotecas, jardines, textos, videos, rompecabezas u otros juegos didácticos, maquetas, entre otros. Por último y no menos importante es la organización del tiempo y espacios; es primordial disponer de una planificación curricular donde se establezca el tiempo de dedicación a cada materia y objetivo, la secuencia del aprendizaje, así como el espacio que se dispondrá para impartir el aprendizaje, en ocasiones se hace necesario dividir en grupo a los estudiantes para una mejor comprensión de la actividad a realizar o disponer de un asistente en el aula, especialmente en el caso de los niveles de inicial.

Asimismo, el contenido de aprendizaje, plantea desarrollar las capacidades humanas, una construcción del pensamiento, afectividad y ámbito psicomotor; el contenido reclama relevancia, actualidad, objetividad y atención a un criterio de pertinencia. En este sentido, el proceso de enseñanza–aprendizaje es un acto didáctico que tiene un carácter integrador que permite un aprendizaje estructurado y con significado. Solo la integración de las acciones didácticas referidas a los contenidos, especificados por su característica interna (conceptos, procedimientos, valores) facilitará la integración del aprendizaje.

En relación a lo anteriormente descrito, los medios didácticos son aquellos instrumentos que facilitan información y ofrecen interacciones de aprendizaje a los alumnos, orientados por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza. En este caso, se hace pertinente una adecuada selección de los medios a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos que el contexto acarree. Las estrategias de enseñanza se concretan en una serie de actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio, por ello determinan el uso de determinados medios y metodologías que proveen a los alumnos, de oportunos sistemas de información, motivación y orientación.

Por otra parte, durante todo el proceso de enseñanza la evaluación del aprendizaje debe estar presente, una vez iniciado el ciclo escolar, la cual debe tener toda la atención posible por parte del profesor, puesto que por su intermedio se llega a una conclusión acerca de la utilidad o inutilidad de los esfuerzos empleados en los trabajos escolares tanto por el docente como por el alumno, le da posibilidad objetiva de reorientar y recuperar a los alumnos que han quedado atrasados en sus estudios.

En el campo de la formación en red, Ruiz, (2016) señala que se trata de un proceso apoyado en tecnología, donde se planifican y diseñan actividades orientadas a promover la interacción entre todos los agentes y los objetos (recursos, herramientas, dispositivos y métodos) utilizados en el proceso de aprendizaje; además de facilitar a los estudiantes información adecuada sobre cuáles competencias o dimensiones han logrado, cómo mejorar el aprendizaje, qué tan efectivos han sido los procedimientos empleados para alcanzar las competencias previstas y cómo ha sido la implicación en un proceso que les pertenece y ante el cual son responsables.

En este sentido, la evaluación del aprendizaje debe constituir una permanente preocupación del docente, durante el transcurrir educativo, porque a través de ella podrá enterarse de la marcha positiva o negativa de sus realizaciones docentes, con el único objetivo de poder adoptar precauciones que, si llega el caso, le permitan rectificarse sobre la marcha y antes de llevar a sus alumnos al fracaso.

De igual manera, el tema de acto didáctico trata sobre: comunicación e interacción donde el acto didáctico se convierte en la realización concreta del proceso de enseñanza, no es más que la concreción en tiempo y espacio del proceso que supone en esencia, desarrollar actividades por parte del docente, unidas a los procesos de aprendizaje que realizan los estudiantes. Por ello, se destaca el carácter esencialmente comunicativo del acto didáctico, es decir, el proceso de enseñanza–aprendizaje, se plantea como un proceso de comunicación particular, tomando la comunicación como un elemento más allá de lo curricular.

Desde lo pedagógico, la interacción didáctica, tiene como objetivo primordial el análisis de la relación que existe entre el estudiante y su entorno escolar, con el fin de identificar la calidad de los procesos metodológicos y didácticos de la interacción. De la calidad que mantenga este binomio, dependerá su progreso en las actividades educativas, por lo que el educador debe proporcionar el clima idóneo que permita al educando ser más eficaz en los procesos interactivos, con miras a lograr un efectivo proceso de aprendizaje, Gallego (2004).

La educación contemporánea marca enormes diferencias con las épocas anteriores, donde el sistema escolar hacia una división entre los que sabían y los que no habían podido alcanzar un suficientes nivel de conocimientos, Fernández (1997). Actualmente se establece una sociedad de continuos cambios y exigencias, y donde la educación en su proceso de enseñanza-aprendizaje debe dotar a sus protagonistas docente y estudiante, aptitudes y capacidades necesarias para adaptarse, además de lograr en ellos, competencias para poder enfrentarse a situaciones nuevas, sintetizar la información y aplicarla en diferentes campos de conocimiento.

Por ello, existen consideraciones teóricas como las aportadas de Morin (1999), quien destaca la función de esta escuela moderna, basada tanto en crear certidumbre como en gestionar incertidumbres. Es decir, que a partir de sus experiencias, el estudiante a través de la mediación del profesor, logre encontrar respuestas a sus interrogantes y sea el principal protagonista en la creación del conocimiento. Por otro lado, para Aparici (2003) y Presnsky (2003), como se citó en Lastra (2013), se hace indispensable considerar la llegada de las nuevas tecnologías a la comunidad educativa, como instrumento fundamental en su funcionamiento, dado que no se debe olvidar que para el alumnado actual estas forman parte de su escenario vital.

La gestión del aprendizaje mediado por TIC manifiesta el trabajo educacional de los responsables del proceso enseñanza-aprendizaje que tienen la responsabilidad de formar al ser humano en la nueva sociedad del conocimiento. En los constantes cambios que ha sufrido el tejido social y su integración a las tecnologías, la educación también se ha válido de las mismas, ejemplificada a través dela educación a distancia, que se han integrado a las redes de comunicación para facilitar el proceso de aprendizaje y conseguir una mayor proximidad entre todos los miembros que participan en el mismo. El *e-learning* o tele formación es una modalidad de enseñanza en la que el proceso de enseñanza y aprendizaje se realiza de forma mediada a través de las redes de comunicación y tiene como objetivo, alcanzar los objetivos de aprendizaje a través de contenidos y actividades mediadas por el ordenador Moreni (2011).

Las herramientas tecnológicas para la educación ha establecido nuevas modalidades de aprendizaje electrónico, lo cual han permitido hacer posible una educación más accesible de acuerdo al contexto del estudiante, por ello es de vital importancia que los gobiernos

enfocuen sus esfuerzos en el incremento de infraestructura y conectividad para el aprovechamiento de la tecnología como medio de inclusión educativa. En la era de la información, la concepción pedagógica de la educación mediante las TIC se apoya en las tecnologías de la información y la comunicación y los mayores niveles de interactividad que éstas propician, las prácticas docentes han tenido que ajustarse a tales exigencias y en la cual, el proceso educativo busca su centro en el estudiante, aplicando estrategias de aprendizaje como el aprendizaje autónomo y con éste, el aprendizaje a través de medios electrónicos.

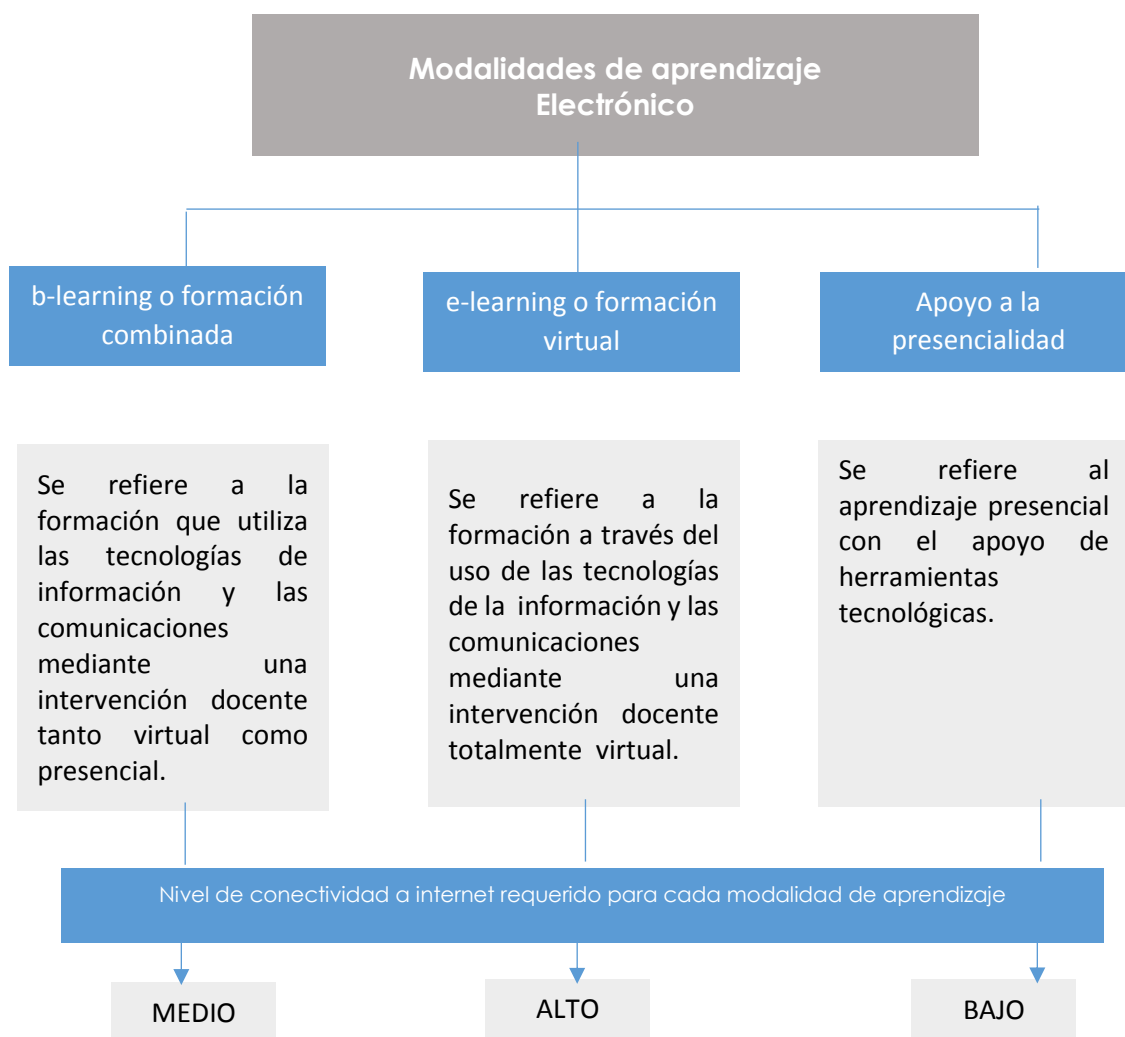


Figura 2. Modalidades de aprendizaje electrónico.
 Fuente: Yong (2012). *La modalidad de aprendizaje electrónico más adecuada para el proceso*. Bogotá. Aprendizaje autónomo y competencias, p. 10.

1.1 Las TIC

TIC significa tecnologías de la información y la comunicación; es por consiguiente el conjunto de tecnologías y recursos relacionados a los sistemas de información y comunicación, que generalmente aseguran la gestión eficiente de la información que se puede generar en cualquier contexto Balado (2005).

Según la UNESCO (2014), el acceso de la educación se ha presentado en los últimos tiempos a un contexto a un cambio paradigmático por motivo del desarrollo que han alcanzado las TIC demandando al sistema educacional una actualización de sus prácticas y de sus contenidos que sean acordes a una nueva sociedad de la información. Esta actualización ha de tomar un desafío pedagógico para la incorporación en el aula de las TIC y en el mismo currículo escolar, donde se requiere una implementación de reformas sistémica que impacte en el sistema educativo de una forma integral asegurando la cobertura y la calidad de infraestructura tecnológica que involucran los elementos del hardware, software, accesos de servicios de información y comunicación, con el objetivo de mejorar la gestión escolar.

1.2 La Web 2.0

En el año del 2000 se nombró o determinó por primera vez con este nombre Web 2.0 en la conferencia de la serie anual O'Reilly's Web 2.0 dada por Tim O'Reilly haciendo referencia a aquellos patrones comunes en la que en ese entonces parecía una nueva generación de aplicaciones en la Web y modelos de negocio que comenzaban a hacer que sean viables económicamente. Convirtiéndose en uno de los términos más usados en estos últimos años. Por consiguiente, este término se utilizó para describir el patrón común a todas estas nuevas aplicaciones y servicios Marín (2010).

Según Marín (2010), en la clasificación que propuso O'Reilly la Web 2.0 tiene siete patrones universales que son los siguientes:

- Usan la Web como plataforma.
- Aprovechan la inteligencia colectiva.
- Lo verdaderamente importante son los datos que gestionan.
- Las interfaces se parecen cada vez más a las aplicaciones del ordenador.
- Sus funcionalidades están en constante mejora.
- Están diseñadas para ser mezcladas y reutilizadas.

- Pretenden ser utilizadas desde otros dispositivos y no solo desde la PC.

1.3 El Exe-learning

El Exe-learning es un tipo de programa de autor que permite el desarrollo de contenidos, es por consiguiente es una herramienta que está especialmente indicada generalmente a profesores, dedicada al desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje por medio de la Web. Al ser una herramienta que es utilizada directamente por el autor evita que el usuario que la utilice crea contenidos basados en la web. El Exe admite que sus contenidos sean fácilmente importados a las plataformas que cumplen con los estándares para el desarrollo de contenidos, además no necesita estar conectado por lo que al momento de desarrollar contenidos es una herramienta offline. Por tanto, los profesores pueden ir realizando cualquier estructura de contenidos, que se ajusten a las necesidades del colectivo o grupo a enseñar y considerando a su vez sus propias necesidades, facilitando la tarea pedagógica del docente Cubero (2013).

Este estudio tiene como finalidad elaborar una guía de enseñanza y aprendizaje para lo cual se fundamenta en García (2002), quien señala una guía de enseñanza y aprendizaje es el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma. (pág. 241). Por lo tanto se considera el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo, pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

El proyecto trata de mejorar el proceso y enseñanza de Inglés I, por lo que este idioma es actualmente uno de los más hablados del mundo y se espera que en una década todo el planeta pueda comunicarse a través de este idioma de forma fluida y natural. Uno de los motivos del increíble crecimiento de esta lengua es que se trata de uno de los idiomas más fáciles de aprender. Hablar inglés también es un requisito obligatorio para trabajar en instituciones y organismos oficiales.

Lindstrom (2001) argumenta que:

Una de las principales capacidades que tenemos los seres humanos para comunicarnos es el lenguaje. Por lo que su desarrollo implica un proceso complicado e involucra esencialmente los sentidos de la vista y el oído. Las nuevas teorías lingüísticas para la enseñanza del idioma Inglés a temprana edad, están retomando la conciencia fonológica como una herramienta que abona, primero, a los conocimientos de los docentes, y luego al proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la adquisición de otra lengua. (pág. 25).

Acotando, se puede decir que aprender nuevas lenguas ayuda a la habilidad que posibilita a los niños a reconocer, identificar, deslindar, manipular deliberadamente y actuar con los sonidos o fonemas que componen las palabras. Los niños no la adquieren en forma espontánea; ésta debe aprenderse y su desarrollo resulta imprescindible antes de que inicie la enseñanza de lenguas.

Los avances tecnológicos dan cada día pasos gigantados, en la forma de acceder, aprender e interactuar con la información, lo que trae consigo profundos cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que los educadores de este siglo tienen un reto mayor, y es el de ir incorporando las ventajas que ofrecen en la práctica, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En presente social y cultural, la Web 2.0 es una fuente inmensa de recursos utilizables en educación. Además de recursos educativos, la Web 2.0 proporciona otros materiales que el docente puede usar directamente o bien incluirlos en entornos virtuales educativos como apoyo a la docencia.

Es por lo antes expuesto, que se plantea construir una guía para la enseñanza-aprendizaje del Inglés, a través de un software como el Exe-Learning, que no es más que una aplicación informática gratuita y de código abierto que permite la reproducción de contenidos web con fines educativos, sin apenas conocimientos de HTML. Es una multiplataforma, que basa su funcionamiento sobre diversos sistemas operativos como Windows, Linux o Mac OS X.

Exe-Learning es un proyecto que se inició en el año 2004 y de la que se observó su primera versión en el año 2007. Ha sido financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y desarrollado por la Universidad de Auckland. Dentro de las ventajas que ofrece esta nueva opción informática para el docente durante la praxis educativa, están las siguientes

- Sencillez de aprendizaje y fácil utilización.

- Respeto a estándares, favoreciendo la adaptabilidad e intercambio de recursos educativos.
- Acceso al código fuente y modificarlo.
- Creación de plantillas de estilo personalizadas.

Finalmente, se concluye en este apartado de la fundamentación teórica que la tecnología se constituye en un instrumento para la enseñanza-aprendizaje. A partir de estas innovaciones tecnológicas, es necesario que el docente actual, reconozca las TIC, como una herramienta, evaluando su aplicación, con la que pueda sacar mayor provecho en el desarrollo de la clase. Los educadores deben necesariamente actualizar sus estrategias de enseñanza, reconocer y apropiarse del nuevo rol del maestro, cuyas habilidades y actitudes van conforme a los continuos cambios originados por la aparición de las TIC. Es indispensable que tomen al estudiante como el centro del proceso de un aprendizaje autónomo, ya que este puede interactuar con los contenidos, con el tutor y sus compañeros utilizando las diferentes herramientas y navegando de manera no lineal de acuerdo a sus necesidades, gustos y destrezas, pasando de ser un alumno pasivo a ejercer un rol activo.

Para (Sánchez, 2009) en su artículo “Actividades lúdicas, aprendizaje segunda lengua” defiende que se aprende más y mejor si se crea un buen ambiente en clase. Creando un clima positivo en el aula, los alumnos se sentirán relajados y mostrarán una gran predisposición receptora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No hay mejor manera de aprender que pasando un rato divertido y ameno en clase y para ello podemos usar actividades lúdicas en inglés. En definitiva, el uso de estas actividades con su componente lúdico hará que se aprenda de una manera inconsciente, por lo que la adquisición del nuevo idioma está garantizada.

Actualmente, el docente de calidad incorpora tecnología en su aula de manera innovadora. Con el uso apropiado de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje se contribuye a la construcción de sociedades de conocimiento, sostenibles e inclusivas, en las cuales el conocimiento es considerado el centro de la economía moderna, dada la oportunidad de aprovechar la información y construir conocimiento a lo largo de la vida, gracias a la capacidad de aprendizaje a través de la lúdica.

De la revisión, en repositorios digitales, de algunas investigaciones referentes al tema de este estudio, se destacan las que se mencionan a continuación.

Un proyecto de investigación desarrollado por Chérrez (2014) titulado *El b-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato*, el cual se basa en una investigación, por cuanto se ha detectado que el programa de Inglés de la modalidad Semipresencial viene funcionando de forma tradicional, es decir los estudiantes asisten una vez a la semana a la clase magistral y no vuelven a tener ningún contacto ni con el profesor ni con sus compañeros hasta la semana siguiente, lo que evidencia que en este programa no se han incorporado las Tecnologías de la Información y Comunicación como apoyo didáctico al proceso de enseñanza-aprendizaje, implementado “modelo b-learning” como una estrategia para cambiar la forma tradicional de generar conocimiento en las aulas de clase; esta investigación responde al objetivo general “conocer la incidencia del “modelo b-learning” en el rendimiento académico de los estudiantes”, con una metodología cuantitativa y cualitativa, este proyecto de investigación concluye que el uso del “modelo b-learning” ha generado una respuesta positiva por parte de los participantes quienes encuentran en la tecnología una forma de mejorar los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje y a la vez abrir nuevas formas de comunicación, colaboración y construcción del conocimiento.

Por otro lado, se considera Barahona (2017) previo a la obtención de licenciatura en Inglés de la Universidad Central del Ecuador con el título *Applications (app/aplicaciones móviles) en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “Los Shyris”, D.M. Quito, periodo 2016*. Esta investigación aporta que, con la integración tecnológica a la educación, la manera de aprender ha cambiado tornándose más dinámica e interactiva, siendo más visuales al momento de aprender, por lo tanto esta investigación tuvo como objetivo utilizar las aplicaciones móviles (App) en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, para complementar y fortalecer las habilidades de listening y speaking en el estudiantado; para fundamentar la propuesta se utilizó las Apps como estrategia didáctica. En esta investigación se realizó con un enfoque cuali-cuantitativo, de carácter socioeducativo, el nivel de profundidad del estudio fue descriptivo, su diseño fue documental, bibliográfico y de campo. Esta investigación concluye que es evidente el limitado uso de las aplicaciones móviles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto recomienda promover el uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje del

Inglés para tener clases dinámicas e interactivas, también es necesario la capacitación docente permanente para el adecuado uso de este recurso; los contenidos de la asignatura sean considerados dentro de la malla de lengua extranjera.

Por otra parte, es notable la participación de Yugsán (2017) investigación realizada para obtener el título de licenciada en Inglés con el tema *Blogs educativos como recurso didáctico en el aprendizaje gramatical del idioma Inglés en los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal “Alfonso Laso Bermeo” durante el año lectivo 2016 –2017*. Por medio de esta investigación se puede conocer que el avance tecnológico permite al docente crear nuevos entornos de aprendizaje, en donde el educando se sienta motivado e interesado por el proceso de enseñanza y aprender, teniendo como objetivo general analizar cómo influyen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza de la lengua extranjera, enfocándose en la utilización de los blogs educativos como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje gramatical en los estudiantes, permite conocer que la investigación fue de tipo documental y de campo puesto que se apoyó en fuentes como libros y artículos, y en la recolección de datos en el entorno en el que se desarrolló el problema, de esta manera se concluyó que los estudiantes manifiestan tener un gran interés para trabajar con recursos virtuales ya que también le permite mejorar la competencia digital.

Otra investigación del repositorio de la ESPE es Bonilla (2016), con el tema: *Uso de blogs para mejorar la escritura del idioma Inglés en estudiantes de octavo de básica del colegio Militar Patria. 2015-2016*. Esta investigación enfatiza que la ciencia y tecnología han avanzado rápidamente en el siglo 21 y que, importantes programadores alrededor del mundo han desarrollado diferentes softwares para satisfacer los intereses y necesidades de los usuarios. Una de las herramientas tecnológicas más utilizadas actualmente en el campo académico son los blogs, herramienta que fue utilizada para mejorar la habilidad de (*writing*) con el fin de permitir la comunicación constante entre los profesores y estudiantes, además cada estudiante puede observar la participación de sus compañeros, evaluaciones en línea o en el aula de clases, un ejemplo de un blog utilizado es el formulario de Google drive, el cual permite crear pequeñas evaluaciones calificando de forma automatizada remitiendo calificaciones individuales por cada estudiante para ser enviado al correo del docente así como también a cada estudiante. Para concluir, el uso de los blogs como una herramienta de aprendizaje de enseñanza tecnológica,

ha mejorado las habilidades de escritura de los estudiantes con un progreso positivo en cuatro destrezas del idioma Inglés como son *writing, speaking, reading y listening*; recomendando a las autoridades educativas que administren o planifiquen la capacitación de los docentes sobre la importancia de utilizar los blogs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua Inglesa.

Capítulo II

Marco metodológico

En este capítulo se exponen los elementos metodológicos que se siguieron al momento de realizar el proceso investigativo. Se presenta el conjunto de diseño investigativo, métodos, técnicas e instrumentos que permitieron obtener la información requerida para el estudio propuesto.

Esta investigación se ubica en el enfoque cuantitativo por cuanto se realizó una recolección de información numérica y un análisis estadístico con la utilización de porcentajes para establecer patrones de comportamiento.

Por otro lado, siguiendo diversos criterios de especialistas en el área metodológica respecto al alcance de investigación esta corresponde a un estudio descriptivo propositivo. Hernández, Fernández y Baptista (2010) plantean que una investigación descriptiva busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Además, se describe una problemática educativa y se genera una propuesta de solución apoyada en las TIC.

El tipo de investigación es documental y de campo; documental porque se pretende durante la investigación la consulta de recursos bibliográficos necesarios para llevar a cabo el proceso de investigación con el tema objeto de estudio, con el fin de la elaboración de listas de obras que respondan a aspectos generales y especializados, sobre las teorías y modelos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje y el Exe-learning como herramienta educativa; y de campo porque se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio, permitiendo el conocimiento más a fondo para manejar los datos con más seguridad, creando una situación de control en la cual se manipule una o más variables.

Por otra parte es necesario definir la población y muestra objeto de estudio; en este sentido, Herrera (2010) precisa que la población es la totalidad de elementos a investigar respecto a ciertas características y la muestra, para tener confiabilidad, debe ser representativa, además de ofrecer la más práctica y eficiente en su aplicación.

Sobre lo anteriormente expuesto, para este estudio se define como población a los estudiantes cursantes del octavo año de Educación General Básica, en el periodo 2017- 2018, de la Institución Educativa Fiscal Conocoto de la ciudad de Quito. La población está distribuida en tres cursos, así como los docentes del colegio antes mencionado. Es de acotar que en esta investigación no se recurrió al cálculo de muestra, puesto que se trabajó con toda la población que comprendió 90 estudiantes y seis docentes del área de Lengua Extranjera, tal como se presenta en la tabla 1.

Tabla 1. Población del estudio

Curso	Estudiantes	Docentes
A	30	6
B	30	
C	30	
Total	90	6

Nota: Elaboración propia

En este estudio se plantea como variable descriptiva el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que para lograr los objetivos de la investigación, dicha variable es definida de forma conceptual y operacional, así como se descompone en dimensiones e indicadores, tal como aparece en la tabla 2.

Dentro de la definición conceptual la variable de enseñanza y aprendizaje es un proceso continuo donde los involucrados, profesores y estudiantes, construyen de una forma dialéctica, el acto educativo, conformada por elementos o componentes estrechamente interrelacionados, logrando a través de las distintas formas organizativas del proceso docente-educativo, especialmente mediante la clase y por medio de los métodos, técnicas y recursos didácticos que se pongan en función del estudio, así como las formas de evaluación aplicadas. (Monereo, 1995).

El análisis de los datos de las variables por medio de la interpretación de los mismos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un factor fundamental dentro del ámbito educativo, que es de vital importancia para el rendimiento y desempeño del rol del docente como del estudiante. Estudiándose en la práctica de la variable a través de la aplicación de los instrumentos donde los resultados apoyaron su interpretación.

Tabla 2. Operacionalización de la variable

Variable descriptiva	Dimensiones	Indicadores
Proceso de enseñanza y aprendizaje	Enseñanza	Contenido de la asignatura Estrategias didácticas Actitud y capacidad Recursos didácticos Uso de Tecnología Web 2.0 Clases interactivas
	Aprendizaje	Habilidades básicas TIC Nivel de Comunicación Rendimiento académico Evolución del aprendizaje Utilización Web 2-0 y Exe-learning

Nota: Elaboración propia

Para la investigación, la técnica de recolección de datos se realizó de acuerdo a lo señalado por Hernández, Fernández y Baptista (2010) en el uso de dos técnicas como uso múltiple para dicha recolecta de información. Las técnicas utilizadas para la investigación fueron la encuesta en sus dos modalidades, entrevista o encuesta la cual está constituida por una serie de preguntas que recoge información de una población, cuyas características están definidas sin alterar naturaleza de las variables a objeto de estudio y el análisis documental o análisis de contenido. Por otro lado, las técnicas que se usan por medio de los instrumentos son los que se aplican en un conjunto de preguntas adaptadas a una o más variables a medir, la cual permite obtener datos e información claros, precisos y de interés para la investigación. Asimismo, Arias (2006) puntualiza que los instrumentos son usados para obtener distintas formas o maneras la información, para tal efecto se diseñó como instrumento el uso de un cuestionario estructurado sobre la base de los objetivos establecidos y de acuerdo a la variable, las dimensiones e indicadores, a propósito de analizar dicha variable.

Por su parte, Tamayo (2004) plantea que los instrumentos de recolección son formatos en los cuales se pueden recolectar los datos en forma sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, ofreciendo una visión clara y objetiva de los hechos. Por lo tanto, un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan realmente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente.

En la presente investigación se construyó un cuestionario para estudiantes y otro para docentes bajo la escala Likert, con alternativas en las respuestas, conformado por afirmaciones ante las cuales el encuestado emitirá algún tipo de respuesta; su escala es ordinal y como tal no mide en cuánto es más favorable o desfavorable una actitud, manteniendo un nivel de medición de la variable clara y estructurada Hernández, Fernández & Baptista (2010).

En este contexto, en base al tipo de escala se asumió la siguiente ponderación para la medición de las repuestas. A continuación se muestra la tabla 3 identificando como ponderaciones de ítems del cuestionario.

Tabla 3. Ponderación de las opciones de respuesta

Ponderación	Alternativa de respuestas
5	Siempre
4	Casi siempre
3	Algunas veces
2	Casi nunca
1	Nunca

Nota: Elaboración propia

Una vez concluidas las etapas de recolección y procesamiento de datos se procedieron con el análisis de datos. En esta fase del ámbito metodológico, se determinó cómo analizar los datos y qué herramientas de análisis estadístico son adecuadas para este propósito. De igual manera, se destaca que el procesamiento y análisis de los datos fueron gestionados a través del *software* estadístico SPSS, cuyo amplio radio de acción permitió un preciso análisis de la información recolectada mediante los instrumentos dispuestos para ello.

2.1 Resultados de la encuesta a estudiantes

Pregunta 1. ¿En el aula de clases el contenido de la asignatura de Inglés I se le hace interesante?

Se puede observar en la figura 3 la mayoría de estudiantes (57%) contestó que algunas veces el contenido de la asignatura de Inglés I se les hace interesante. Por otra parte, apenas el 11% considera que siempre se les hace interesante. Esto evidencia que sí hace falta una mejora en la metodología al tratar el contenido de Inglés I.

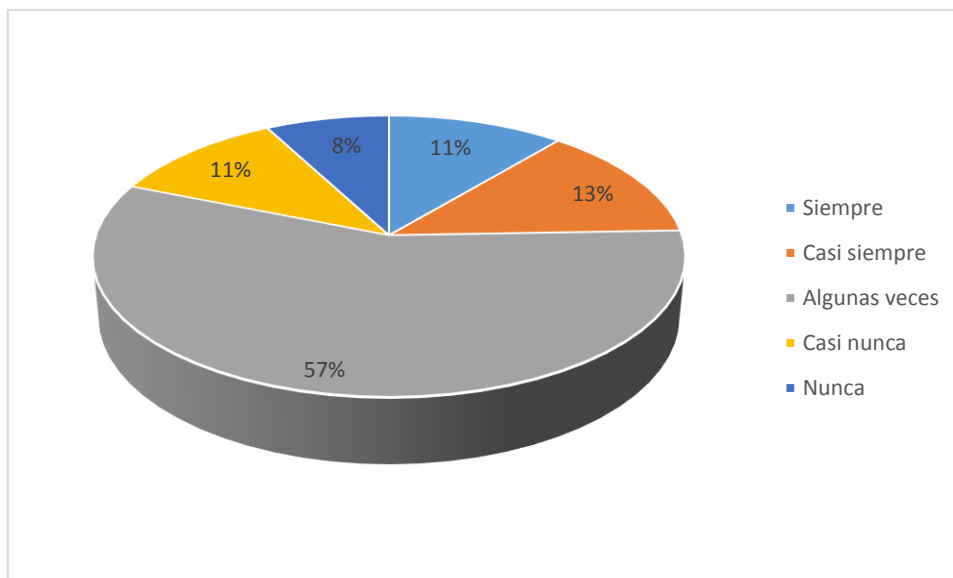


Figura 3. Contenido de la asignatura Inglés I interesante.
Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia.

Pregunta 2. ¿Considera que su docente utiliza varios métodos o procedimientos para enseñarle de forma fácil la asignatura Inglés I?

Más de una tercera parte (36%) de los estudiantes indicó que nunca el docente usa varios métodos o procedimientos para enseñar Inglés I de una forma fácil. El 33% expresó que casi nunca lo hace y solo el 11% indicó que siempre se usaba variedad de métodos y procedimientos. Se evidencia que la variedad de metodologías y procesos de enseñanza de Inglés I es limitada (Fig. 4).

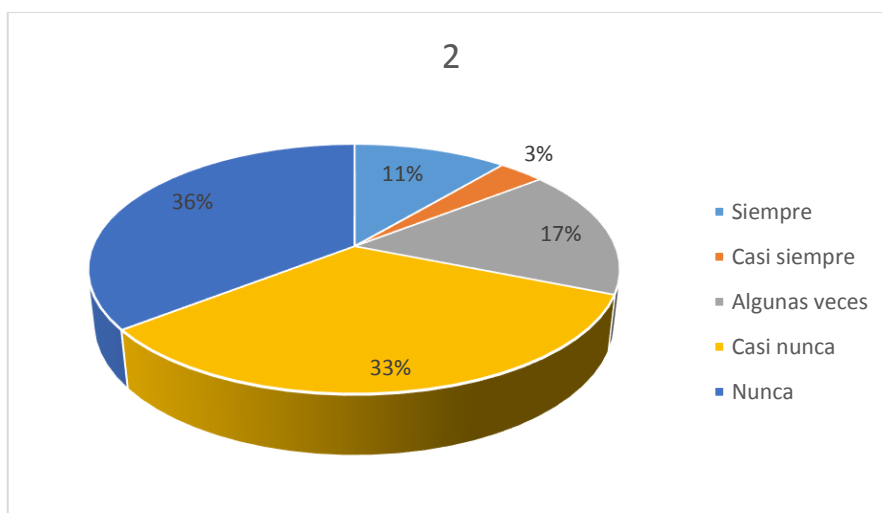


Figura 4. Métodos de los docentes.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 3. ¿El docente de Inglés I muestra actitud y capacidad innovadora en sus clases?

La mayoría de los estudiantes conformando un poco más de un tercio (36%) expresó que el docente siempre muestra una actitud y capacidad innovadora en sus clases. Solo un 1% indicó que nunca muestra esa actitud y capacidad innovadora. Se observa que los estudiantes reconocen que el docente sí tiene la actitud y la capacidad innovadora pero, como se vio anteriormente, no ha cambiado las metodologías y procedimientos para efectuarlo (Fig. 5).

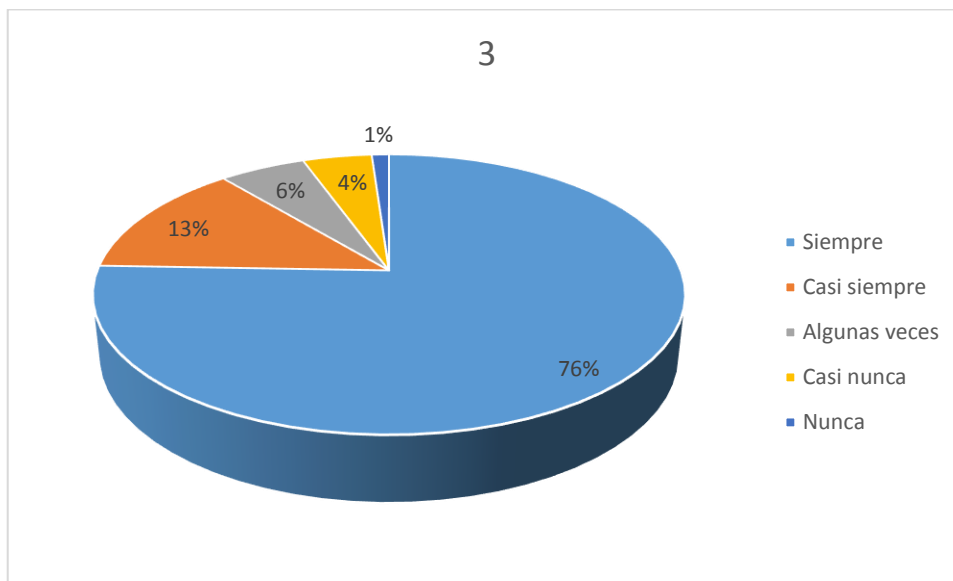


Figura 5. Actitud y capacidad del docente.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 4. ¿En su casa tiene conexión a internet con suficiente potencia inalámbrica o fija para practicar inglés?

Un poco más de dos cuartos de los estudiantes (53%) indicó que siempre tiene conexión a internet con suficiente potencia inalámbrica o fija para poder practicar inglés, sólo 1% expreso que nunca tiene. Por lo tanto, junto con los otros resultados se puede considerar el uso del internet para el apoyo del aprendizaje coordinando las actividades dependiendo de las necesidades de los estudiantes (Fig. 6).

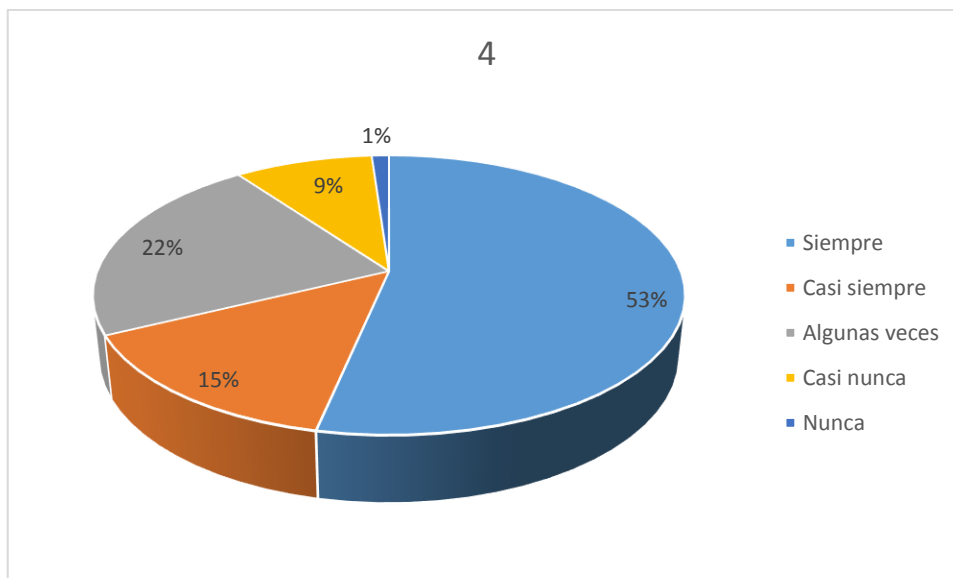


Figura 6. Conexión a internet.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 5. ¿Con qué frecuencia accede a internet para practicar Inglés I?

La mayoría de los estudiantes prácticamente dos cuartos de ellos (51%) expresó que algunas veces accede al internet para practicar el Inglés I, seguido de un 20% que indica que casi siempre acceden para ello, sólo el 4% casi nunca lo hace; se ve que si es posible el uso del internet para el aprendizaje del Inglés I dado que no es ajeno a las practicas particulares de los estudiantes (fig. 7).

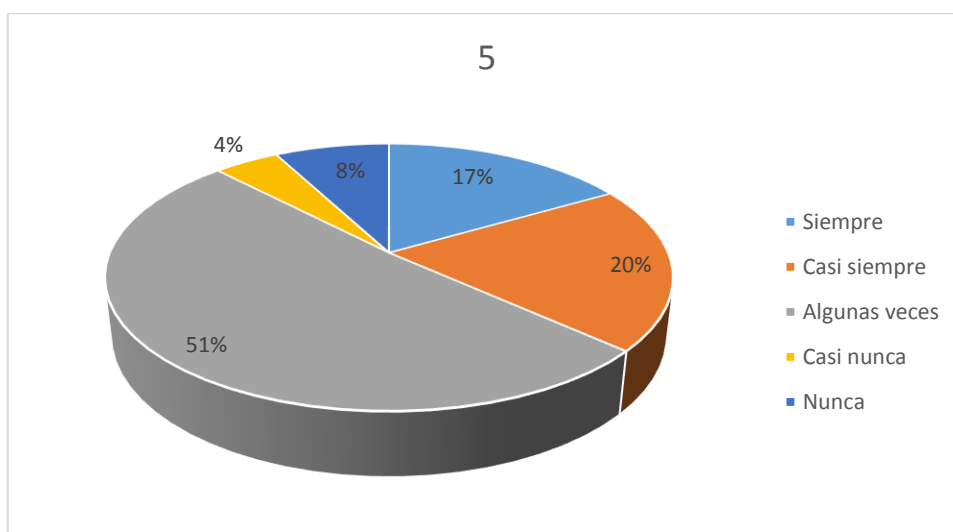


Figura 7. Frecuencia de internet.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 6. ¿Con qué frecuencia usa el correo electrónico para recibir tareas extracurriculares enviadas por el docente de inglés?

La mayoría de los estudiantes siendo casi la mitad (49%) expresó que casi nunca usa el correo electrónico para recibir tareas extracurriculares enviadas por el docente de Inglés y un 26% a veces lo ha hecho, el 11% indica que siempre lo usan para ello; se observa que la no se usa con frecuencia considerable como un método o medio para la enseñanza del Inglés I el correo electrónico como apoyo académico (fig. 8).

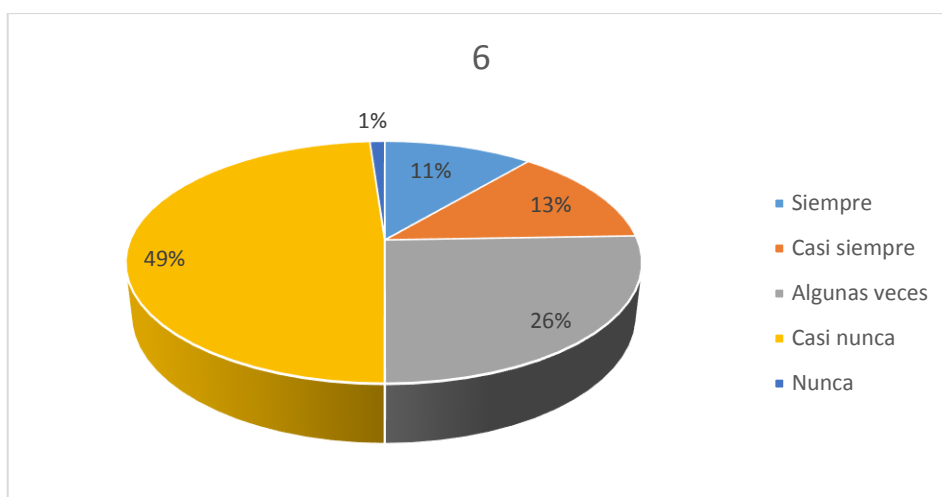


Figura 8. Frecuencia uso de correo electrónico.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 7. ¿Utiliza la computadora como recurso didáctico para realizar las actividades escolares de Inglés I?

La mayoría de los estudiantes prácticamente dos tercios de ellos (67%) con una cantidad considerable expresó que siempre usan la computadora como un recurso didáctico para realizar las actividades escolares, el 22% indicó que algunas veces lo hacen, sólo el 4% casi siempre la usa. Se evidencia que el uso de la computadora es muy común en la realización de actividades en el área de lengua extranjera siendo un medio importante para la ejecución de trabajos y otras funciones (fig. 9).

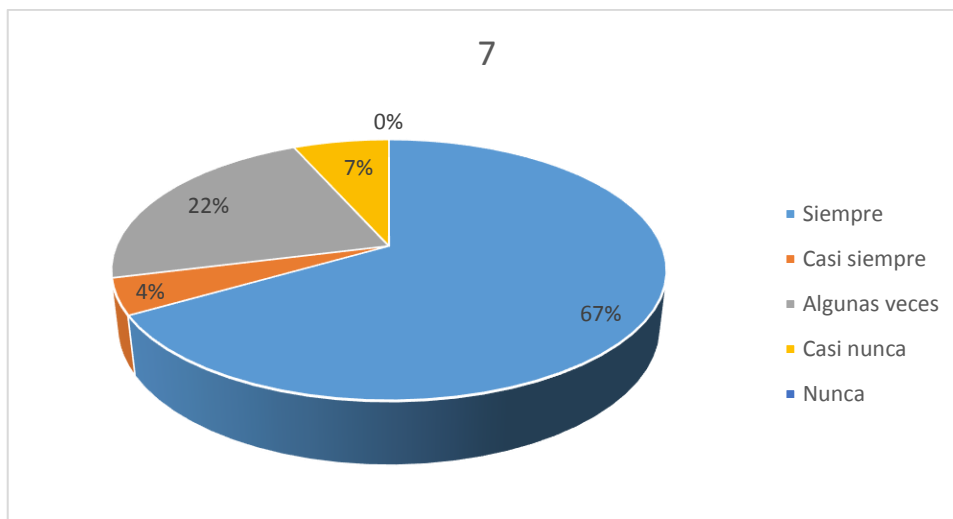


Figura 9. Recurso didáctico.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 8. ¿Considera importante el uso de la tecnología para su formación académica y el desarrollo de sus actividades escolares en inglés?

La mayoría de los estudiantes conformando un aproximado de dos tercios de ellos (67%) piensa que casi siempre es importante el uso de la tecnología para su formación académica y el desarrollo de sus actividades escolares en Inglés, un 31% dice que siempre es importante; solo el 2% expresa lo contrario que casi nunca lo es; no hubo ninguno que indicara que nunca es importante ni algunas veces. Se observa que los estudiantes en su mayoría consideran que sí es importante el uso de la tecnológica para el aprendizaje del Inglés I (fig. 10).

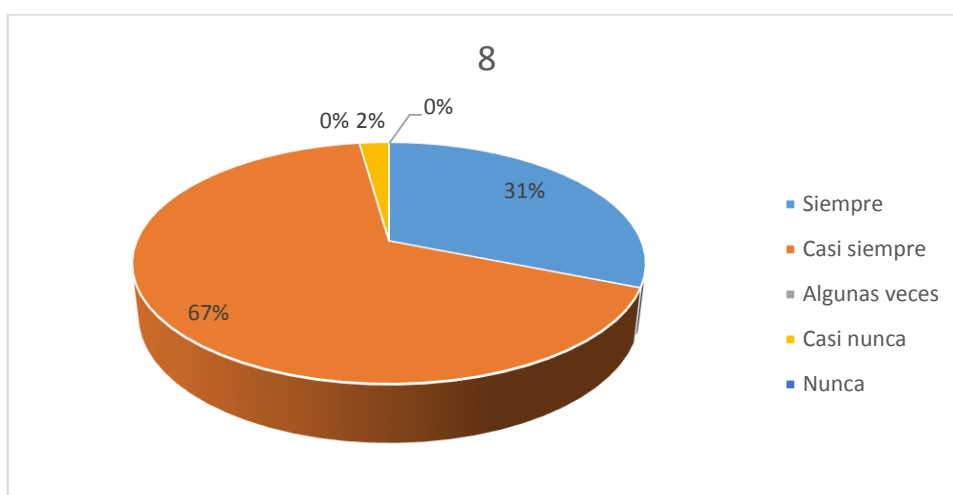


Figura 10. Importancia del uso de la tecnología.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 9. ¿Accedería a clases de Inglés I interactivas a través del uso del internet?

La mayoría de los estudiantes dando un poco más de dos tercios de ellos (71%) cantidad considerable, expresó que siempre accedería a clases de Inglés I interactivas a través del uso del internet, un 10% piensa que casi siempre, sólo un 4% piensa que casi nunca accedería; un 7% indicó que nunca. Se observa que una gran cantidad de estudiantes si accederían a tener clases de Inglés I interactivas a través del uso del internet y eso es un buen incentivo para aplicar una nueva metodología y tratar que los demás se adapten por medio de una guía dada (fig. 11).

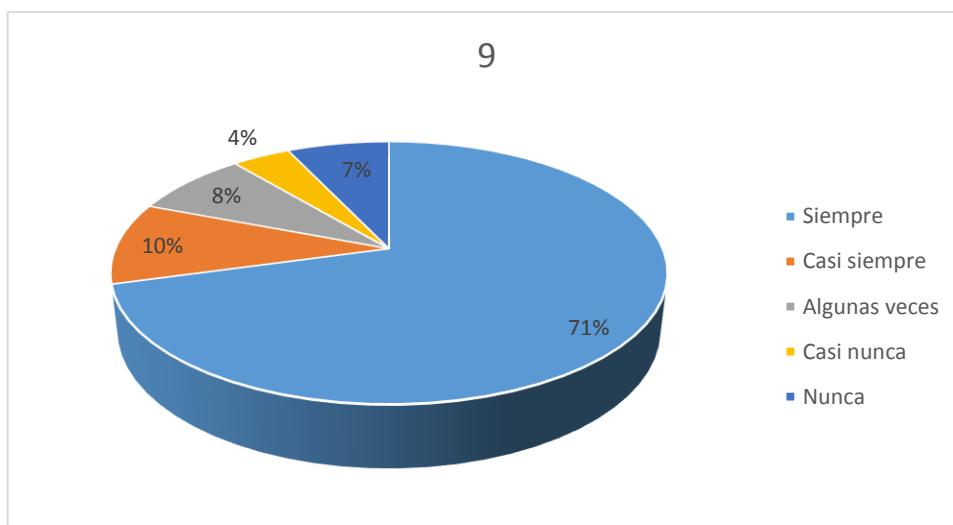


Figura 11. Clases de Inglés interactivas.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 10. ¿Las actividades y juegos presentadas para aprender Inglés a través del internet son interesantes?

La gran mayoría conformada por un poco más de tres cuartos (77%) de los estudiantes indicó que siempre les ha gustado las actividades presentadas para aprender Inglés, un 20% indica que casi siempre los recursos utilizados ha sido motivante, siendo una oportunidad importante para usarla con fines académicos y específicamente para el aprendizaje del Inglés I (fig. 12).

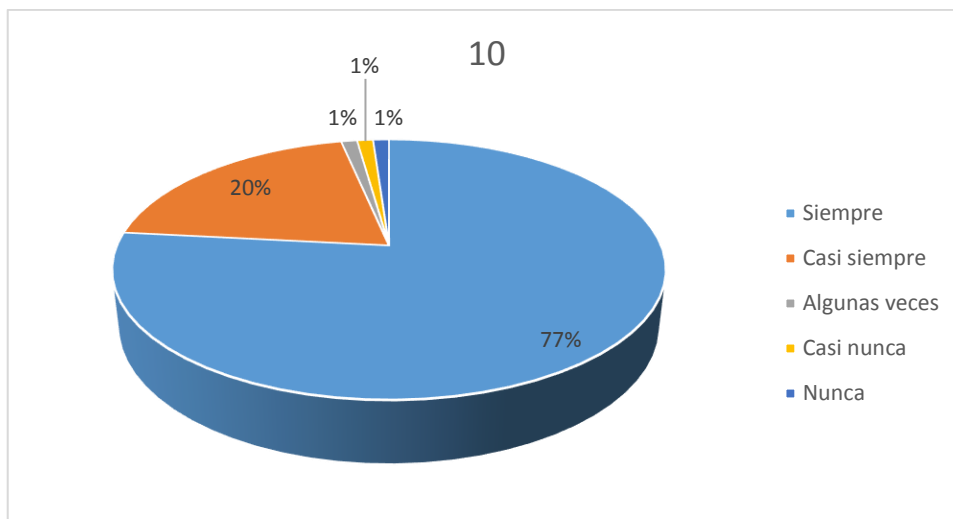


Figura 12. Contacto con la web 2.0.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

2.2 Resultados de la encuesta a docentes

Pregunta 1. ¿Considera usted que el uso del internet podría mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Las dos terceras partes (67%) de docentes sostienen que siempre el uso del internet podría mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre todo en Inglés; un 17% expresan que algunas veces, un 16% que casi siempre mejora el proceso de enseñanza; ninguno indicó que nunca o casi nunca podría mejorar estos aspectos. Observándose que la mayoría de los docentes si están en la disposición del uso del internet como medio de aprendizaje (fig. 13).

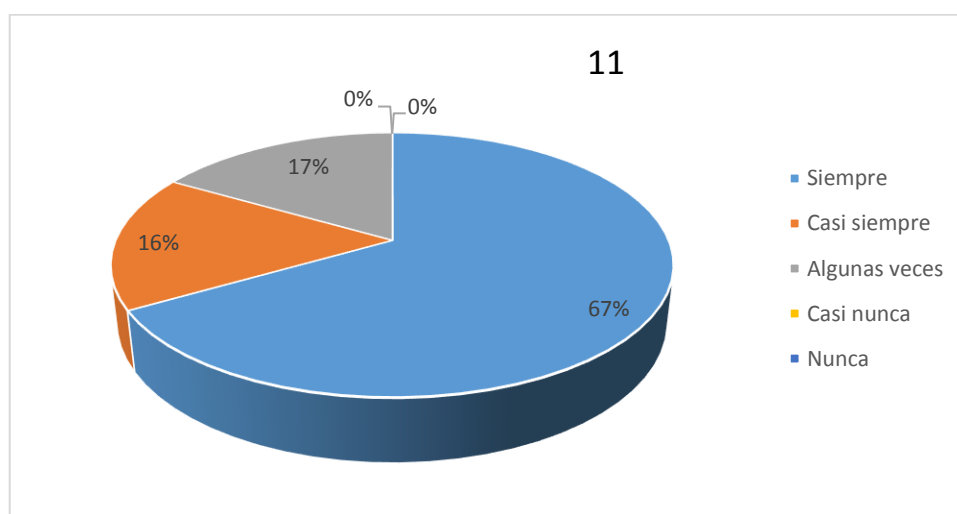


Figura 13. Internet y el proceso de enseñanza y aprendizaje

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia.

Pregunta 2. ¿Cómo docente ha utilizado alguna herramienta basada en las TIC como estrategia de enseñanza?

La mayoría conformando un tercio de los docentes (33%) indicó que algunas veces han utilizado alguna herramienta basada en las TIC como estrategia de enseñanza; un 17% expresan que nunca lo han hecho con el mismo porcentaje se presentan los que casi nunca lo han utilizado como los que casi siempre las han usado; un 16% expresó que siempre han hecho uso de las TIC para la enseñanza de sus estudiantes. Se evidencia que existe una repartición de porcentajes similares en 4 indicadores, donde se ve que hay que impulsar un poco más el uso como beneficio de las enseñanzas de las TIC (fig. 14).

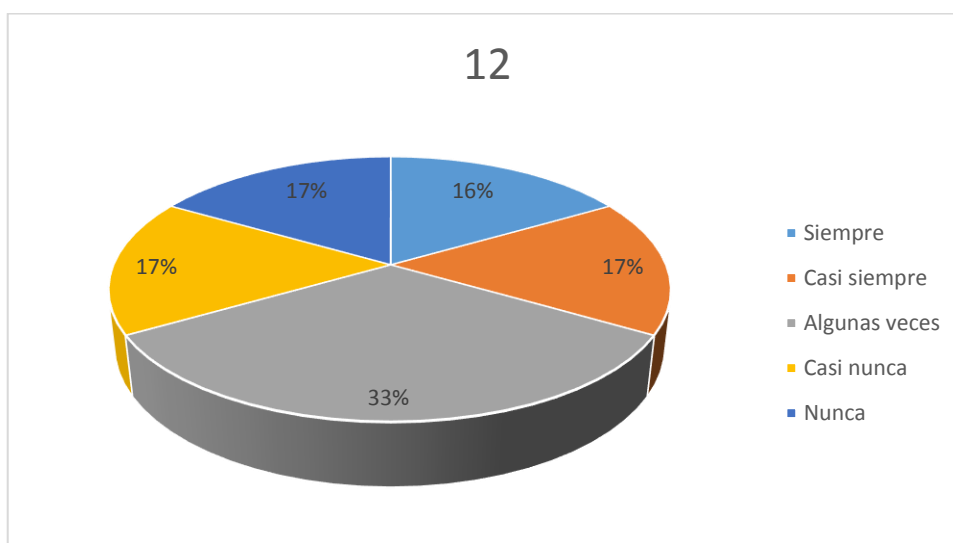


Figura 14. Docente y las TIC

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 3. ¿En el proceso enseñanza y aprendizaje de Inglés I usted utiliza algún recurso basado en la web 2.0?

La mitad (50%) de los docentes expresó que nunca han utilizado algún recurso basado en la web 2.0 para el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés I; un 17% algunas veces lo ha usado y sólo un 16% siempre lo ha aplicado. Se observa que hay que incentivar a los docentes para el uso de la Web 2.0 para apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes de Inglés (fig. 15).

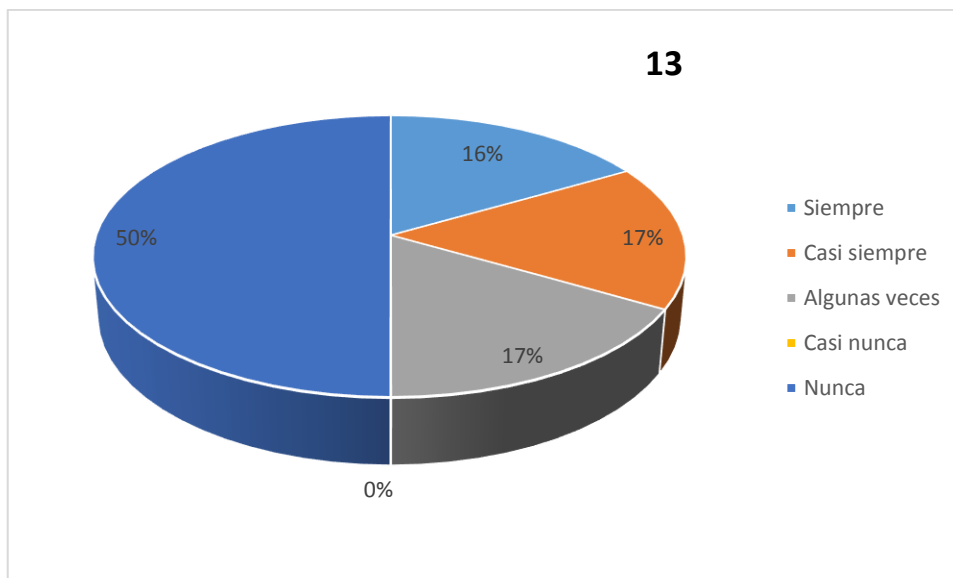


Figura 15. Docente y recursos web 2.0

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 4. ¿Cuáles recursos de la web 2.0 utiliza para enseñar Inglés I?

La mayoría con un 50% han usado la plataforma web Youtube; un 33% usa la plataforma de Duolingo, un 17% Exe-Learning; se evidencia que todos los docentes si hacen uso de la web 2.0 para apoyar las enseñanzas de Inglés (fig. 16).

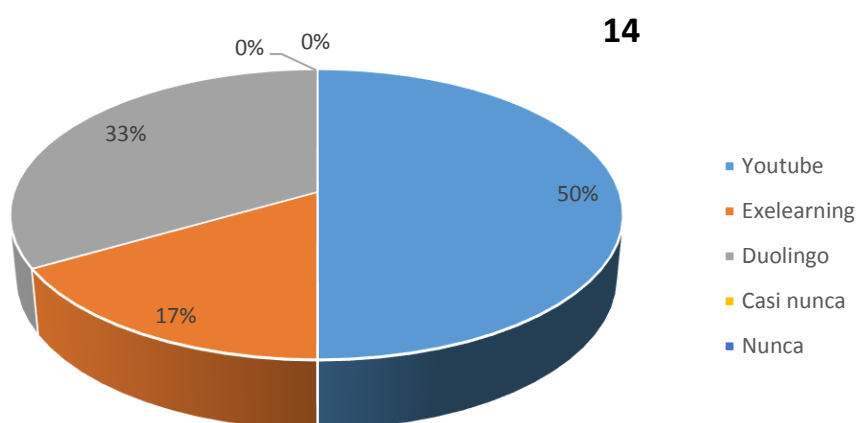


Figura 16. Recursos web 2.0

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 5. ¿Dentro del proceso enseñanza y aprendizaje del Inglés realiza actividades como el foro, conferencia, seminario, talleres utilizando internet?

Un tercio de los docentes (33%) indicó que algunas veces realizan actividades como foros, conferencias, seminario, talleres utilizando el internet, el mismo porcentaje casi nunca los ha aplicado; un 17% siempre lo ha hecho y el mismo porcentaje casi siempre lo usa; se evidencia que los docentes no usan con frecuencia esas herramientas de enseñanzas y aprendizajes y que hay que incentivarlos a aplicarlo (fig. 17).

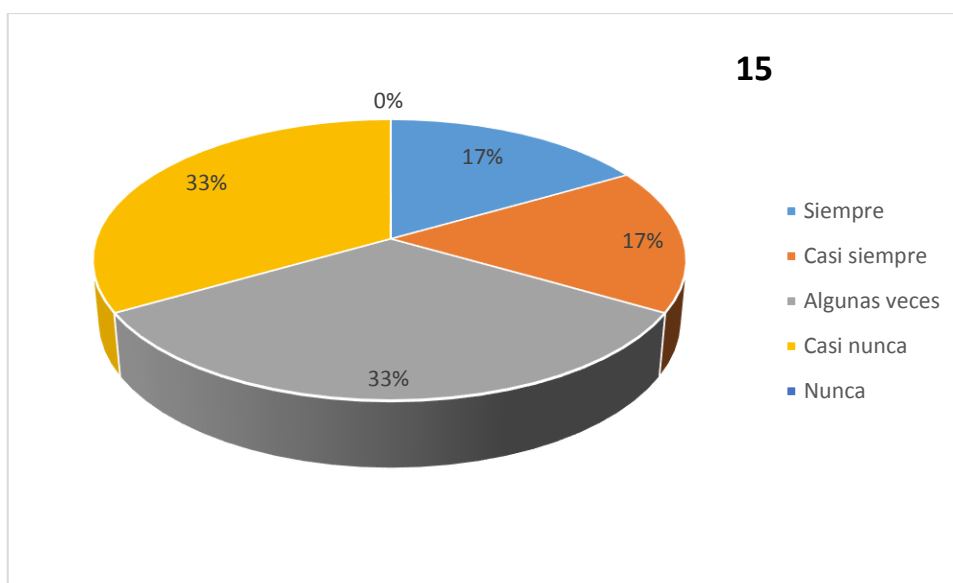


Figura 17. Docente y metodologías de enseñanza

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 6. ¿Utiliza internet para conseguir recursos educativos útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I?

La mayoría con un aproximado de dos tercios de los docentes (67%) señaló que casi siempre utilizan el internet para conseguir recursos educativos útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés; un 17% casi siempre y el otro 16% siempre lo hace, ninguno estuvieron en las categorías de casi nunca o nunca, por ello se evidencia que buscan apoyo del internet para apoyar sus enseñanzas (fig. 18).

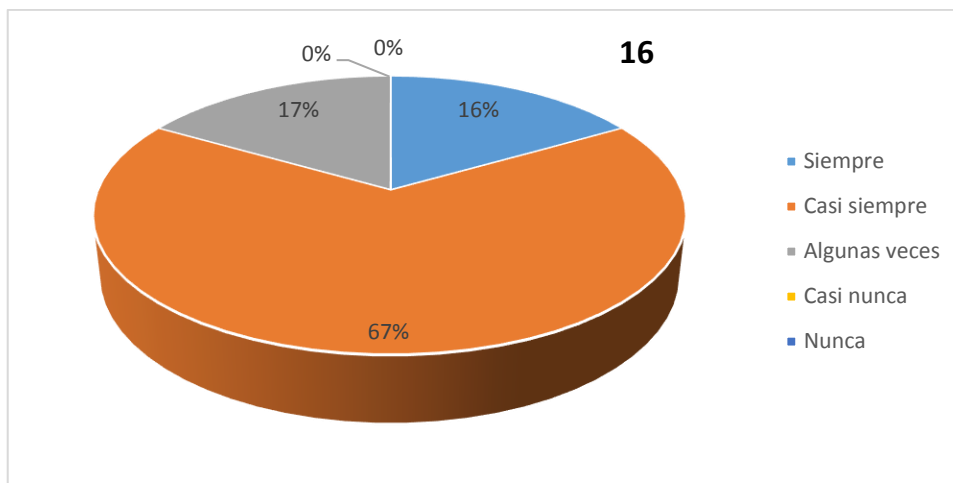


Figura 18. Docente y recursos educativos

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Pregunta 7. ¿Ha participado en experiencias de formación docente que hacen uso de las TIC? La mayoría conformado por un tercio de los docentes (33%) indicó que algunas veces han participado en experiencias de formación docente que hacen uso de las TIC; el 17% casi nunca ha participado, el mismo porcentaje para los que casi siempre lo han realizado y un 16% siempre ha participado o formado parte de ello; se evidencia que hace falta que más docentes formen parte de programas y experiencias referentes al uso de las TIC, para ir adaptándose a las tecnologías en las aplicación de apoyo para las enseñanzas y aprendizajes del Inglés I (fig. 19).

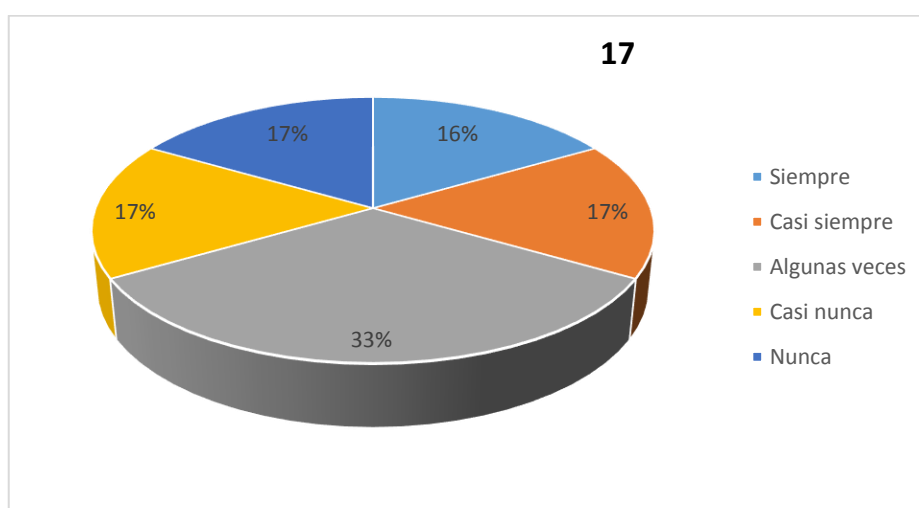


Figura 19. Experiencia y formación en TIC

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

2.3 Análisis integrado

- Se observa que un poco más de dos tercios tanto de estudiantes como de docentes señalaron que es significativo el uso del internet y las tecnologías para la mejora de la formación y el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés I. Esto es un resultado importante porque se nota que ambos actores del proceso de enseñanza y aprendizaje consideran que se debe aprovechar estos aspectos para integrarlo en la metodología pedagógica.
- Se evidencia que un poco más de la tercera parte de los estudiantes encuestados expresaron que los docentes nunca han hecho uso de distintos métodos o procedimientos de enseñanzas fuera de las convencionales coincidiendo en si con la perspectiva de la mitad de los docentes encuestados que confirmaron que nunca han usado recursos como los métodos o herramientas dadas por la Web 2.0 como una nueva metodología de enseñanza, donde se ve que tanto como estudiantes y docentes viven en la realidad actual una falta de empleo de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje con el uso de nuevos recursos que se incluyan en la pedagogía tradicional de impartir el idioma Inglés I.
- Se observa además que más de dos tercios tanto en los estudiantes como los docentes han hecho uso de lo que ofrece el Internet como la Web 2.0 para el apoyo y ayuda para sus actividades académicas o por uso diario para otras actividades, como por ejemplo la búsqueda de recursos educativos para la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés I o interactuar con contenidos dados por esta vía que les han ayudado con su formación individual del idioma, viéndose que la gran mayoría del total ha recurrido a su uso, por consiguiente si es significativo formalizar una inclusión o integración del uso de estas nuevas tecnologías para la mejora de la metodología pedagógica aplicada actualmente en las clases de Inglés I.

Capítulo III

Propuesta

3.1 Introducción

La guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, utilizando la herramienta Exe-learning y la Web 2.0, pretende convertirse en una manera de enseñanza interactiva y didáctica para los estudiantes. Guía propuesta para aplicarse de manera virtual usando como modelo el sitio web <http://www.virtualeasyenglishlv.com> y realizada para innovar la actividad académica del docente, para aquellos alumnos que necesitan aprender el idioma Inglés I con los nuevos parámetros de aprendizaje del siglo XXI.

La guía que es de carácter pedagógico, trata de explicar el proceso metodológico de aplicación de la misma por medio de un aprendizaje virtual o semipresencial integrando herramientas de optimización. Indicando así las pautas a seguir en la creación de cualquier acción formativa, y los criterios e indicadores de calidad que ayudarán a valorar el diseño, la ejecución y la evaluación del desempeño del alumnado y desarrollo apropiado de los contenidos.

3.2 Objetivo de la guía

Contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés de los estudiantes de octavo de Educación Básica del Colegio Nacional Conocoto, utilizando herramientas tecnológicas.

3.2.1 Objetivos de habilidades del idioma:

- **Escuchar:** Percibir, memorizar y anotar palabras sencillas y expresiones en diferentes actividades, así como también escuchar la correcta pronunciación de las palabras utilizadas en las unidades, también se trabaja el uso de pistas como el acento y la entonación para identificar y comprender información relevante producidos oralmente dentro de los dominios personales y educativos.
- **Leer:** Comprender e identificar párrafos, presentaciones, videos cortas y medios con vocabulario de nivel básico y de nivel avanzado dependiendo de la actividad a realizar para motivar la lectura de un idioma extranjera en este caso el inglés. Por ejemplo: What is your favorite color?

- **Hablar:** Lograr usar una serie de frases y oraciones vinculadas a una lista para comunicarse en tareas simples y rutinarias dentro diferentes aplicaciones utilizadas tanto de dominios propio como también otras investigadas de dominio educativo.
- **Escribir:** Responder con palabras sencillas dependiendo de la estructura gramatical a utilizar detallando en los indicadores por ejemplo: oraciones, información personal, biografías imaginarias, etc. que los alumnos cuenten con variedad en la estructura de las oraciones y el alcance léxico.

3.3 Justificación

En la actualidad dominar el idioma Inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para enfrentar los desafíos del siglo XXI ya que al predominar la globalización incrementa la competitividad entre los sistemas educativos, la internacionalización de las profesiones y el avance científico y tecnológico, por consiguiente el manejo de éste idioma ya es un requerimiento para desarrollarse en todos los ámbitos como persona y como futuro profesional, por consiguiente se debería enseñar desde temprana edad para ir dominándolo, pero ya con las novedades de las TIC de hoy en día permite usarla para el beneficio de una enseñanza más didáctica y atractiva para los alumnos, como el uso de la Exe-learning y la Web 2.0, donde se pueden utilizar como herramienta de aprendizaje adaptándose a las necesidades requeridas en el nivel de curso que se vaya impartir el docente encargado.

3.4 Organización

Se debe planificar los parámetros a utilizar y necesarios para la utilización de las TIC o una plataforma para la enseñanza del Idioma Inglés, esto requiere un organización de los contenidos a dar, además de los tiempos pautados para poder dictar los contenidos de manera eficaz y eficiente según el calendario académico propuesto por la unidad de educación.

3.4.1 Arquitectura pedagógica

La arquitectura pedagógica que se utilizara en el establecimiento de un aprendizaje por medio de una plataforma vía Internet será conformada por:

3.4.1.1. Contenidos didácticos

Hace referencia a aquellos contenidos que deben ser estudiados de forma divertida, estos contenidos serán presentados en múltiples formatos accesibles al alumnado, sea por escrito, audio, video entre otros. Como por ejemplo:

- Videos interactivos.
- Presentaciones, diapositivas, documentos elaborados por el programa Exe-learning, entre otros.
- Enlaces a contenidos abiertos y de libre acceso en Internet.
- Contenidos audiovisuales como grabaciones en video, archivos de audios o enlaces hacia los mismos.

3.4.1.2. Materiales complementarios

Son los referentes a la información que complementa a los contenidos que ayudan al estudiante disponer de una información adicional y de apoyo para profundizar más en el tema que se esté tratando, estos contenidos se refuerzan en actividades individuales o grupales y se conforman en materiales como:

- Rompecabezas.
- Gráficos referentes a cada tema.
- Canciones infantiles.
- Enlaces de actividades Internet.
- Ilustraciones interactivas.

3.4.1.3 Actividades individuales

Son las actividades que el estudiante debe ejecutar de manera individual que se presentara durante el desarrollo de cada tema que se esté tratando, donde el docente contara con herramientas evaluativas y de calificación que permitan un feedback directo con el alumno. Estas actividades podrán ser:

- Actividades online.
- Pruebas escritas de forma online o presencial si es requerido.
- Presentaciones audiovisuales.
- Actividades auditivas.
- Capturas de pantalla de trabajo realizado en casa.

3.4.1.4 Actividades grupales

Serán las actividades que requieran una participación del grupo de estudiantes en conjunto, fomentando el trabajo en equipo y colaborativo, se compondrá de actividades como:

1. Se desarrollara en el aula de clase en grupo de cinco estudiantes solicitando en cada grupo un celular.
2. Indicaciones claras de cómo funciona la actividad a realizar por parte docente.
3. Tres oportunidades.
4. En grupo realizar el worksheet (hoja de trabajo).

3.4.2 Competencias de profesores

- **Competencias pedagógicas:** Tener capacidad de planificación, de desarrollo del diseño, implementación y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en el alumno que esté acorde a un aprendizaje autónomo y significativo, adaptando el contenido a las necesidades del curso a dar por medio de la utilización de las herramientas dada vía el Internet.
- **Competencias tecnológicas:** La capacidad que tenga el profesor que le permita emplear las TIC como medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje ara sus alumnos, que esté a la vanguardia de todo lo referente a las modalidades de enseñanza de Exe-learning y Web 2.0, teniendo la capacidad y conocimiento actualizado sobre el manejo de las mismas, además de un manejo básico o intermedio de las computadoras y sus usos.
- **Competencias sociales:** capacidad del docente en desarrollar comportamiento que permita ejercer sus actividades sustentado en valores , con actitudes que tengan juicio de valor, además de tener la capacidad de toma de decisiones bajo un análisis del contexto desde lo personal a lo profesional, influyendo de forma positiva y directa en la formación y actuar de los alumnos.
- **Competencias en gestión institucional, liderazgo y formación continua:** es la que se obtienen por la formación de las capacidades de la flexibilidad y adaptabilidad, que involucran a su vez las iniciativas, las habilidades sociales desarrolladas, la colaboración, llevar a la productividad, realizar un buen liderazgo e identificarse como profesional docente en un espacio de socialización profesional de construcción cultural y de establecer una formación constante y continua.
- **Competencias en el pensamiento crítico y creativo:** tener análisis crítico de la información generada e investigada para el contenido a dar a los alumnos, contar

con un pensamiento sistemático; poder identificar problemas y capacidad para resolverlos, desarrollar la creatividad en sus actividades y desenvolver la curiosidad intelectual.

- **Competencias investigativas:** tener la capacidad de producción y divulgación de conocimiento científico, así como tener una reflexión e investigación de su propia área de estudio y profesión.

3.4.2.1 Competencias generales del Inglés I

- **Escuchando:**

- Comprender e identificar el tema principal de la discusión de ideas dentro del dominio personal y educativo, siempre que se realicen lenta y claramente.
- Identificar la idea principal de las noticias y entrevistas grabadas que informan sobre festivales de temporada, temas ambientales, alimentos y costumbres internacionales, clima, clima, etc.
- Identificar los puntos principales tratados en los formatos multimedia y otros que informan festivales de temporada, temas ambientales, clima, etc. Donde los visuales apoyan los comentarios siempre que haya recursos tecnológicos disponibles.

- **Leyendo:**

- Encontrar información específica predecible en material transaccional y expositivo (por ejemplo, cartas formales, biografías, etc.)
- Hacer uso de pistas como títulos, ilustraciones, párrafos, etc. Identificar y comprender información relevante en tipos de textos escritos que corresponden al nivel.
- Comprender descripciones breves y artículos de medios cuando se expresan en un lenguaje simple.

- **Hablando:**

- Usar vocabulario con expresiones sencillas en diálogos.
- Usar un lenguaje descriptivo simple para comparar y hacer declaraciones breves sobre objetos y posesiones.

- Dar descripciones cortas y básicas de eventos y actividades cotidianas dentro de los dominios personales y educativos (por ejemplo, la familia, deportes favoritos rutinas diarias)
 - Describir planes y arreglos, hábitos y rutinas de actividades pasadas, y expresiones dentro de los dominios personales y educativos.
- **Interacción:**
 - Escribir palabras cortas que estén en su vocabulario con una precisión de fonética razonable.
 - Escribir descripciones más largas sobre su familia, condiciones de vida y antecedentes educativos.
 - Escribe una serie de preguntas de seguimiento para una entrevista con la ayuda de una dicción.
 - Escribir definiciones para personas, cosas, lugares con propias características de uso.
 - Escribe descripciones cortas de eventos, actividades pasadas y experiencias personales.
 - **Blogs:** se puede utilizar como alternativa donde los docentes y alumnos podrán crear con intención de los otros participantes lo lean, como información complementaria o mandado a realizar a los alumnos como evaluación; donde se podrá opinar y aportar conocimientos.
 - **Vocabulario interactivo:** contar con un glosario donde participen los usuarios para su elaboración y tenga los significados de cada palabra que no se sepa que es. Este debe activarse en toda la plataforma para cuando haya dudas de palabras recurrentes a confusión se aclaren.
 - **Contenidos digitales:** serán conformados por herramientas tecnológicas que apoye a la enseñanza en la plataforma.
 - **Multimedia, abiertos y enlaces:** Se realiza actividades en diferentes herramientas digitales y con la ayuda de códigos embebidos se inserta en Exelearning.

- **Explicación virtual:** se montaran clases audiovisuales con explicaciones dictadas por el mismo profesor, con temas correspondientes a los módulos a estudiar.

3.5 Sílabo

El sílabo de la materia del Inglés I se presenta de la siguiente manera para la plataforma Exe-learning:

Charpter I: VERB TOBE

- 1.1.Explanation
- 1.2.Grammar
- 1.3.Songs
- 1.4.Practice

Charpter II: WH-QUESTIONS

- 2.1.Vocabulary
- 2.2. Video
- 2.3. Grammar

Charpter III: PRESENT SIMPLE

- 3.1. Study
- 3.2. Methodology

Charpter IV: FINAL TEST

- 4.1. Production
- 4.2. Instruments
- 4.3. Analysis

Como se podrá ver en el ejemplo del anexo V.

3.6 Evaluación

El tipo de evaluación estará de acuerdo con las reglamentaciones nacionales, significa de diagnóstico, formativa o sumativa, así como la evaluación formal e informal por

medio de presentaciones, trabajo de proyectos, cuestionarios, trabajo grupal, tareas, trabajo en clase, lecciones orales o escritas, exámenes de unidad.

3.7 Ayudas Tecnológicas

En una época en la que los adolescentes son nativos digitales, incorporar la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como a aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas.

Las herramientas tecnológicas tomadas en cuenta en la organización de la guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I son las siguientes:

- **Camtasia Studio.-** Según (Wikipedia, s.f.), Es un programa creado y publicado por TechSmith que sirve para grabar lo que sucede en la pantalla del ordenador y de esa manera permite crear presentaciones y tutoriales visuales vía screencas, o a través de un plug-in de grabado directo en Microsoft PowerPoint. Las presentaciones visuales siempre son más llamativas que las presentaciones por palabras. De esta forma se puede grabar tutoriales explicando la utilización de una herramienta o aplicación. Incluso se puede grabar los vídeos que se visualiza vía Web o vía Messenger.
- **Bloggif.-** El blog “Herramientas Digitales” de (Hidalgo), comenta que es una aplicación web gratuita en línea que permite crear fotomontajes que ofrece múltiples recursos para retocar y modificar fotos online y crear composiciones además de imágenes animadas con una interesante opción para retocar fotos online.
- **Xara 3D6.-** Revisando la web se encontró (Xara, 2015) como una herramienta de autor desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Se puede realizar partidas, títulos y logos de producción en 3D de alta calidad. Consta de varios programas o esquemas predeterminados que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia en pocos segundos.
- **Hot Potatoes.-** Es notable la información que proporciona (Wikipedia) como un software para crear ejercicios educativos que posteriormente se pueden realizar a través de la web. Fue desarrollado por el equipo de University of Victoria, CALL Laboratory Research and Development. Este programa está diseñado para poder personalizar muchas de las características de las páginas. Es una herramienta web

que permite crear animaciones que pueden ser compartidas en YouTube o a través de alguna página web.

- **Powtoon.-** Es un software en línea que tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito pueden ser compartidas en YouTube o a través de una página web. (Wikipedia, s.f.).
- **Kahoot.-** Esta información se encontró (youngmarketing, s.f.), donde señala que es una herramienta que fomenta la integración del juego en el aula de clase para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje; es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.
- **Prezi.-** Es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones similar a Microsoft Office PowerPoint o a Impress de LibreOffice pero de manera dinámica y original. La versión gratuita funciona solo desde Internet y con un limitante de almacenamiento, es una herramienta narrativa que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales. Los textos, imágenes, videos u otros objetos de presentación son puestos en un lienzo infinito y presentado ordenadamente en marco presentables. (Perez, 2013)
- **Issuu.-** Según (Torrez, 2010), manifiesta que es un importante servidor de la web 2.0 en internet que gran parte de su éxito se debe a la utilización de revistas virtuales que son de gran ayuda, este servidor es de carácter gratuito permitiendo cubrir una mayor cantidad de usuarios, Issuu permiten la utilización de zoom para leerlo más de cerca y algo que es de gran importancia, todo el material es de gran calidad en cuestión de imagen.
- **J clip.-** (XTEC, s.f.).- Confirma que JClic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.
- **Scribd.-** Para mayor interpretación (Ortiz, s.f.) corrobora que scribd, es una herramienta virtual para alojamiento de documentos que garantiza una cobertura

mayor que la que pudiera tener una revista o magazine periódico, scribd permite que todos los escritos sean públicos o privados tengan un alojamiento, y que en cualquier momento puedan ser consultados, no solo por el autor sino también por un grupo grande de personas que encuentren afinidad con los temas.

- **GoConq.-** (Vera, 2016) aprueba como un entorno de estudio personalizado online y gratuito que ayuda a mejorar el aprendizaje, incluye herramientas que permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests. .
- **Youtube.-** Buscando información, (López, 2018) acierta que es una especie de televisión en Internet, tercer sitio web más visitado del mundo, segundo buscador más popular del mundo, dónde podrás navegar por temáticas música, entretenimiento, belleza y moda, ciencia y educación, etc.
- **Photo 3D Album.-** Esta aplicación permite crear galerías en tres dimensiones en donde aparecerán las fotos que tú desees, su uso es simple, seleccionar el escenario, añadir las imágenes e indicar el marco dentro de la galería 3D donde irá cada fotografía. (Hayabusa, 2009).
- **Virtual Gif.-** Es una aplicación que sirve para realizar imágenes con movimiento sin perder la calidad de la imagen, es una página gratuita, siendo la aplicación más popular animada visitada.
- **Genial.ly.-** Para la profesora (Camino, 2015), constata que, es una herramienta fantástica, con muchas ventajas para los docentes dispuestos a crear sus propios materiales educativo, al estilo PowerPoint pero modernizadas con animaciones, diseños y stickers propios para decorar al gusto. Fácil de utilizar y exportar las presentaciones a sitios web.

3.8 Validación de la guía Didáctica

Seis docentes del área de inglés participaron en la validación de la guía de enseñanza y aprendizaje, para lo cual se diseñó un instrumento de evaluación de tipo encuesta con ocho preguntas cerradas de sí y no.

Se tomaron ocho indicadores del instrumento propuesto en el artículo “Criterios y métodos de evaluación de software educativo” (González, 2002). La claridad de dichos indicadores, la pertinencia y la facilidad en la interpretación de los resultados luego de aplicarla fueron las principales razones de la elección de estos criterios.

La primera pregunta está relacionada con el primer indicador (Ind. 1) que se refiere a la “calidad de gramática del lenguaje”, en el cual los encuestados responden sí en un 80%. En el segundo indicador (Ind. 2) se consideró “precisión en las instrucciones” corroborando toda la muestra que sí. El tercer indicador (Ind. 3) es referente a la “secuencia de contenidos” en donde se obtiene más de la tercera parte de la muestra que sí, el cuarto indicador (Ind. 4) habla de apoyo gráfico en donde todos coinciden en responder que sí. En el quinto indicador (Ind. 5) considera que, si la guía de enseñanza y aprendizaje del inglés I es “atractiva”, en donde coinciden el 100% que sí, el sexto indicador (Ind. 6) discurre sobre la guía diseñada es “sencilla” respondiendo el 60% que sí y otro porcentaje que no. El séptimo indicador (Ind. 7) corresponde, si “guía el aprendizaje” del idioma Inglés las actividades diseñadas en la herramienta Exe-learning, en donde los validadores corroboran en un 80% que sí, y el último indicador (Ind. 8) presenta si la guía de enseñanza y aprendizaje “facilita el aprendizaje” en donde el total de la muestra respondió que sí.

	INDICADORES							
VALIDADOR N°	1	2	3	4	5	6	7	8
1	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
2	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
3	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
4	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
5	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
6	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ

Figura 20. Resumen de los criterios emitidos por los validadores.
Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia.

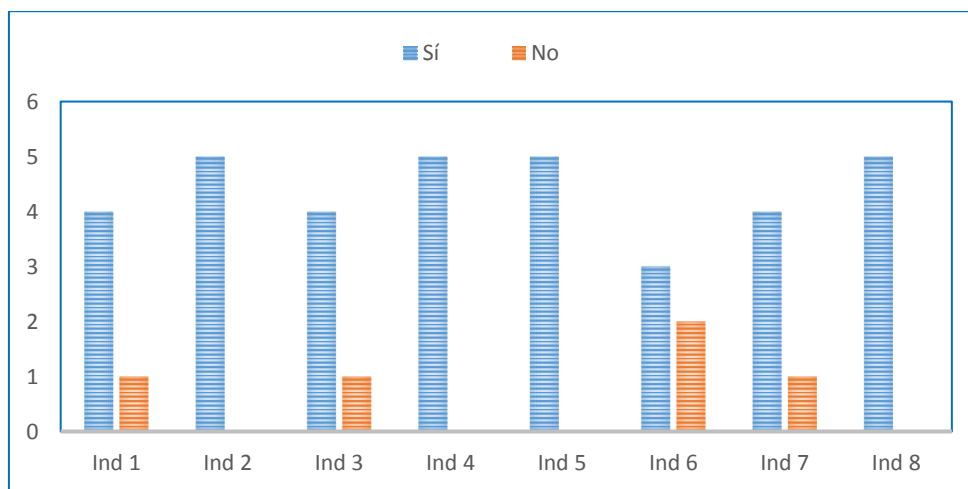


Figura 21. Resultados de la validación.
Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Conclusiones

- El marco teórico y el diagnóstico del proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I que se desarrolla en el Colegio Nacional Conocoto ha contribuido al diseño de guía de enseñanza y aprendizaje de dicha asignatura que tiene como esencialidades: mejorar las destrezas *listening, speaking, writing y Reading* gracias a la herramienta tecnológica Exe-learning y la Web 2.0 con un enfoque lúdico en un sitio Web con dominio propio.
- Ha sido posible fundamentar teóricamente el proceso de enseñanza aprendizaje de Inglés en términos de Ruiz, (2016) y Lastra (2013), quienes señalan que un proceso apoyado en tecnología, con planificaciones y actividades orientadas a promover la interacción entre todos los agentes, hace indispensable considerar como instrumento fundamental, dado que no se debe olvidar que para el alumnado actual la tecnología ha tomado parte como escenario vital de aprendizaje.
- El diagnóstico del proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I evidencia que más de la mitad de los docentes encuestados nunca han usado recursos como las herramientas de la Web 2.0, en donde todavía los docentes viven actualmente con una falta de empleo de nuevas metodologías tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje acarreado a que el nivel de Inglés de los estudiantes sea bajo.
- Dominar el idioma Inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para enfrentar los desafíos del siglo XXI y con el diseño de la guía de enseñanza y aprendizaje del Inglés I está garantizado el aprendizaje de una lengua extranjera por medio de actividades lúdicas, haciendo que se aprenda de una manera inconsciente, motivada y divertida.
- Los seis docentes especialistas han coincidido que, por medio de la guía facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, ya que la misma propone una metodología basada en la herramienta Exe-learning con actividades lúdicas y fáciles de realizar.

Recomendaciones

- Se recomienda a los profesores de Inglés aplicar la guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I que propone esta investigación, tomando un dialogo directo con las autoridades de la Institución Educativa y obtener el permiso pertinente para incrementar dentro de la malla académica en la asignatura de Inglés el uso de la guía de enseñanza y aprendizaje del Inglés I en el laboratorio del establecimiento.
- Proponer una capacitación docente que involucre a todos los que intervienen en el proceso educativo y que dicha capacitación debe ser entendida como una intervención permanente para actualizar, innovar y promover contenidos de la guía de enseñanza y aprendizaje del Inglés I que impulsen el desarrollo de la docencia, la investigación, la creación y la proyección social educativa.
- En la era digital en la que se vive, donde las nuevas generaciones son formadas dentro de ella, se hace necesaria y prioritaria una educación tecnológica de calidad y de excelencia, para lo cual es necesario aprovechar la afinidad de los estudiantes con las Tic con su rol protagónico dentro del proceso educativo para aprender Inglés.
- Se hace urgente que todos los docentes levanten el rostro y se den cuenta que las nuevas generaciones están aprendiendo de otra manera y no de forma tradicional, por consiguiente es importante conocer la tecnología para poder interpretar e interactuar con ella y aún más en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera.
- Se recomienda a futuras investigaciones probar y ejecutar la guía diseñada para ver el avance en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés I.

Bibliografía

- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme, C.A.
- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Balado, E. (2005). Estrategia para la implementación de nuevas tecnologías en PYMES: obtenga el máximo resultado aplicado las TIC en el Ámbito Empresarial . Madrid: Editorial ideaspropias.
- Barahona. (2017). Aplicaciones Móviles para la enseñanza del Inglés. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/9068>
- Benítez, G. M. (2007). TIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad . Publicación ISBN:978-84-691-0359-3/DL: T.2183 Universitat Rovira I Virgili .
- Bonilla. (2016). Use to blogs to improve the English. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12000/1/T-UCE-0010-122.pdf>
- Camino. (2015). Obtenido de <https://www.mariajesusmusica.com/inicio/genially-herramienta-20-para-crear-material-educativo>
- Chérrez. (2014). B-learning como estrategia metodológica. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/29610/1/T35913.pdf>
- Contreras, J. (1990). Enseñanza, currículum y profesorado: introducción crítica a la didáctica. Ediciones Akal.
- Cubero, S. (2013). Universitat de Valencia. Recuperado el 06 de Junio de 2018, de <https://www.uv.es/scubero/recursos/gestioncontenidos/eXelearning.pdf>
- Fernández, M. (1997). Sociología de las instituciones de educación secundaria. Horsori.
- Gallego, D. (2004). Educar la inteligencia emocional en el aula. Madrid: PPC.
- García, A. (2002). La educación a distancia, de la teoría a la práctica. Madrid: Ariel, S.A.
- Gil, E. (2002). Recuperado el 01 de mayo de 2018, de <http://www.voc.edu/web/esplart/gil0902/htm>
- González, B. H. (2002). Criterios y Métodos de Evaluación de software Educativo.
- Hayabusa. (2009). Obtenido de http://www.pactual.com/noticias/ocio-digital/photo-album-fotos-galeria-2_4723
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación . Varias: McGraw-Hill.
- Herrera, Naranjo, & Medina. (2010). Tutoria de la investigación; guia para elaborar en forma creativa y amena el trabajo de graduación. Ambato: Graficas Corona Quito.

- Hidalgo. (2016). Obtenido de <http://uesahidalgoabigail01.blogspot.com/2016/05/bloggif.html>
- Lastra, M. G. (2013). Educating in contemporary society; towards a new educational context. España: Artículo Universidad de Cantabria, España.
- Lindstrom, F. (2001). Adventures in Phonics. Arlington: Christian Liberty Press.
- López. (2018). Obtenido de <https://www.ciudadano2cero.com/youtube-que-es-como-funciona/>
- Marín, J. (2010). Web 2.0 Una descripción muy sencilla de los cambios que estamos viviendo. España: Netbiblo.
- Ministerio de Educación. (2016). Recuperado el 01 de mayo de 2018, de <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- Monereo, C. (1995). Enseñar a conciencia, ¿Hacia una didáctica metacognitiva? Aula 34.
- Moreni, J. (2011). El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas: E-learning y B-learning. eCUADOR: Monográfico del Observatorio Tecnológico. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Morin, E. (1999). Los siete saberes. París: UNESCO.
- Ochoa, X., & Cordero, S. (2002). Recuperado el 01 de mayo de 2018, de <http://www.ruv.itesm.mx/especiales/citela/documentos/material/módulos/módulos>
- Ortiz. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/284879/QUE-ES-SCRIBD>
- Perez. (2013). Obtenido de <https://prezi.com/gafe8pcadbsk/prezi-es-una-aplicacion-multimedia-para-la-creacion-de-prese/>
- Redondo, R. (1997). La dinámica escolar: de la diferencia a la desigualdad. Revista de psicología, VI.
- Ruiz. (2014). Apoyando a la Tecnología.
- Rúiz, J. M. (2016). Educación formal e informal mediada por la tecnología. 4.
- Sánchez. (2009). ACTIVIDADES LÚDICAS, APRENDIZAJE SEGUNDA LENGUA. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8386/1/TFG-O%20386.pdf>
- Tamayo, M. T. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación. México: Limusa.
- Torrez. (2010). Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/36944653/Que-Es-Issuu>
- UNESCO. (2014). Enfoque estratégicos sobre las TIC en Educación en América Latina y el Caribe. Santiago: UNESCO.
- Vera. (2016). Obtenido de <http://goconqr.blogspot.com/2016/01/historia-el-fundador-duatta-moore-segun.html>

- Wikipedia. (s.f.). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Camtasia_Studio
- Wikipedia. (s.f.). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Hot_Potatoes
- Wikipedia. (s.f.). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Powtoon>
- Xara. (2015). Obtenido de <https://xara3d.uptodown.com/windows>
- XTEC. (s.f.). Obtenido de <https://clic.xtec.cat/legacy/es/jclic/>
- Yong, F. (2012). La modalidad de aprendizaje electrónico más adecuada para el proceso. Bogotá: Universidad EAN, Directora Departamento Aprendizaje Autónomo y Competencias.
- youngmarketing. (s.f.). Obtenido de <http://www.youngmarketing.co/juegos-y-preguntas-provocadoras-una-nueva-apuesta-educativa/>
- Yugsán. (2017). Blogs educativas como recurso para enseñar Inglés. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13178>

Anexos

Anexo I



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES SOBRE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS I -2018

ENPEAIN-2018

Género	
M	F

Fecha: _____

Instrucciones

Señor/señorita:

Esta encuesta tiene como propósito caracterizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Inglés I con fines de mejoramiento. Por favor, sírvase responder todas las cuestiones planteadas. Los resultados serán tratados como agregados estadísticos y se guardará confidencialidad. Marque con una (X) la opción que usted decida. Gracias por su colaboración.

1. ¿En el aula de clases el contenido de la asignatura de Inglés I se le hace interesante?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

2. ¿Considera que su docente utiliza varios métodos o procedimientos para enseñarle de forma fácil la asignatura Inglés I?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

3. ¿El docente de Inglés I muestra actitud y capacidad innovadora en sus clases?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

4. ¿En su casa tiene conexión a internet con suficiente potencia inalámbrica o fija para practicar Inglés?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

5. ¿Con que frecuencia accede a internet para practicar Inglés?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

6. ¿Con qué frecuencia usa el correo electrónico para recibir tareas extracurriculares enviadas por el docente de Inglés?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

7. ¿Utiliza la computadora como recurso didáctico para realizar las actividades escolares de Inglés I?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

8. ¿Considera importante el uso de la tecnología para su formación académica y el desarrollo de sus actividades escolares en Inglés?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

9. ¿Accedería a clases de Inglés interactivas a través del uso del internet?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

10. ¿Las actividades y juegos presentadas para aprender Inglés a través del internet son interesantes?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

Anexo II



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ENCUESTA PARA PROFESORES ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS- 2018

EPROEAIN- 2018

Instrucciones

Señor/a docente:

Esta encuesta tiene como propósito caracterizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I con fines de mejoramiento. Por favor sírvase responder todas las cuestiones planteadas. Los resultados serán tratados como agregados estadísticos y se guardara confidencialidad. Marque con una (X) la opción que usted decida. Gracias por su colaboración.

1. ¿Considera usted que el uso del internet podría mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

2. ¿Cómo docente ha utilizado alguna herramienta basada en las TIC como estrategia de enseñanza?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

3. ¿En el proceso enseñanza y aprendizaje de Inglés I usted utiliza algún recurso basado en la web 2.0?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

Si respondió algunas veces, casi siempre o siempre, pase a la pregunta 4.

Si respondió nunca o casi nunca, pase a la pregunta 5.

4. ¿Cuáles recursos de la web 2.0 utiliza para enseñar Inglés?

5. ¿Dentro del proceso enseñanza y aprendizaje del Inglés realiza actividades como el foro, conferencia, seminario, talleres utilizando internet?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

6. ¿Utiliza internet para conseguir recursos educativos útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

7. ¿Ha participado en experiencias de formación docente que hacen uso de las TIC?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

¡Gracias por su colaboración!

Anexo III. Vista de la página principal de la guía de enseñanza y aprendizaje

Fuente: Elaboración propia. Disponible en <http://www.virtualeasyenglishlv.com>

Anexo IV. Vista de la planificación anual

Fuente: Elaboración propia. Disponible en <http://www.virtualeasyenglishlv.com>

Anexo V. Vista de la unidad I referente a la gramática del verbo To Be

ENGLISH LEVEL ONE TO KIDS	<h3>Grammar: Verb To Be</h3> <p>Preknowledge</p> <p>Cargand content</p>
INFORMATION DATA	
SILLABUS	
UNIT ONE *VERB TO BE*	
Greeting Vocabulary	
Grammar: Verb To Be	
Useful Expressions: Commands	
The Alphabet	
Numbers	
Unit Test	
UNIT TWO *WH-QUESTIONS*	
UNIT THREE * PRESENT SIMPLE*	
FINAL EXAM OF ENGLISH COURSE	

COMPLETE WITH VERB TO BE

Fuente: Elaboración propia. Disponible en <http://www.virtualeasyenglishlv.com>

Anexo VI. Validación de la guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE INGLÉS I POR DOCENTES DEL ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA

Género: M: ___ F: ___	Fecha:
-----------------------	--------

Instrucciones

Compañeros docentes:

Este documento tiene como propósito validar la guía de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Inglés I. Por favor, sírvase responder todas las interrogantes planteadas. Los resultados serán tomados en cuenta para la validación de la guía de enseñanza y aprendizaje del inglés en la plataforma Exe-learning: <http://www.virtualeasyenglishlv.com>

Marque con una (X) la opción que usted decida.

1.- Calidad de gramática del lenguaje	Sí (___)	No (___)
2.- Precisión en las instrucciones	Sí (___)	No (___)
3.- Secuenciación de contenidos	Sí (___)	No (___)
4.- Apoyo gráfico	Sí (___)	No (___)
5.- Atractivo	Sí (___)	No (___)
6.- Sencillo	Sí (___)	No (___)
7.- Guía el aprendizaje	Sí (___)	No (___)
8.- Facilita el aprendizaje	Sí (___)	No (___)

Gracias por su colaboración.

Anexo VII. Tabulación encuesta a estudiantes

Tabla de frecuencias

Pregunta 1. ¿En el aula de clases el contenido de la asignatura de Inglés I se le hace interesante?

Alternativa de respuesta	Estudiantes
Siempre	10
Casi siempre	12
Algunas veces	51
Casi nunca	10
Nunca	7
TOTAL	90

Pregunta 2. ¿Considera que su docente utiliza varios métodos o procedimientos para enseñarle de forma fácil la asignatura Inglés I?

Alternativa de respuestas	Estudiantes
Siempre	10
Casi siempre	3
Algunas veces	15
Casi nunca	30
Nunca	32
TOTAL	90

Pregunta 3. ¿El docente de Inglés I muestra actitud y capacidad innovadora en sus clases?

Alternativa de respuestas	Estudiantes
Siempre	1
Casi siempre	12
Algunas veces	5
Casi nunca	4
Nunca	68
TOTAL	90

Pregunta 4. ¿En su casa tiene conexión a internet con suficiente potencia inalámbrica o fija para practicar inglés?

Alternativa de respuestas	Estudiantes
Siempre	48
Casi siempre	13
Algunas veces	20
Casi nunca	8
Nunca	1
TOTAL	90

Pregunta 5. ¿Con qué frecuencia accede a internet para practicar Inglés I?

Alternativa de respuestas	Estudiantes
Siempre	15
Casi siempre	18
Algunas veces	46
Casi nunca	4
Nunca	7
TOTAL	90

Pregunta 6. ¿Con qué frecuencia usa el correo electrónico para recibir tareas extracurriculares enviadas por el docente de inglés?

Alternativa de respuestas	Estudiantes
Siempre	10
Casi siempre	12
Algunas veces	23
Casi nunca	44
Nunca	1
TOTAL	90

Pregunta 7. ¿Utiliza la computadora como recurso didáctico para realizar las actividades escolares de Inglés I?

Alternativas de respuesta	Estudiantes
Siempre	60
Casi siempre	4
Algunas veces	20
Casi nunca	6
Nunca	0
TOTAL	90

Pregunta 8. ¿Considera importante el uso de la tecnología para su formación académica y el desarrollo de sus actividades escolares en inglés?

Alternativas de respuesta	Estudiantes
Siempre	28
Casi siempre	60
Algunas veces	0
Casi nunca	2
Nunca	0
TOTAL	90

Pregunta 9. ¿Accedería a clases de Inglés I interactivas a través del uso del internet?

Alternativas de respuesta	Estudiantes
Siempre	64
Casi siempre	9
Algunas veces	7
Casi nunca	4
Nunca	6
TOTAL	90

Pregunta 10. ¿Las actividades y juegos presentadas para aprender Inglés a través del internet son interesantes?

Alternativas de respuesta	Estudiantes
Siempre	69
Casi siempre	18
Algunas veces	1
Casi nunca	1
Nunca	1
TOTAL	90

Anexo VIII. Tabulación encuesta a docentes

Tablas de frecuencias

Pregunta 1. ¿Considera usted que el uso del internet podría mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Alternativas de respuestas	Docentes
Siempre	4
Casi siempre	1
Algunas veces	1
Casi nunca	0
Nunca	0
TOTAL	6

Pregunta 2. ¿Cómo docente ha utilizado alguna herramienta basada en las TIC como estrategia de enseñanza?

Alternativas de respuestas	Docentes
Siempre	1
Casi siempre	1
Algunas veces	2
Casi nunca	1
Nunca	1
TOTAL	6

Pregunta 3. ¿En el proceso enseñanza y aprendizaje de Inglés I usted utiliza algún recurso basado en la web 2.0?

Alternativas de respuestas	Docentes
Siempre	1
Casi siempre	1
Algunas veces	1
Casi nunca	0
Nunca	3
TOTAL	6

Pregunta 4. ¿Cuáles recursos de la web 2.0 utiliza para enseñar Inglés I?

Alternativas de respuestas	Docentes
Youtube	3
Exelearning	1
Duolingo	2
Casi nunca	0
Nunca	0
TOTAL	6

Pregunta 5. ¿Dentro del proceso enseñanza y aprendizaje del Inglés realiza actividades como el foro, conferencia, seminario, talleres utilizando internet?

Alternativas de respuestas	Docentes
Siempre	1
Casi siempre	1
Algunas veces	2
Casi nunca	2
Nunca	0
TOTAL	6

Pregunta 6. ¿Utiliza internet para conseguir recursos educativos útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I?

Alternativas de respuestas	Docentes
Siempre	1
Casi siempre	4
Algunas veces	1
Casi nunca	0
Nunca	0
TOTAL	6

Pregunta 7. ¿Ha participado en experiencias de formación docente que hacen uso de las TIC?

Alternativas de respuestas	Docentes
Siempre	1
Casi siempre	1
Algunas veces	2
Casi nunca	1
Nunca	1
TOTAL	6

Diseño de una guía didáctica en la plataforma Exe- learning para mejorar la enseñanza y aprendizaje del Idioma Inglés

Design of a didactic guide on the Exe-learning platform to improve the teaching and learning of the English Language

Veloz Vargas Inés Lorena,

Autor para correspondencia: lore79veloz@hotmail.com

Resumen: La guía didáctica diseñada en la plataforma educativa Exe-learning, como propuesta pedagógica permite abordar aspectos relacionados con la enseñanza y aprendizaje del Inglés centrado en ventajas que ofrecen los ambientes virtuales (TIC) aplicadas en la educación. Esta guía es diseñada para estudiantes de Educación General Básica, siendo su principal objetivo el diseño de la guía para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes con la ayuda de la plataforma Exe-learning, la misma que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en contenidos digitales con la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación. Esta investigación presenta la optimización de recursos digitales dentro de la enseñanza y aprendizaje de un lenguaje extranjero, en este caso, Inglés, el criterio de estudiantes y docentes ayudó a diseñar la guía didáctica con tres unidades y subdivisiones asistiendo a una serie de mejoras como: resultados académicos gratificantes, alta motivación, la autonomía en el aprendizaje, la organización del trabajo, y la actitud positiva de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés. En conclusión La guía didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés, condescendió la comprensión de una lengua extranjera en los estudiantes con nivel básico a un nivel medio.

Palabras claves: Guía didáctica, Enseñanza y aprendizaje, Inglés, TIC, Exe-learning

Abstract.- The educational guide designed in the educational platform Exe-learning, as a pedagogical proposal allows to approach aspects related to the teaching and learning of English focused on advantages offered by virtual environments (TIC) applied in education. This guide is designed for students of Basic General Education, being its main objective the design of the guide to improve the teaching and learning process of the English language in the students with the help of the Exe-learning platform, which facilitates the creation of educational content without needing to be an expert in digital content with the use of content trees, multimedia elements, interactive self-assessment activities. This research presents the optimization of digital resources within the teaching and learning of a foreign language, in this case, English, the criteria of students and teachers helped to design the teaching guide with three units and subdivisions attending a series of improvements such as: rewarding academic results, high motivation, autonomy in learning, the organization of work, and the positive attitude of students during the teaching and learning process of English. In conclusion The didactic guide for the process of teaching and learning English, condensed the understanding of a foreign language in students with a basic level at a medium level.

Keywords: Teaching guide, Teaching and learning, English, TIC, Exe-learning

Introducción

En pleno siglo XXI los factores socioculturales y tecnológicos pertenecientes al contexto del docente y estudiante, actual, resultan muy diferentes a los vividos hace algunos años atrás; cada día se incrementa el número de docentes que dejan atrás el paradigma tradicional e incorporan el uso de nuevas tecnologías a su práctica docente; estos factores ofrecen nuevas formas y oportunidades de interacción con el conocimiento.

Las TIC, según Gil (2002), constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real. Por su parte, Ochoa y Cordero (2002) establecen que son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información.

En este contexto, con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo ecuatoriano y con miras a adecuarlo a las exigencias actuales y futuras del país, el Ministerio de Educación Nacional define y socializa estándares para todos los niveles de la educación, de manera que los propósitos del sistema educativo se unifiquen en forma coherente. Así, se formulan estándares básicos de competencias: en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y ciudadanas, también a este grupo se suman los estándares de competencias en lenguas extranjeras: Inglés.

En la actualidad dominar el idioma inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para enfrentar los desafíos del siglo XXI, en un panorama donde predomina la globalización, la competitividad entre los sistemas educativos, la internacionalización de las profesiones y el avance científico y tecnológico. Si conoce el Inglés como idioma, a cualquier profesional se le abrirán muchas puertas en el mundo laboral y se le facilitará la mejora de oportunidades.

Según del Ministerio de Educación del Ecuador en la malla de lengua extranjera inglés ha realizado cambios que de una u otra manera los perjudicados han sido los estudiantes de la sección básica 1, ya que se retiró la asignatura de Inglés desde primero hasta séptimo de EGB y por consiguiente los estudiantes que ingresan de instituciones educativas fiscales a octavo de EGB en las pruebas receptadas como diagnóstico se puede apreciar

el bajo nivel de Inglés con que los estudiantes inician un nuevo año académico con textos de Inglés con un nivel exagerado para los mismos.

Por ello el docente debe cambiar sus estrategias de enseñanza y aprendizaje del Inglés para asumir la función de facilitador del aprendizaje a través de un entorno motivador que ayude a planificar y alcanzar los objetivos propuestos según el currículo vigente. Hoy en día las tecnologías de la información y comunicación plantea nuevos desafíos en la educación, razón por la cual es necesario el empleo de las TIC en la clase de inglés, lo que significa desarrollar en los estudiantes los conocimientos, las competencias, hábitos y habilidades básicas de forma más interactiva que permita al estudiante comunicarse en la lengua inglesa de forma efectiva.

El objetivo general de esta investigación consiste en diseñar una guía didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés mediante la herramienta tecnológica Exe-learning, la cual va a ayudar a potencializar las destrezas *listening, speaking, writing* y *reading*. Por ello es necesario concretar diferentes objetivos específicos: analizar el fundamento teórico del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés así como la herramienta Exe.learning, a su vez identificar la realidad actual del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en el nivel y usar las nuevas tecnologías en la educación en la elaboración de la guía didáctica con el uso de la herramienta Exe.learning.

Exe-learning es un programa libre y abierto bajo licencia GPL-2 para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos, y que permite a profesores y académicos la publicación de contenidos didácticos en soportes informáticos, sin necesidad de ser ni convertirse en expertos digitales.

Según, (Díaz, 2008) afirma que, En los últimos años, la oferta educativa sustentada en las tecnologías de la información y la comunicación (tic) ha crecido y con ella la necesidad de espacios de educación no formal con apoyo tecnológico. Esto se percibe con fuerza en todo el mundo de la mano del internet.

Métodos

Esta investigación se ubica en el enfoque cuantitativo por cuanto se realizó una recolección de información numérica y un análisis estadístico con la utilización de porcentajes para establecer patrones de comportamiento.

Por otro lado, siguiendo diversos criterios de especialistas en el área metodológica respecto al alcance de investigación esta corresponde a un estudio descriptivo propositivo. Hernández, Fernández y Baptista (2010) plantean que una investigación descriptiva busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Además, se describe una problemática educativa y se genera una propuesta de solución apoyada en las TIC.

El tipo de investigación es documental y de campo; documental porque se pretende durante la investigación la consulta de recursos bibliográficos necesarios para llevar a cabo el proceso de investigación con el tema objeto de estudio, con el fin de la elaboración de listas de obras que respondan a aspectos generales y especializados, sobre las teorías y modelos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje y el Exe-learning como herramienta educativa; y de campo porque se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio, permitiendo el conocimiento más a fondo para manejar los datos con más seguridad, creando una situación de control en la cual se manipule una o más variables.

En la presente investigación se construyó un cuestionario para estudiantes y otro para docentes bajo la escala Likert, con alternativas en las respuestas, conformado por afirmaciones ante las cuales el encuestado emitirá algún tipo de respuesta; su escala es ordinal y como tal no mide en cuánto es más favorable o desfavorable una actitud, manteniendo un nivel de medición de la variable clara y estructurada Hernández, Fernández & Baptista (2010).

Resultados

Encuesta a estudiantes

Referente a la encuesta de los estudiantes se ha seleccionad preguntas con altos indicadores y preguntas con bajos indicadores para su respectivo análisis.

Pregunta 1. ¿En el aula de clases el contenido de la asignatura de Inglés se le hace interesante?

Se puede observar en la figura 3 la mayoría de estudiantes (57%) contestó que algunas veces el contenido de la asignatura de Inglés se les hace interesante. Por otra parte, apenas

el 11% considera que siempre se les hace interesante. Esto evidencia que sí hace falta una mejora en la metodología al tratar el contenido de Inglés.

Pregunta 2. ¿Considera que su docente utiliza varios métodos o procedimientos para enseñarle de forma fácil la asignatura Inglés?

Más de una tercera parte (36%) de los estudiantes indicó que nunca el docente usa varios métodos o procedimientos para enseñar Inglés de una forma fácil. El 33% expresó que casi nunca lo hace y solo el 11% indicó que siempre se usaba variedad de métodos y procedimientos. Se evidencia que la variedad de metodologías y procesos de enseñanza de Inglés es limitada.

Pregunta 3. ¿Utiliza la computadora como recurso didáctico para realizar las actividades escolares de Inglés?

La mayoría de los estudiantes prácticamente dos tercios de ellos (67%) con una cantidad considerable expresó que siempre usan la computadora como un recurso didáctico para realizar las actividades escolares, el 22% indicó que algunas veces lo hacen, sólo el 4% casi siempre la usa. Se evidencia que el uso de la computadora es muy común en la realización de actividades en el área de lengua extranjera siendo un medio importante para la ejecución de trabajos y otras funciones.

Pregunta 4. ¿Considera importante el uso de la tecnología para su formación académica y el desarrollo de sus actividades escolares en inglés?

La mayoría de los estudiantes conformando un aproximado de dos tercios de ellos (67%) piensa que casi siempre es importante el uso de la tecnología para su formación académica y el desarrollo de las actividades en Inglés, un 31% dice que siempre es importante; solo el 2% expresa lo contrario que casi nunca lo es; no hubo ninguno que indicara que nunca es importante ni algunas veces. Se observa que los estudiantes en su mayoría consideran que si es importante el uso de la tecnológica para el aprendizaje del Inglés .

Encuesta a docentes

Pregunta 1. ¿Considera usted que el uso del internet podría mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Las dos terceras partes (67%) de docentes sostienen que siempre el uso del internet podría mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre todo en Inglés; un 17% expresan que algunas veces, un 16% que casi siempre mejora el proceso de enseñanza; ninguno indicó que nunca o casi nunca podría mejorar estos aspectos. Observándose que la

mayoría de los docentes si están en la disposición del uso del internet como medio de aprendizaje.

Pregunta 2. ¿Cómo docente ha utilizado alguna herramienta basada en las TIC como estrategia de enseñanza?

La mayoría conformando un tercio de los docentes (33%) indicó que algunas veces han utilizado alguna herramienta basada en las TIC como estrategia de enseñanza; un 17% expresan que nunca lo han hecho con el mismo porcentaje se presentan los que casi nunca lo han utilizado como los que casi siempre las han usado; un 16% expresó que siempre han hecho uso de las TIC para la enseñanza de sus estudiantes. Se evidencia que existe una repartición de porcentajes similares en 4 indicadores, donde se ve que hay que impulsar un poco más el uso como beneficio de las enseñanzas de las TIC.

Pregunta 3. ¿En el proceso enseñanza y aprendizaje de Inglés usted utiliza algún recurso basado en la web 2.0?

La mitad (50%) de los docentes expresó que nunca han utilizado algún recurso basado en la web 2.0 para el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés; un 17% algunas veces lo ha usado y sólo un 16% siempre lo ha aplicado. Se observa que hay que incentivar a los docentes para el uso de la Web 2.0 para apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes de Inglés

Pregunta 4. ¿Cuáles recursos de la web 2.0 utiliza para enseñar Inglés?

La mayoría con un 50% han usado la plataforma web Youtube; un 33% usa la plataforma de Duolingo, un 17% Exe-Learning; se evidencia que todos los docentes si hacen uso de la web 2.0 para apoyar las enseñanzas de Inglés.

Discusión

- Se observa que un poco más de dos tercios tanto de estudiantes como de docentes señalaron que es significativo el uso del internet y las tecnologías para la mejora de la formación y el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés. Esto es un resultado importante porque se nota que ambos actores del proceso de enseñanza y aprendizaje consideran que se debe aprovechar estos aspectos para integrarlo en la metodología pedagógica.

- Se evidencia que un poco más de la tercera parte de los estudiantes encuestados expresaron que los docentes nunca han hecho uso de distintos métodos o procedimientos de enseñanzas fuera de las convencionales coincidiendo en si con la perspectiva de la mitad de los docentes encuestados que confirmaron que nunca han usado recursos como los métodos o herramientas dadas por la Web 2.0 como una nueva metodología de enseñanza, donde se ve que tanto como estudiantes y docentes viven en la realidad actual una falta de empleo de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje con el uso de nuevos recursos que se incluyan en la pedagogía tradicional de impartir el idioma Inglés.
- Se observa además que más de dos tercios tanto en los estudiantes como los docentes han hecho uso de lo que ofrece el Internet como la Web 2.0 para el apoyo y ayuda para sus actividades académicas o por uso diario para otras actividades, como por ejemplo la búsqueda de recursos educativos para la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés o interactuar con contenidos dados por esta vía que les han ayudado con su formación individual del idioma, viéndose que la gran mayoría del total ha recurrido a su uso, por consiguiente si es significativo formalizar una inclusión o integración del uso de estas nuevas tecnologías para la mejora de la metodología pedagógica aplicada actualmente en las clases de Inglés.

Estructura de la Guía Didáctica en la plataforma Exe-learning.

La guía diseñada de la materia del Inglés I se presenta de la siguiente manera en la plataforma Exe-learning:

<p>UNIT ONE: VERB TOBE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Greeting Vocabulary • Grammar: Verb to be • Useful expresions: Commands • The Alphabet • Numbers • Unit Test 	<p>UNIT TWO WH-QUESTIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Use Wh Questions • Colors • Vobabulary my family • Unit test
<p>UNIT THREE PRESENT SIMPLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulary verb • Teacher's explanation • Countries and nationalities • Routines • Sports 	<p>FINAL EXAM OF ENGLISH OF COURSE</p> <p>Activities in summary of all units</p>

Para corroborar con esta información puede visitar: <http://www.virtualeasyenglishlv.com>

Las herramientas tecnológicas tomadas en cuenta en la organización de la guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I son las siguientes:

- **Camtasia Studio.-** Sirve para grabar lo que sucede en la pantalla del ordenador y de esa manera permite crear presentaciones y tutoriales visuales vía screencas, o a través de un plug-in de grabado directo en Microsoft PowerPoint.
- **Bloggif.-** El blog “Herramientas Digitales” de (Hidalgo), comenta que es una aplicación web gratuita en línea que permite crear fotomontajes que ofrece múltiples recursos para retocar y modificar fotos online y crear composiciones además de imágenes animadas con una interesante opción para retocar fotos online.
- **Xara 3D6.-** Se puede realizar partidas, títulos y logos de producción en 3D de alta calidad. Consta de varios programas o esquemas predeterminados que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia en pocos segundos.
- **Hot Potatoes.-** Este programa está diseñado para poder personalizar muchas de las características de las páginas. Es una herramienta web que permite crear animaciones que pueden ser compartidas en YouTube o a través de alguna página web.
- **Powtoon.-** Es un software en línea que tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito pueden ser compartidas en YouTube o a través de una página web.
- **Kahoot.-** Es una herramienta que fomenta la integración del juego en el aula de clase para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje; es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida.
- **Prezi.-** Es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones similar a Microsoft Office PowerPoint o a Impress de LibreOffice pero de manera dinámica y original. Los textos, imágenes, videos u otros objetos de presentación son puestos en un lienzo infinito y presentado ordenadamente en marco presentables.
- **Issuu.-** Permiten la utilización de zoom para leerlo más de cerca y algo que es de gran importancia, todo el material es de gran calidad en cuestión de imagen.

- **J clip.-** Es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java.
- **Scribd.-** Es una herramienta virtual para alojamiento de documentos que garantiza una cobertura mayor que la que pudiera tener una revista o magazine periódico,
- **GoConq.-** Es un entorno de estudio personalizado online y gratuito que ayuda a mejorar el aprendizaje, incluye herramientas que permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests. .
- **Youtube.-** Es una especie de televisión en Internet, tercer sitio web más visitado del mundo, segundo buscador más popular del mundo, dónde podrás navegar por temáticas música, entretenimiento, belleza y moda, ciencia y educación, etc.
- **Photo 3D Album.-** Esta aplicación permite crear galerías en tres dimensiones en donde aparecerán las fotos que tú desees, su uso es simple, seleccionar el escenario, añadir las imágenes e indicar el marco dentro de la galería 3D donde irá cada fotografía.
- **Virtual Gif.-** Es una aplicación que sirve para realizar imágenes con movimiento sin perder la calidad de la imagen, es una página gratuita, siendo la aplicación más popular animada visitada.
- **Genial.ly.-** Es una herramienta fantástica, con muchas ventajas para los docentes dispuestos a crear sus propios materiales educativo, al estilo PowerPoint pero modernizadas con animaciones, diseños y stickers propios para decorar al gusto.

Validación de la guía Didáctica

Seis docentes del área de inglés participaron en la validación de la guía de enseñanza y aprendizaje, para lo cual se diseñó un instrumento de evaluación de tipo encuesta con ocho preguntas cerradas de sí y no.

Se tomaron ocho indicadores del instrumento propuesto en el artículo “Criterios y métodos de evaluación de software educativo” (González, 2002). La claridad de dichos indicadores, la pertinencia y la facilidad en la interpretación de los resultados luego de aplicarla fueron las principales razones de la elección de estos criterios.

La primera pregunta está relacionada con el primer indicador (Ind. 1) que se refiere a la “calidad de gramática del lenguaje”, en el cual los encuestados responden sí en un 80%. En el segundo indicador (Ind. 2) se consideró “precisión en las instrucciones” corroborando toda la muestra que sí. El tercer indicador (Ind. 3) es referente a la “secuencia de contenidos” en donde se obtiene más de la tercera parte de la muestra que sí, el cuarto indicador (Ind. 4) habla de apoyo gráfico en donde todos coinciden en responder que sí. En el quinto indicador (Ind. 5) considera que, si la guía de enseñanza y aprendizaje del inglés I es “atractiva”, en donde coinciden el 100% que sí, el sexto indicador (Ind. 6) discurre sobre la guía diseñada es “sencilla” respondiendo el 60% que sí y otro porcentaje que no. El séptimo indicador (Ind. 7) corresponde, si “guía el aprendizaje” del idioma Inglés las actividades diseñadas en la herramienta Exe-learning, en donde los validadores corroboran en un 80% que sí, y el último indicador (Ind. 8) presenta si la guía de enseñanza y aprendizaje “facilita el aprendizaje” en donde el total de la muestra respondió que sí.

	INDICADORES							
VALIDADOR N°	1	2	3	4	5	6	7	8
1	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
2	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
3	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
4	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
5	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
6	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ

Figura 1. Resumen de los criterios emitidos por los validadores.

Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia.

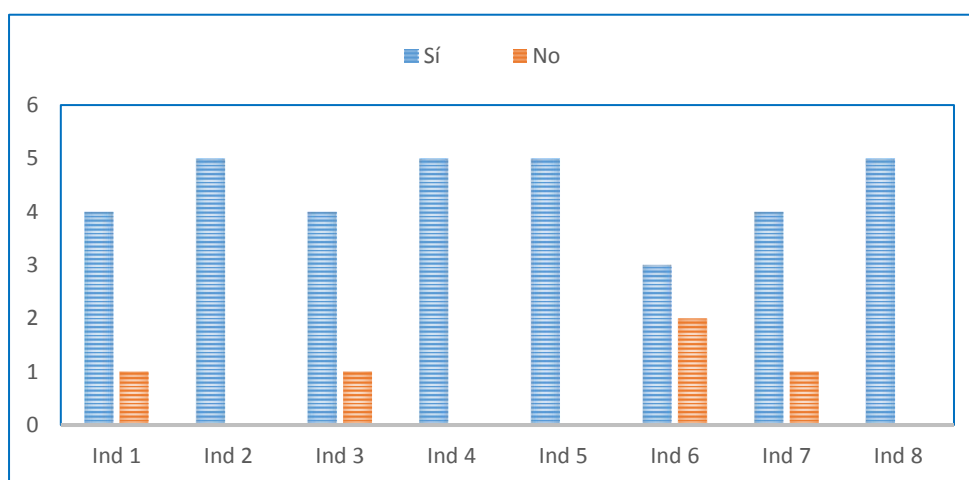


Figura 2. Resultados de la validación.
Fuente: Investigación de campo. Elaboración propia

Conclusiones

- El marco teórico y el diagnóstico del problema de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, ha contribuido al diseño de una guía de enseñanza y aprendizaje de dicha asignatura que tiene como esencialidades: mejorar las destrezas *listening, speaking, writing y Reading*, aplicar la herramienta tecnológica Exe-learning y la Web 2.0 con un enfoque lúdico en un sitio Web con dominio propio.
- Ha sido posible fundamentar teóricamente el proceso de enseñanza aprendizaje de Inglés en términos de Ruiz, (2016) y Lastra (2013), quienes señalan que un proceso apoyado en tecnología, con planificaciones y actividades orientadas a promover la interacción entre todos los agentes se hace indispensable considerar como instrumento fundamental, dado que no se debe olvidar que para el alumnado actual la tecnología ha tomado parte como escenario vital de aprendizaje.
- El diagnóstico del proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés I evidencia que más de la mitad de los docentes encuestados nunca han usado recursos como las herramientas de la Web 2.0, en donde todavía los docentes viven actualmente con una falta de empleo de nuevas metodologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje acarreado a que el nivel de Inglés de los estudiantes sea bajo.
- Dominar el idioma Inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para enfrentar los desafíos del siglo XXI y con el diseño de la guía de enseñanza y aprendizaje del Inglés I está garantizado el aprendizaje del Inglés por medio de actividades lúdicas, aprendiendo inconsciente, motivada y divertida.
- Los seis docentes especialistas han coincidido que facilita el aprendizaje del idioma Inglés I con la guía de enseñanza y aprendizaje, ya que la misma proponen una metodología basada en la herramienta Exe-learning con actividades lúdicas y fáciles de realizar.

- Futuras investigaciones tienen probar y ejecutar la guía diseñada para ver el avance en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés I.

Referencias

- Díaz. (2008). *Educación y Nuevas Tecnologías*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/998/99819167004.pdf>
- Gil, E. (2002). Recuperado el 01 de mayo de 2018, de <http://www.voc.edu/web/esplart/gil0902/htm>
- González, B. H. (2002). Criterios y Métodos de Evaluación de software Educativo.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Varias: McGraw-Hill.
- Lastra, M. G. (2013). *Educating in contemporary society; towards a new educational context*. España: Artículo Universidad de Cantabria, España.
- Ministerio de Educación. (2016). Recuperado el 01 de mayo de 2018, de <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- Ochoa, X., & Cordero, S. (2002). Recuperado el 01 de mayo de 2018, de <http://www.ruv.itesm.mx/especiales/citela/documentos/material/módulos/módulos>
- Ortiz. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/284879/QUE-ES-SCRIBD>
- Perez. (2013). Obtenido de <https://prezi.com/gafe8pcadbsk/prezi-es-una-aplicacion-multimedia-para-la-creacion-de-prese/>
- Ruiz, J. M. (2016). Educación formal e informal mediada por la tecnología.
- Torrez. (2010). Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/36944653/Que-Es-Issuu>
- Vera. (2016). Obtenido de <http://goconqr.blogspot.com/2016/01/historia-el-fundador-duatta-moore-segun.html>