



**Universidad
Israel**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:
Desarrollo de un Entorno Vital de Aprendizaje para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del inglés para cuarto grado EGB
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor:
Felipe Alejandro Yerovi Ríos
Tutor:
Msc. René Ceferino Cortijo Jacomino

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Msc. René Ceferino Cortijo Jacomino C.I: 171723203 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento del inglés para cuarto grado.

Elaborado por: Felipe Alejandro Yerovi Ríos, de C.I: 1713930467, estudiante de la Maestría: En educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., marzo de 2022

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema	1
Problema de investigación	1
Objetivo general	1
Objetivos específicos	1
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	1
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
1.1. Contextualización general del estado del arte	2
1.2. Proceso investigativo metodológico	2
1.3. Análisis de resultados	2
CAPÍTULO II: PROPUESTA	3
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	3
2.2. Descripción de la propuesta	3
2.3. Validación de la propuesta	3
2.4. Matriz de articulación de la propuesta	4
CONCLUSIONES	5
RECOMENDACIONES	6
BIBLIOGRAFÍA	7
ANEXOS	8

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Cuadro de notas examen diagnóstico	6
Figura 2: Encuesta a estudiantes	14
Figura 3: Encuesta a estudiantes	15
Figura 4: Encuesta a estudiantes	15
Figura 5: Encuesta a estudiantes	16
Figura 6: Encuesta a estudiantes	16
Figura 7: Encuesta a estudiantes	17
Figura 8: Encuesta a estudiantes	17
Figura 9: Componentes del modelo pedagógico	21
Figura 10: Estructura general	23
Figura 11: Página principal	25
Figura 12: Categoría CERO	25
Figura 13: Bloque <i>information</i>	27
Figura 14: Bloque <i>communication</i>	29
Figura 15: Categoría <i>reading</i>	30
Figura 16: Bloques dentro de <i>reading</i>	31
Figura 17: Categoría 1 bloque 2	32
Figura 18: Categoría 1 bloque 3	33
Figura 19: Categoría 1 bloque 4	34
Figura 20: Categoría 1 bloque 5	35
Figura 21: Categoría 5 <i>plus block</i>	36
Figura 22: Recursos web	38
Figura 23: Resultados de valoración de especialistas	41
Figura 24: Firma y fecha	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis plataformas	22
Tabla 2: Indicadores de resultados	39
Tabla 3: Rangos de evaluación	39
Tabla 4: Perfil de especialistas	40
Tabla 5: Matriz de articulación de la propuesta	43

INFORMACIÓN GENERAL

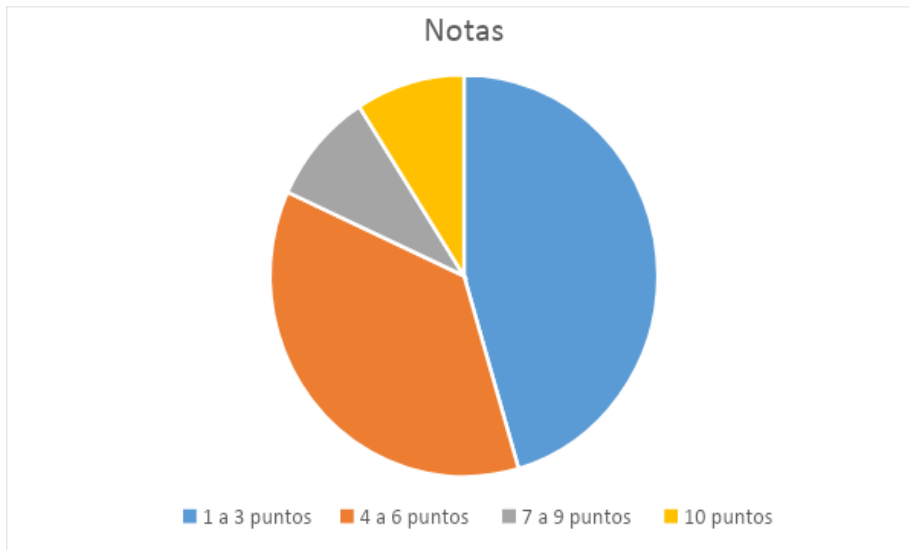
CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA

En el año 2020 se presentó la crisis sanitaria a causada por la pandemia por Covid-19, misma que generó grandes cambios en diferentes espacios; debido a dicha situación se mantuvo un confinamiento para salvaguardar la salud de la humanidad; Siendo así en el área educativa resultó necesario realizar adaptaciones en la carga horaria, metodologías de enseñanza y los currículos del área de inglés. Lamentablemente dicho cambio en la asignatura mencionada evidencia que ha impactado negativamente en la enseñanza-aprendizaje, demostrado en la práctica de las habilidades del idioma y por ende en su desempeño académico. Al iniciar el año lectivo 2021-2022 los estudiantes de cuarto grado realizaron pruebas diagnósticas del dominio del idioma, las mismas que reflejan como realidad la necesidad de fortalecer las habilidades de aprendizaje del idioma extranjero.

De acuerdo con los datos recopilados de las pruebas de diagnóstico de inglés realizadas a estudiantes de cuarto grado E.G.B de la Unidad Educativa Rudolf Steiner, se puede apreciar que existe una deficiencia con respecto a esta asignatura. La prueba fue realizada a un total de 23 estudiantes de los cuales solamente el 25% obtuvieron notas superiores a 8 puntos. La prueba fue diseñada en base a los conocimientos impartidos el año anterior. Cabe recalcar que el año lectivo 2020 – 2021 las clases fueron totalmente virtuales habiendo una afectación en el aprendizaje debido a la reducción de horas, estilo de aprendizaje, interferencia tecnológica, etc. Sin embargo, las preguntas planteadas en dicho examen corresponden a las cuatro habilidades de adquisición de la lengua extranjera, las cuales más allá de medir conocimientos previos, demuestran el porcentaje de dominio del inglés de acuerdo con dichas habilidades. Resultando en una evidente necesidad de fortalecer el aprendizaje del inglés para este grupo de estudiantes en particular.

Figura 1

Cuadro de notas de examen diagnóstico



PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

El aprendizaje del inglés en el contexto del entorno académico actual se ha convertido en una habilidad necesaria ya que se considera una lengua universal y los diferentes centros educativos, mantienen como misión ofrecer un currículo de calidad que propicie las experiencias de aprendizaje necesarias para desarrollar las habilidades de la lengua extranjera.

El objetivo principal del currículo de inglés como lengua extranjera por parte del Ministerio de Educación del Ecuador está enmarcado en el desarrollo y la comprensión por parte de los estudiantes sobre el mundo, otras culturas, su propia cultura y la forma en la que pueden comunicar sus ideas y sentimientos a través de lenguas extranjeras; dicho esto, es importante que los estudiantes tengan la capacidad de poder comunicarse en segundo idioma con fluidez, aprender de culturas diferentes y enriquecer su conocimiento del mundo.

Entre las metodologías de aprendizaje adoptadas durante el confinamiento por la pandemia, de entre las más efectivas podemos nombrar a los Entornos de Aprendizaje Virtuales o EVA ya que ofrecen un sin número de recursos educativos novedosos y divertidos para brindar experiencias de aprendizaje significativas sobre todo a estudiantes de manejan muy bien la tecnología.

Con estos antecedentes se propone desarrollar un Entorno de Aprendizaje Virtual que busca fortalecer el aprendizaje del inglés para estudiantes del cuarto grado E.G.B. de la Unidad Educativa Rudolf Steiner con la finalidad de favorecer las metodologías aplicadas para el aprendizaje, además de mantener las habilidades desarrolladas durante la educación virtual.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje dotado de actividades lúdicas, interactivas y gamificación educativa proporcionará a los estudiantes de cuarto grado, herramientas necesarias para reforzar su aprendizaje del inglés. El EVA que se va a desarrollar se enfocará en las cuatro habilidades del aprendizaje de la lengua extranjera, *Listening, Speaking, Reading and Writing*, permitiendo así que los estudiantes puedan acceder practicar integralmente las habilidades en conjunto.

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje que fortalezca el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés para los estudiantes de cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa Colegio Rudolf Steiner, Quito Ecuador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Contextualizar los fundamentos teóricos de los entornos virtuales de aprendizaje y la enseñanza del inglés para estudiantes de cuarto grado.
2. Diagnosticar la utilización de las TIC en la enseñanza del inglés para los estudiantes de cuarto grado.
3. Diseñar un entorno virtual de aprendizaje utilizando tecnologías innovadoras para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés para estudiantes de cuarto grado.
4. Valorar a través del criterio de especialistas el entorno virtual de aprendizaje.

VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD:

Con este trabajo de investigación los beneficiarios directos serán los estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Rudolf Steiner en la materia de inglés en la ciudad de Quito. En total son 24 estudiantes, 12 en cada paralelo. Así mismo, el presente trabajo busca ser un apoyo para otros docentes dentro del área de inglés de la misma institución y de la comunidad educativa en general.

Los estudiantes de cuarto grado han demostrado tener mucho interés en aprender inglés y tienen mucha facilidad con la utilización de las herramientas digitales 2.0 y 3.0; con la implementación de un

Entorno Virtual de Aprendizaje ellos podrán fortalecer, trabajar y practicar todos sus conocimientos y divertirse en el proceso.

Una vez puesto en marcha el proyecto los beneficiarios directos podrán acceder al Entorno Virtual de Aprendizaje y reforzar el inglés a través de las actividades cargadas. A su vez, tendrán la oportunidad de practicar y fortalecer el idioma Inglés tanto de su forma escrita (*Writing*), escucha (*Listening*), lectura (*Reading*) y habla (*Speaking*). La motivación de los estudiantes al aprender se verá reflejada en su capacidad de divertirse mientras aprenden.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN GENERAL DEL ESTADO DEL ARTE

El presente trabajo investigativo se ha realizado acorde al tema: Creación un Entorno Virtual de Aprendizaje para fortalecer la enseñanza – aprendizaje del Inglés para el cuarto grado. Con esto en mente, se plantea investigar ¿Qué teorías, metodologías y tecnologías, ayudarán a los estudiantes en este objetivo?, por lo tanto, se busca crear una plataforma virtual que sustente y apoye los planteamientos del objetivo principal y por consiguiente los objetivos específicos.

Al tratar un tema tan importante como la educación, se debe mencionar las diferentes teorías de aprendizaje y contextualizar la forma en la que el ser humano tiene la capacidad de apropiarse de dichos conocimientos a través de ellas.

La teoría de aprendizaje cognitivista esencial para la interpretación y el aprendizaje de la lengua extranjera es el Cognitivismo, el cual representa una constante creación de significado que depende de las experiencias del estudiante para ir estructurando el conocimiento poco a poco desde muy tempranas edades.

El Cognitivismo, principalmente se encarga de la forma en la que percibimos y representamos abstractamente los objetos y el mundo que nos rodea. Según Rivas (2008) los procesos cognitivos son el canal a través del cual se adquiere, almacena, recupera y se usa el conocimiento.

El Constructivismo al ser la principal teoría de aprendizaje utilizada en esta investigación, sugiere que el estudiante es quien posee conocimientos previos capaces de generar nuevos y en este caso el docente es la persona guía quien facilita que el estudiante genere y construya sus propios conocimientos. La comprensión del mundo no es el resultado de una reproducción de la realidad, sino más bien es el resultado de un proceso emprendedor y participativo, donde el estudiante utilizando los sentidos descubre información y datos los cuales posteriormente se interpretará y analizará, creando así su propio conocimiento y conceptos. Según el constructivismo, asimilamos información y la aprendemos cuando tenemos la capacidad de crear una representación personal sobre las cosas que existen en la realidad. (Cesar Coll, 2010, p. 67)

La teoría del Conectivismo aparece en la era moderna o Era Digital en donde se resalta el uso de los medios y las herramientas tecnológicas 2.0 y su relación con la enseñanza-aprendizaje, caracterizando la interacción con herramientas digitales que favorecen dichos procesos. (Siemens, 2004) refiere que las tecnologías aumentan nuestras habilidades para interactuar con otros y realizar diversas tareas. Estos recursos tecnológicos permiten demostrar y comunicar nuestros conocimientos con otros. Así mismo el Conectivismo considera que el aprendizaje ya no es individual sino es una actividad colectiva en donde todos los actores involucrados aportan con su conocimiento en acciones colaborativas en donde todos aprenden y se benefician.

Con el uso de tecnologías, recursos como una plataforma educativa, brinda herramientas que ofrecen al estudiante crear su propio conocimiento y aprendizaje y que tenga una interacción colectiva con sus pares para optimizar la experiencia de aprendizaje.

En este contexto, para el diseño e implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje es vital interpretar que los estudiantes deben poseer conocimientos previos de herramientas digitales, navegación en redes, resolución de problemas y manejo básico del inglés; de esta forma podrán trabajar en las actividades que encontrarán en dicho EVA para posteriormente resolver, ejecutar, solucionar y completar dichas actividades y de esta forma conseguir un fortalecimiento de inglés. De acuerdo con estas concepciones, el constructivismo estaría justificado como teoría base del proyecto.

La Teoría Psicogenética de Piaget menciona que entre sujeto y objeto existe una relación dinámica y no estática. La construcción es un proceso de reestructuración y reconstrucción. La adquisición de todo conocimiento nuevo se produce a través de la movilización de un conocimiento antiguo. (Piaget, 1992) afirma que el conocimiento es una adquisición gradual que depende de las capacidades evolutivas y de la interacción con el medio, la teoría se enfoca principalmente en la construcción de estructuras mentales y de muy poca atención a los contenidos y conceptos específicos.

La Evolución de la Enseñanza-Aprendizaje

A lo largo de los años, el fenómeno educativo ha sufrido cambios y adaptaciones debido a importantes factores sociales, políticos y económicos. Uno de los cambios más importantes que ha sufrido la educación es la relación docente-estudiante quienes son los principales protagonistas. La evaluación y relación de unos con otros han sido cambios trascendentales que van desde clases estrictas y magistrales hasta la aparición de metodologías en donde el estudiante pasa a ser en centro

del aprendizaje y el docente nada más que un guía. Indudablemente, el papel del docente ha variado de estricto a amable y amigable generando clases creativas valiéndose de las nuevas tecnologías.

Otro factor predeterminante en la evolución de la educación radica en la aparición de nuevas metodologías, este cambio no se da solamente por el rol del docente frente a sus estudiantes sino también por la confluencia de varios factores. Atrás quedaron los tiempos de metodologías tradicionales basadas en memorización y academicismo, un ejemplo de evolución metodológica la podemos encontrar en el movimiento de renovación denominado “la Nueva Educación” en cual se basa en una metodología activa que, apuesta por el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos y la reflexión.

Otro de los aspectos claves en los nuevos escenarios educativos tiene que ver con los materiales pedagógicos. Probablemente, esta es la evolución más evidente. Las herramientas utilizadas por los docentes en la actualidad agrupan materiales tanto digitales como físicos. Poco a poco van quedando atrás los libros de texto impresos para ser reemplazados por tabletas o *smartphones*. La tecnología ha llegado para quedarse.

Dificultades de la educación virtual para niños

En el contexto educativo actual, la educación a distancia es la nueva normalidad, han pasado ya casi dos años y esta realidad está lejos de cambiar. A pesar de que fue una solución única para continuar con la educación, existen factores que se pueden considerar desventajas a la hora de medir la enseñanza-aprendizaje.

El proceso educativo contempla también la interacción social entre los integrantes de la comunidad educativa. Momentos de socialización como el juego, trabajos grupales o simplemente una conversación entre amigos, es parte del crecimiento y formación de los individuos. Sabemos que esta limitación no permite tal interacción.

Sin importar la edad de los estudiantes la aparición de distractores es una gran dificultad para la educación virtual. Requiere de mucho compromiso por parte de los estudiantes el prestar un cien por ciento de atención a clases, están a un clic de distancia de redes, sociales, juegos y demás distractores sin mencionar acontecimientos familiares que sucedan durante las sesiones de encuentro.

La interacción en clases a través de la participación genera motivación en aprender, al vernos frente a un panorama de reducción de horas, cambio de metodología y falta de planificación, puede afectar el interés o la motivación de los estudiantes por aprender si no van a poder participar con sus

ideas y aportes. La desconexión emocional aparece cuando la sensación de ir a la escuela ya no es la misma ni resulta familiar.

El acceso a la tecnología es sin duda una de las mayores barreras del aprendizaje en línea. No todos los estudiantes tienen la posibilidad de contar con equipos y herramientas tecnológicas mínimas para estudiar lo cual representa limitaciones para aprender de manera adecuada. Puede ser la falta de dispositivos o velocidad del internet que interrumpan dicho proceso.

Dificultad de aprender inglés online

En la actualidad el inglés se ha vuelto universal, es así como se instruye desde tempranas edades como un segundo idioma ya que esto generará ventajas tanto a nivel personal como profesional. El aprendizaje de un segundo idioma representa un reto para la mayoría de las personas y en el contexto de la educación virtual dichas dificultades parecerían agudizarse.

Una de las desventajas de aprender inglés a distancia es que no se puede compartir con personas físicamente las cuales podrían proporcionar una retroalimentación instantánea del proceso de aprendizaje. No se cuenta con la posibilidad de tener conversaciones de persona a persona para interactuar y practicar constantemente el idioma y compartir tus conocimientos.

Entre las dificultades de aprender a distancia que mencioné anteriormente existe una que afecta principalmente al aprendizaje de un idioma online: los distractores y el compromiso. Cuando un estudiante no logra entender lo que está sucediendo en la clase por el impedimento del idioma simplemente prefiere hacer otras actividades, pierde su motivación y esto genera limitaciones en el aprendizaje.

1.2. PROCESO INVESTIGATIVO METODOLÓGICO

Este proyecto de investigación es de carácter descriptivo, lo cual permite demostrar los aspectos a mejorar de los estudiantes en lengua extranjera. Al mismo tiempo que busca encontrar las mejores herramientas que contribuyan con la creación del contenido del Entorno Virtual de Aprendizaje para el aprendizaje y fortalecimiento del Inglés.

Enfoque metodológico:

Cuantitativo: la metodología utilizada en este proyecto tiene un carácter cuantitativo, debido a que, la información recopilada por parte de encuestas realizadas a estudiantes se utilizará para la obtención de información y datos los cuales serán e interpretados previo su respectivo análisis y descripción.

Cualitativo: También se ha utilizado la metodología cualitativa al examinar tanto cualidades positivas como cualidades negativas de las variantes a ser analizadas en torno a la pregunta problémica. En este caso, se examinó el estado anímico que los estudiantes muestran diariamente al momento de aprender inglés. Estos elementos son de mucha importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua.

Método para utilizar:

Hipotético Deductivo

El método para utilizar tiene un enfoque deductivo directo, ya que se empieza por una primera deducción. Este método pasa de lo general a lo específico y ayuda a delimitar el objeto que será estudiado. De esta forma se garantiza que los resultados obtenidos sean correctos, directos, concretos y válidos. En la presente investigación se inicia con una primera deducción sobre el nivel de inglés de los estudiantes y su desempeño en dicha materia primero de manera general y luego específica.

Histórico Lógico

Hace referencia al tiempo, a los hechos históricos y a la lógica obtenida de un desarrollo investigativo. Toma en cuenta significativamente lo correspondiente a la ruta marcada desde el principio, el proceso y la evolución de un problema de investigación o de un objeto de estudio. En la presente investigación se tomará en cuenta los datos recopilados desde el inicio del año lectivo en donde se aplicó un examen diagnóstico para evaluar las habilidades del idioma.

Técnica e Instrumento:

La Encuesta será la técnica para utilizar en este trabajo. Dicha técnica representa uno de los sistemas más seguros y estandarizados cuando el objetivo es la recopilación de información puntual.

La encuesta que se aplicará tendrá las siguientes características:

- Se aplicará a los estudiantes de inglés de cuarto grado.
- El tipo de encuesta utilizará el método dicotómico,
- Tendrá un total de 7 preguntas relacionadas al aprendizaje del inglés y su perspectiva personal frente a este.
- Se utiliza la aplicación *Google Forms*.

Población y Muestra:

Para llevar a cabo esta investigación, se considera población a todos los estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la unidad educativa Rudolf Steiner en la ciudad de Quito. Los cuales han sido evaluados previamente con un examen de diagnóstico en la materia de inglés dando un total de 24 estudiantes, 12 en cada paralelo.

La presente muestra ha sido calculada mediante la aplicación de la técnica de muestreo sistemático simple, el cual consiste en elegir un elemento de la muestra al azar y utilizar intervalos regulares para escoger el resto de los datos de la muestra. En este caso se ha considerado tomar en cuenta a toda la población que ha participado en la recolección de datos, sin agruparlos o estratificados como sucedería en tipos de muestras diferentes.

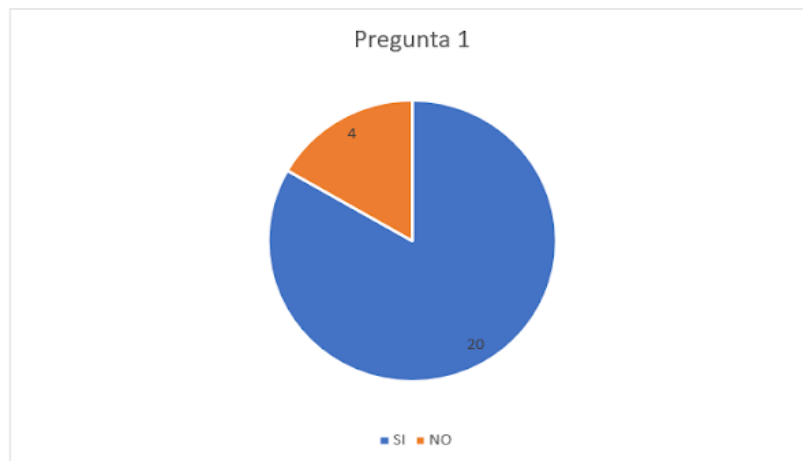
1. 3. ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL PROCESO INVESTIGATIVO

El formulario fue desarrollado utilizando la herramienta tecnológica 2.0 *Google Forms*, la cual nos ha proporcionado los siguientes resultados:

Figura 2

Encuesta a estudiantes

1. ¿Te gusta el inglés?

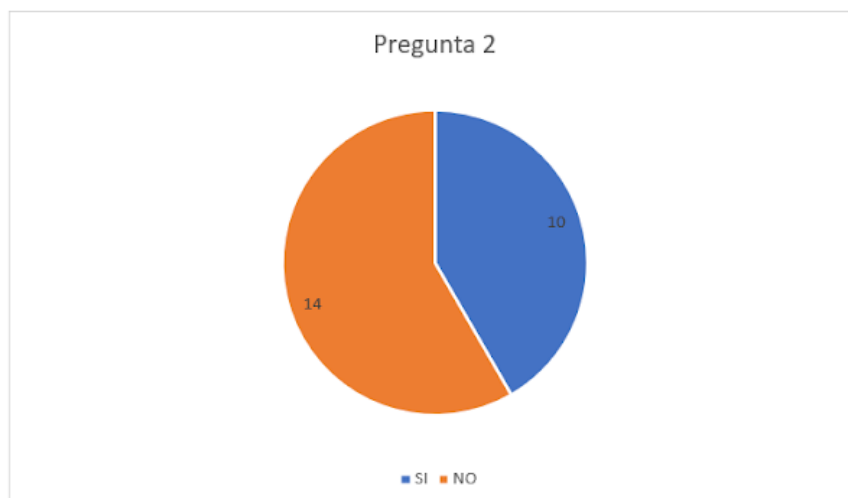


De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta uno, 20 de los 24 estudiantes disfrutaron aprender inglés.

Figura 3

Encuesta a estudiantes

2. ¿Te parece difícil el inglés?

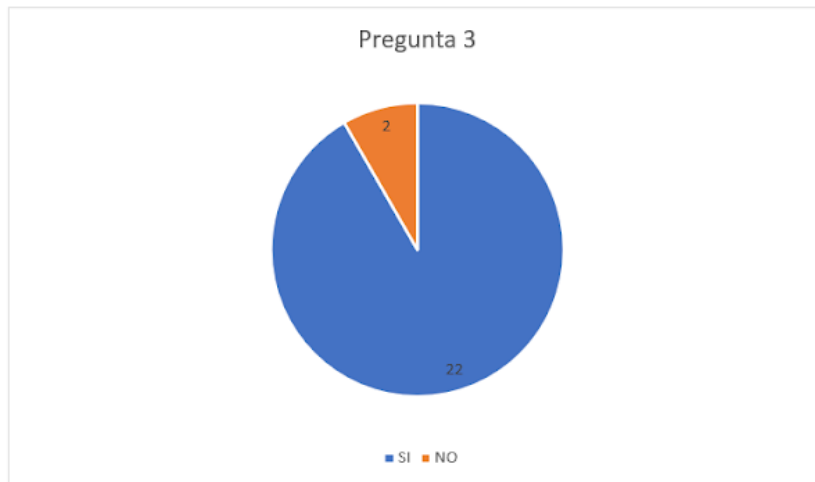


De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta dos, a 14 estudiantes no les parece difícil el inglés, sin embargo a 10 estudiantes si se les hace difícil aprender inglés. Lo cual demuestra que existe una resistencia en el aprendizaje debido a su complejidad.

Figura 4

Encuesta a estudiantes

3. ¿Crees que el inglés es importante para tu futuro?

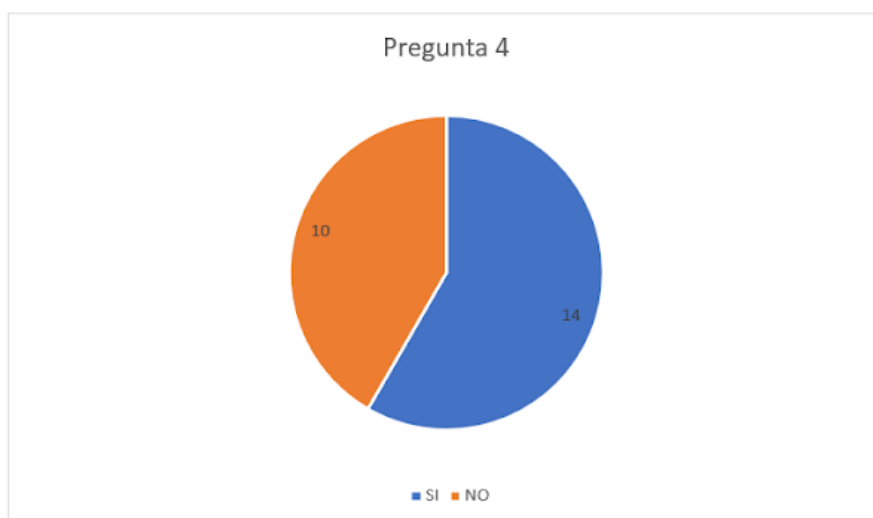


De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta 3, los estudiantes casi en su totalidad consideran que el inglés es importante para su futuro.

Figura 5

Encuesta a estudiantes

4. ¿Realizas tus tareas de inglés solo?

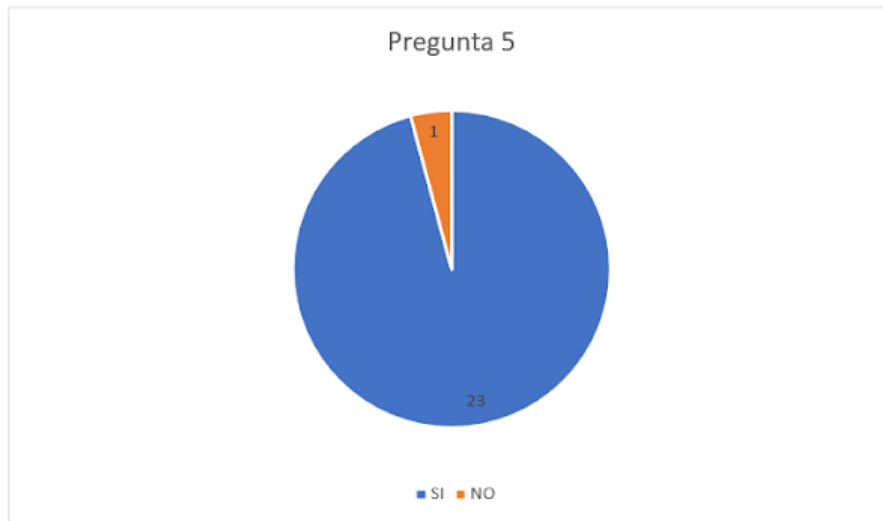


De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta 4, un buen número de estudiantes necesita apoyo para poder realizar sus tareas de inglés lo cual demuestra la dificultad que esta materia representa para ellos.

Figura 6

Encuesta a estudiantes

5. ¿Te gustaría aprender inglés de manera divertida?



De acuerdo con los resultados de la pregunta cinco, los estudiantes estarían motivados a aprender inglés de manera divertida y novedosa.

Figura 7

Encuesta a estudiantes

6. ¿Te gusta la tecnología?

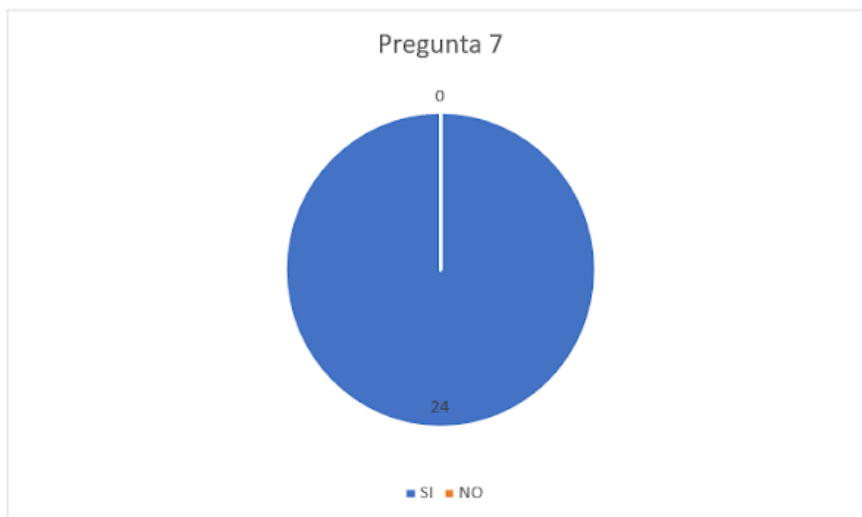


De acuerdo con los resultados obtenidos la gran mayoría de estudiantes conoce y disfruta de la tecnología.

Figura 8

Encuesta a estudiantes

7. ¿Te gustaría aprender inglés a través de la tecnología?



De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta siete, a todos los estudiantes les gustaría aprender inglés utilizando la tecnología lo cual determina la probabilidad de que el entorno virtual planificado sea del agrado de los niños.

La presente investigación brinda un valor agregado para los estudiantes del cuarto grado, con la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje en la plataforma virtual de Moodle para fortalecer y desarrollar el proceso de aprendizaje académico de las cuatro habilidades de la segunda lengua. La incorporación del EVA ofrece beneficios para todos los integrantes de la comunidad educativa, incluidos: profesores, estudiantes y padres de familia. A pesar de que la educación está regresando a la presencialidad, siempre será necesario reforzar los conocimientos desde plataformas digitales interactivas.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLICADOS

Este proyecto de titulación ha buscado desarrollar un Entorno Virtual de aprendizaje para fortalecer el del idioma inglés para el cuarto grado. Se ha buscado diseñar e implementar un ecosistema académico de enseñanza y aprendizaje que reúna tecnología y herramientas digitales a través de la plataforma *MOODLE*.

La teoría de aprendizaje esencial que utiliza el presente Entorno Virtual de Aprendizaje es el Constructivismo. Esta filosofía educativa está basada en la teoría de la construcción independiente del conocimiento por parte del individuo. Los estudiantes a través de experiencias significativas construyen su propio conocimiento, esto por supuesto con la guía de docentes y herramientas disponibles.

Al utilizar tecnologías y recursos digitales disponibles como una plataforma virtual académica, se proporciona a los estudiantes las herramientas necesarias para que creen su propio conocimiento y tengan una interacción colectiva con sus pares para optimizar la experiencia de aprendizaje.

En este contexto, el diseño y la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje es vital interpretar que los estudiantes deben poseer conocimientos previos de herramientas digitales, navegación en redes, resolución de problemas y manejo básico del inglés; de esta forma podrán trabajar en las actividades que encontrarán en dicho EVA para posteriormente resolver, ejecutar, solucionar y completar dichas actividades y de esta forma conseguir un fortalecimiento de inglés. De acuerdo con estas concepciones, el constructivismo estaría justificado como teoría base del proyecto.

El constructivismo como teoría pedagógica se enfoca en la apropiación del conocimiento nuevo que se produce a través de la movilización que parte de un conocimiento antiguo. Es importante acotar que la construcción del nuevo conocimiento no puede obtenerse sin que previamente exista un conocimiento previo. En este contexto, al aplicar la metodología "*Flipped Classroom*" estamos cumpliendo con el principio del constructivismo que habla sobre la base de un conocimiento previo el cual es el sustento del aprendizaje significativo.

Además, el constructivismo cultiva un camino fértil para efectuar un cambio educativo. Atrás quedaron los años de la educación tradicional y conductista, los docentes constructivistas saben que dicha transformación requiere de un proceso activo donde el estudiante crea y elabora sus propios

conocimientos a partir de una base sólida que es su experiencia previa y de la interacción que establece con el docente y con su entorno.

Con el uso de tecnologías, recursos como un entorno virtual de aprendizaje, se proporcionarán los recursos necesarios para que el estudiante elabore y construya su propio conocimiento y tenga una interacción colectiva con sus pares para optimizar la experiencia de aprendizaje.

El presente producto investigativo ha sido realizado utilizando un Modelo Pedagógico mediado por tecnologías de la información y comunicación. Con este antecedente, a continuación, se fundamenta teóricamente los componentes utilizados en el diseño y la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje:

Componente teórico: es muy importante citar los nombres de dos representantes del Constructivismo como Jean Piaget, y su modelo de aprendizaje cognitivo el cual está basado en las experiencias del ser humano. Como también, la teoría de David Ausubel quien nos recalca la importancia de un aprendizaje significativo enmarcado en tres elementos: la motivación, la autorregulación y el interés.

De la misma forma cabe mencionar al Conectivismo de Siemens, que, a pesar de no ser una teoría como tal, es considerada una perspectiva pedagógica y en la actualidad aporta significativamente al componente teórico y a la educación en general. Dicha perspectiva manifiesta que el aprendizaje se puede desarrollar de manera autónoma, ya que los estudiantes cuentan con las herramientas digitales necesarias que aportan una experiencia de aprendizaje interactiva y significativa.

Componente metodológico: *"Flipped Classroom"* es conocida también como clase invertida. Esta metodología de aprendizaje académico se ha vuelto muy popular en los últimos años debido a sus resultados positivos en la educación ya que suprime el tradicionalismo, empodera la autonomía y propicia el conectivismo transportando a los estudiantes al contenido digital. El modelo de clase invertida utiliza herramientas TIC para proporcionar una experiencia de aprendizaje autónomo. Las clases invertidas proporcionan oportunidades de aprendizaje tanto personales como colaborativas, es decir, los estudiantes pueden trabajar solos o en grupos de manera efectiva. Ofrece oportunidades de evaluación constante y autoevaluación lo cual genera aprendizaje significativo y motivación para aprender.

La metodología de *Flipped Classroom* demuestra ser revolucionaria ya que derriba los paradigmas clásicos de la educación, propone dar un giro a lo que se acostumbra a hacer, poniendo en duda las

prácticas del sistema educativo tradicional. Esta metodología requiere del apoyo del maestro quien cumple una función de guía y utiliza la tecnología como medio de interacción.

PACIE por sus siglas que significan: presencia, alcance, capacitación, interacción y *E-learning*. Tiene como objetivo principal fusionar el desarrollo del proceso educativo y las tecnologías de la comunicación y la información dentro de un mismo componente. Esta metodología presenta orientaciones básicas para utilizar y aplicar herramientas digitales y recursos tecnológicos. De igual forma, *PACIE* busca crear un vínculo entre docente y estudiante ya que es el espacio indicado para que se exponga la información más importante, así como también el contacto del docente encargado de la asignatura.

Componente práctico: inmerso en este componente se encuentran estrategias tecno – educativas y tecno - pedagógicas. Las cuales facilitan la práctica y el refuerzo de las cuatro habilidades del idioma inglés de manera interactiva y divertida, considerando las características de aprendizaje que presentan los estudiantes del siglo XXI. Las herramientas aquí presentadas deben considerar los estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico.

Componente TIC: actualmente existe un sin número de aplicativos TIC para la educación, unos que los conocemos a profundidad como el repositorio de videos YouTube y otros novedosos como *Live Worksheets* de aprendizaje kinestésico. Para la articulación adecuada a las demandas del aprendizaje del inglés se seleccionarán los componentes TIC más pertinentes para reforzar las cuatro habilidades del aprendizaje de la lengua extranjera.

Figura SEQ Figura_ * ARABIC 9

Modelo pedagógico



2.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

a) Estructura general

El presente proyecto de investigación propone diseñar e implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje que contribuya a reforzar las cuatro habilidades para el aprendizaje del inglés, *Listening, Writing, Reading & Speaking*. Por esta razón, se ha considerado que la plataforma académica *MOODLE* es la herramienta más adecuada para los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, ya que cumple con los parámetros necesarios que requiere para fortalecer las cuatro habilidades del inglés.

Con el propósito de elegir la plataforma educativa correcta para la creación del Entorno Virtual de Aprendizaje, se ha realizado una comparación exhaustiva basada en las principales características, sus pros y contras como se describe en la siguiente tabla comparativa:

Tabla 1

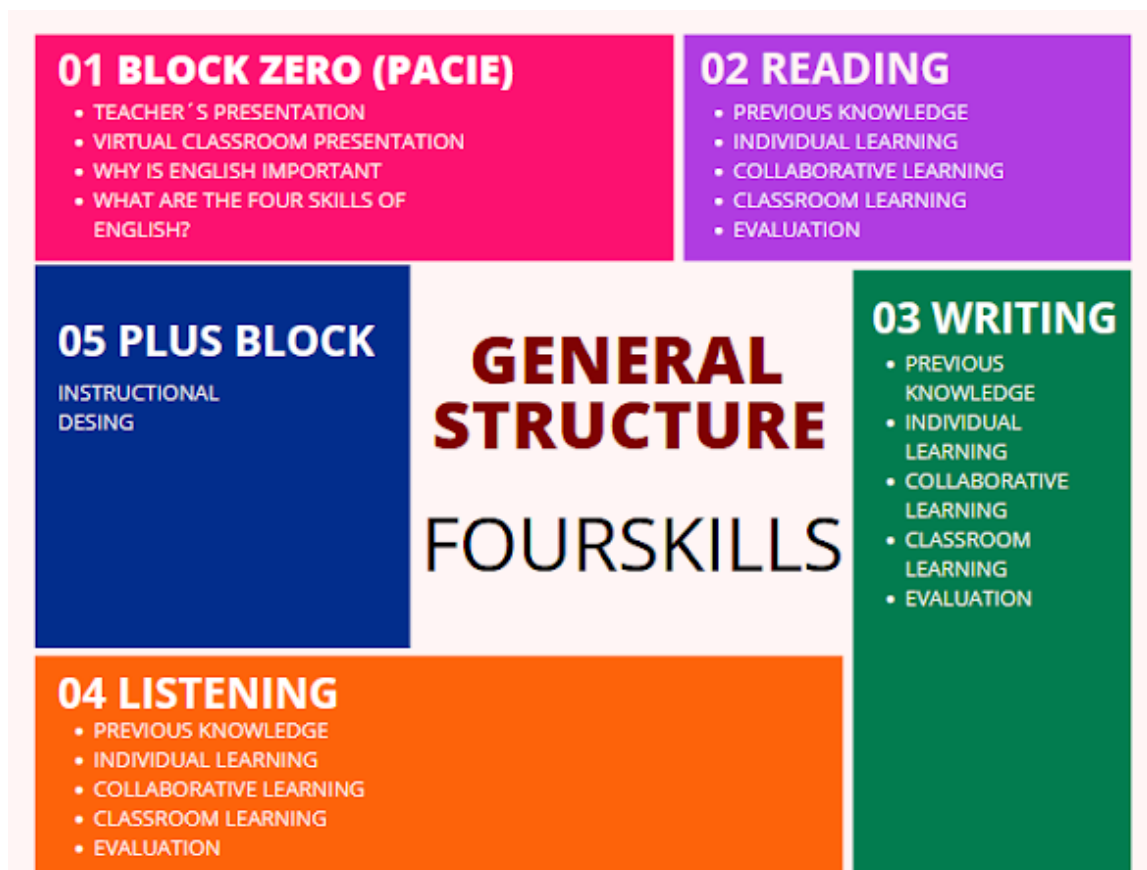
Análisis plataformas

CARACTERÍSTICAS	MOODLE	MS. TEAMS	EDMODO	GOOGLE CLASSROOM
Interfaz amigable para niños	✓	✓	✓	✓
Estructura de contenido en módulos	✓	✓	✓	✓
Visualización de Actividades	✓	✓	✓	✓
Aplicación Móvil	✓	✓	✓	✓
Incrustación de herramientas	✓	✓	✓	✗
Articulación Semántica 3.0	✓	✗	✓	✗
Actividades Sincrónicas y Asincrónicas	✓	✓	✓	✗
Mensajes de Aprendizaje	✓	✗	✗	✗
Retroalimentación Inmediata	✓	✗	✗	✗

Acorde con la tabla de análisis, en los datos obtenidos, confirmamos que la plataforma *MOODLE* es la mejor opción para diseñar e implementar el producto tecnológico, ya que, en comparación con las demás plataformas, *MOODLE* esta es completa y sobre todo funcional y su interfaz es más amigable para los estudiantes.

Figura 10

Estructura general



b) Explicación del aporte

Como se explica en el gráfico, el Entorno Virtual de Aprendizaje se estructura organizadamente en el modelo *Flipped Classroom*, distribuido de tal manera que los estudiantes puedan acceder sin problema a cada una de las categorías presentadas y puedan realizar las actividades cargadas de una forma interactiva y eficaz.

El presente Entorno Virtual de Aprendizaje 3.0 en *MOODLE*, busca brindar a los estudiantes de cuarto grado de educación básica un refuerzo y práctica de habilidades de adquisición del inglés equipada con actividades y herramientas distribuidas en 4 categorías con 5 bloques, los cuales presento a continuación:

CATEGORÍA 1 - CERO (PACIE)

- INFORMACIÓN
- COMUNICACIÓN
- INTERACCIÓN

CATEGORIA 2 - *READING*

- BLOQUE 1 - Conocimiento previo
- BLOQUE 2 - Aprendizaje individual
- BLOQUE 3 - Aprendizaje colaborativo
- BLOQUE 4 - Aprendizaje en clase
- BLOQUE 5 - Evaluación

CATEGORÍA 3 - *WRITING*

- BLOQUE 1 - Conocimiento previo
- BLOQUE 2 - Aprendizaje individual
- BLOQUE 3 - Aprendizaje colaborativo
- BLOQUE 4 - Aprendizaje en clase
- BLOQUE 5 - Evaluación

CATEGORÍA 4 - *LISTENING*

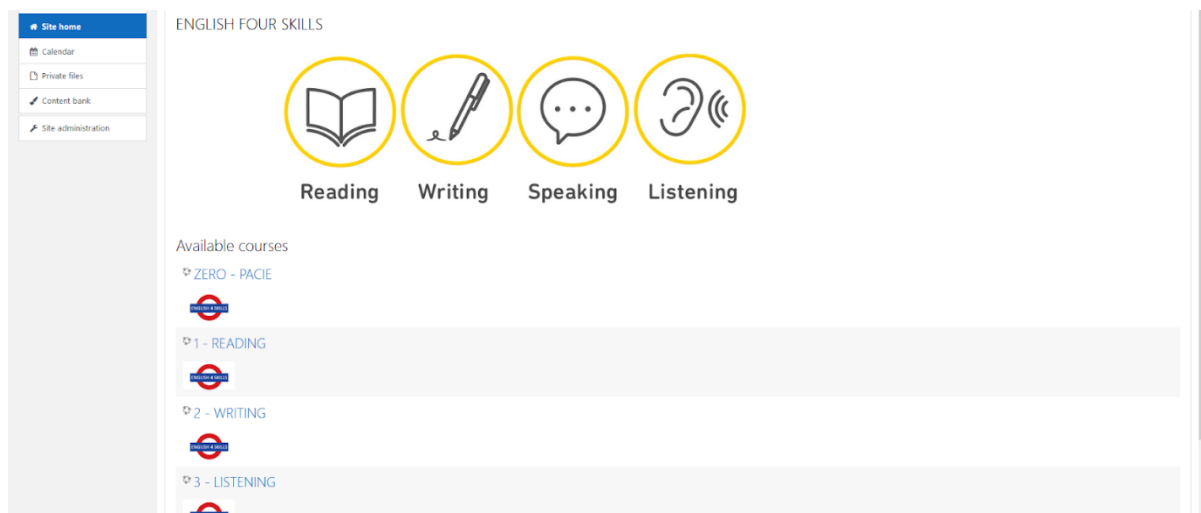
- BLOQUE 1 - Conocimiento previo
- BLOQUE 2 - Aprendizaje individual
- BLOQUE 3 - Aprendizaje colaborativo
- BLOQUE 4 - Aprendizaje en clase
- BLOQUE 5 - Evaluación

CATEGORÍA 5 - *PLUS BLOCK*

- *Instructional Design*

Figura 11

Página principal EVA



Por lo tanto, se detalla la estructura y contenido que posee el Entorno Virtual de Aprendizaje de acuerdo con cada uno de sus bloques:

CERO - PACIE

El principal objetivo de esta categoría es la de brindar a los estudiantes toda la información básica sobre la asignatura, la importancia de aprenderla y cuáles son los pilares principales que se debe practicar para interiorizar de manera más eficaz y divertida el aprendizaje del inglés. También encontramos información sobre el maestro a cargo del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Figura 12

Categoría CERO - PACIE



This screenshot shows a Moodle course page for 'ENGLISH COMMUNICATION'. On the left is a navigation menu with items: Participants, Badges, Competencies, Grades, General, Dashboard, Site home, Calendar, Private files, and Content bank. The main content area features a large graphic of the word 'ENGLISH' in colorful letters hanging from strings, with 'COMMUNICATION' written below it. Below the graphic are three sections, each with a 'Mark as done' button: 'TEACHER'S WEB PAGE', 'TEACHER'S E-CARD', and another 'TEACHER'S E-CARD'.

This screenshot shows a Moodle course page for 'ENGLISH INTERACTION'. The left navigation menu includes: Participants, Badges, Competencies, Grade, General, Equipment, Site home, Calendar, Private files, Content bank, and Site administration. The main content area features a large graphic of the word 'ENGLISH' in colorful letters hanging from strings, with 'INTERACTION' written below it. Below the graphic are three sections, each with a 'Mark as done' button: 'TELL ME ABOUT YOU' (with a thumbs-up icon), 'DEAR STUDENT' (with a text prompt: 'Hello you can write about yourself so I can get to know you better. Don't be shy, write as much as you want.'), and 'CLASSROOM CHAT' (with a chat icon and a list of questions: 'Chat with your classmates and teacher', 'Chat topic: Do you like English? What is your favorite food? Where do you live? What is your favorite color?').

La categoría CERO es de carácter informativo, contiene los siguientes sub-bloques:

INFORMATION

En este bloque podemos encontrar la presentación del docente, los contenidos de la clase, un video informativo de la importancia de aprender inglés y también una presentación interactiva sobre la adquisición del inglés mediante las cuatro habilidades.

Figura 13

Bloque Information

The image shows two screenshots of a Moodle course page for 'ZERO - PACIE'. The left screenshot displays the 'TEACHER'S PRESENTATION' section, which includes a video of a man and a list of skills. The right screenshot displays the 'VIRTUAL CLASSROOM PRESENTATION' section, which features a 'Welcome' graphic and a list of skills.

TEACHER'S PRESENTATION

Mark as done

Energetic, highly motivated, and career-minded individual seeking a challenging position in a people-oriented organization where there is a need to assure broad cooperative effort through use of strong administrative and persuasive skills to achieve common goals.

- Demonstrated ability to quickly grasp new concepts and rapidly master new skills.
- Accustomed to a high-pressure work environment that demands meticulous attention to detail.
- Able to establish productive relationships with co-workers, customers, and management.
- Task-oriented with an ability to balance strong interpersonal skills with need for efficiency.
- Highly efficient in team environments as both a team member and team leader.
- Consistently exceed expectations for great customer service.
- Working experience in the National Public Sector.
- Working experience in sales and marketing strategies for international markets.
- English proficiency for translations and teaching.
- Working experience in projects and strategies for the implementation of alternative and inclusive economies such as Fair Trade and the Social Economies.
- Working experience in administrative procedures.

VIRTUAL CLASSROOM PRESENTATION

Mark as done

HELLO
WELCOME DEAR STUDENTS
THIS VIRTUAL CLASSROOM IS DESIGNED FOR YOU TO HAVE FUN WHILE YOU ARE LEARNING ENGLISH
IN EACH SECTION OF THIS CLASSROOM YOU WILL FIND THE FOR SKILLS FOR LEARNING ENGLISH:
LISTENING
SPEAKING
WRITING
READING
IN EACH YOU WILL FIND MANY RESOURCES AND INTERACTIVE ACTIVITIES TO PLAY AND PRACTICE.
HAVE FUN!

Last modified: Saturday, 8 January 2022, 1:13 PM

- Participants
- Badges
- Competencies
- Grades
- General**
- Dashboard
- Site home
- Calendar
- Private files
- Content bank

Why is English important?



Mark as done



- 0
- Participants
- Badges
- Competencies
- Grades
- General**
- Dashboard
- Site home
- Calendar
- Private files
- Content bank
- Site administration

What is the four skills of English?



Mark as done

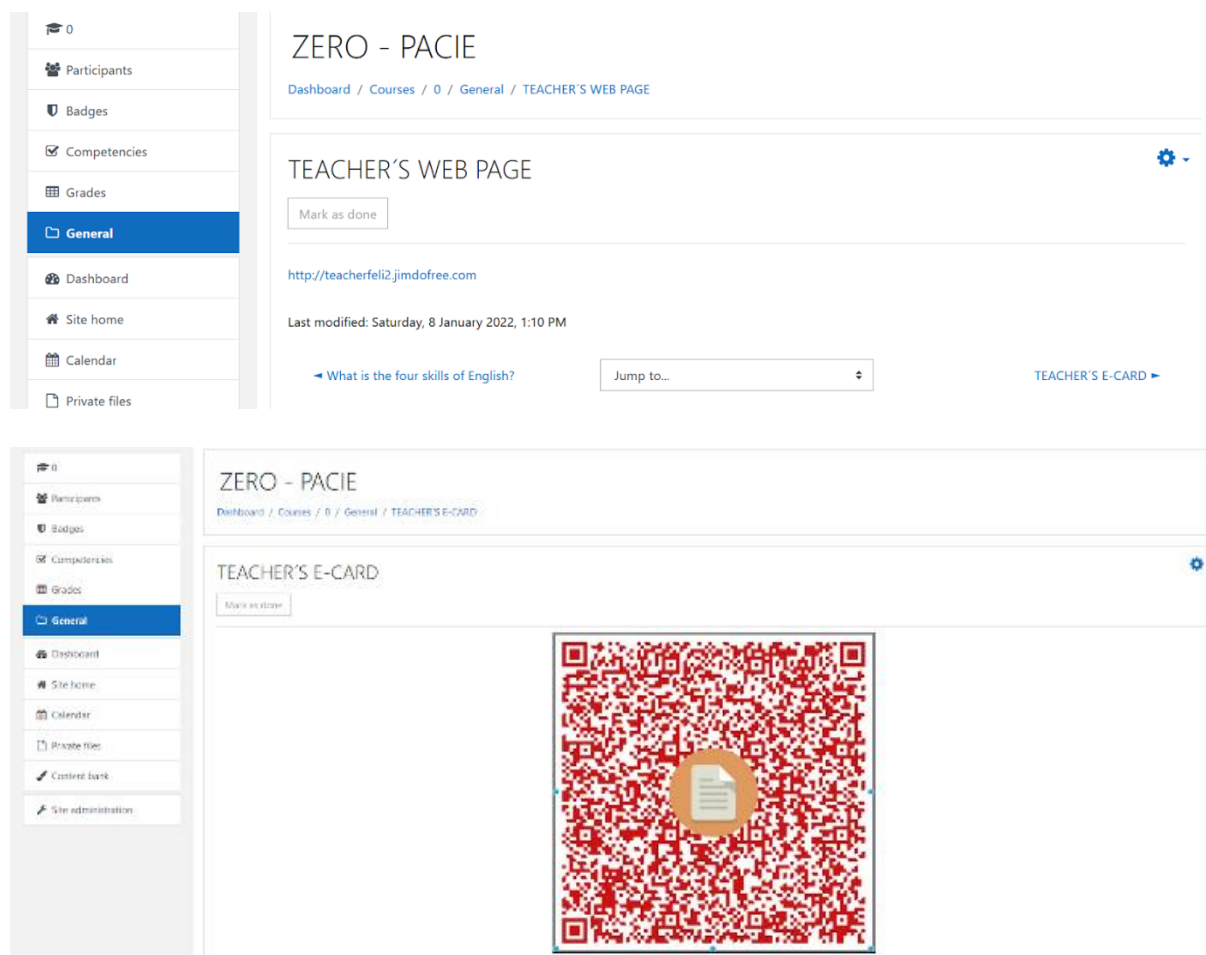


COMMUNICATION

En el bloque comunicativo podemos encontrar un *link* directo a la página web del maestro en “JIMDO” así como también un código QR con la ID *card* con el contacto del maestro.

Figura 14

Bloque Communication



INTERACTION:

En el bloque de interacción los estudiantes tendrán la posibilidad de compartir sus ideas y pensamientos a través de un foro, así como también interactuar con sus compañeros en el chat interactivo cargado en esta sección.

CATEGORIA 2: READING

La primera categoría académica se ha concentrado en el fortalecimiento de la primera habilidad de aprendizaje del inglés, *READING*. En cada uno de los bloques podemos encontrar actividades interactivas y divertidas que apoyarán a los estudiantes en mejorar y practicar la lectura en inglés.

Figura 15

Categoría Reading



BLOQUE 1: Conocimiento Previo

En el bloque de conocimiento previo podemos encontrar actividades encaminadas en motivar a los estudiantes en trabajar y disfrutar en las actividades cargadas en toda la categoría. Conocimiento previo se encarga en rectificar en los estudiantes la importancia de la lectura no solo en el inglés. Se encuentra cargado un video sobre la importancia de la lectura y una actividad de lluvia de ideas a partir del video visto previamente utilizando la aplicación *Padlet*. También encontramos una presentación sobre la magia de la lectura en niños.

Figura 16

Bloques dentro de Reading

The screenshot shows a course page with a sidebar on the left containing navigation options like 'Participants', 'Badges', 'Competencies', 'Grades', 'General', 'Dashboard', 'Site home', 'Calendar', 'Private files', 'Content bank', and 'Site administration'. The main content area features a large graphic with the word 'ENGLISH' in colorful letters hanging from strings, with 'PREVIOUS KNOWLEDGE' written below it. Below the graphic are three colored boxes: a yellow box labeled 'CT: CON', a green box labeled 'CM: FC - PACIE - CP', and a red box labeled 'CP: VV - LLI - RD' and 'TIC: YT - PDL - GSL'. Each box has a 'Mark as done' button below it. Further down, there are two sections: 'READING IS FUN' and 'BRAINSTORMING: IS reading important?'. The 'BRAINSTORMING' section includes the text: 'What so you think about reading? Go ahead and write whats on your mind on the following PADLET activity. Have fun!'.

The screenshot shows a course page titled '1 - READING'. The sidebar on the left is similar to the previous screenshot, but the 'General' option is highlighted. The main content area shows the breadcrumb 'Dashboard / Courses / 1 / General / READING IS FUN'. Below this is a section titled 'READING IS FUN' with a 'Mark as done' button. A video player is embedded, showing a cartoon character in a library. The video title is 'Reading is Fun! Mira, Royal Detective | Disney...'. Below the video player, it says 'Last modified: Sunday, 9 January 2022, 3:32 PM'.

The screenshot shows a course page titled 'BRAINSTORMING: IS reading important?'. The sidebar on the left is similar to the previous screenshots. The main content area features a 'Bookmarks' section with a 'Mark as done' button. The bookmarked content is a vibrant space-themed illustration with a rocket, stars, and galaxies. The text 'Bookmarks' and 'Made with a wish on a star' is visible at the top of the image. The name 'FELIPE ALJANDRO YERDIA ROS' and the number '7ms' are also present.

- 1
- Participants
- Badges
- Competencies
- Grades
- General
- Dashboard
- Site home
- Calendar
- Private files
- Content bank
- Site administration

Mark as done

CT: CON CM: FC - PACIE - CP CP: VV - LLI - RD TIC: YI - PDL - GSL

Mark as done

READING IS FUN

Mark as done

BRAINSTORMING: IS reading important?


Mark as done

What so you think about reading?
Go ahead and write whats on your mind on the following PADLET activity.
Have fun!

PRESENTATION

Mark as done

In the following presentation you will find techniques and tips to improve your reading.



BLOQUE 2: Aprendizaje Individual

En este bloque los estudiantes podrán encontrar su primer libro de lectura gracias a la URL www.epicbooks.com; el libro es adecuado para la edad y el nivel de los estudiantes. También podrán encontrar un video sobre la importancia de la lectura y un foro en el cual podrán escribir sus ideas sobre lo leído y lo entendido.

Figura 17

Categoría 1 Bloque 2

ENGLISH

INDIVIDUAL LEARNING

Mark as done


CT: CON CM: FC - PACIE - AI CP: LC - IP TIC: URL - FORO

Mark as done

EPIC BOOKS READING TIME

Mark as done


Follow the link so you can read a fun book about Scooby Doo!



READING IS FUN VIDEO

Mark as done

In this video you will understand how important and fun reading can be.

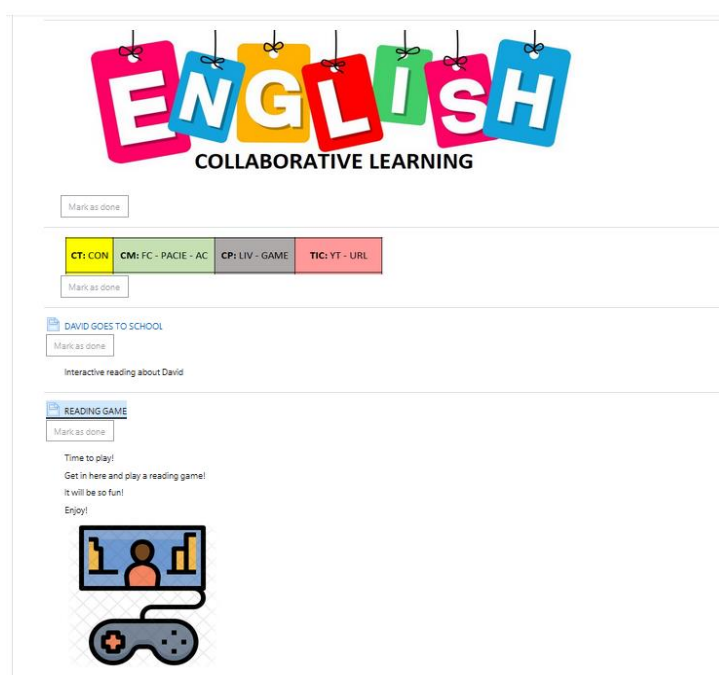


BLOQUE 3: Aprendizaje Colaborativo

En esta sección los estudiantes podrán trabajar en equipos y en grupos a lo largo de las actividades precargadas para ellos. En la primera actividad los estudiantes podrán interactuar con un video para lectura: David un niño difícil. También tendrán la oportunidad de jugar gracias a los juegos incrustados. (gamificación)

Figura 18

Categoría 1 Bloque 3

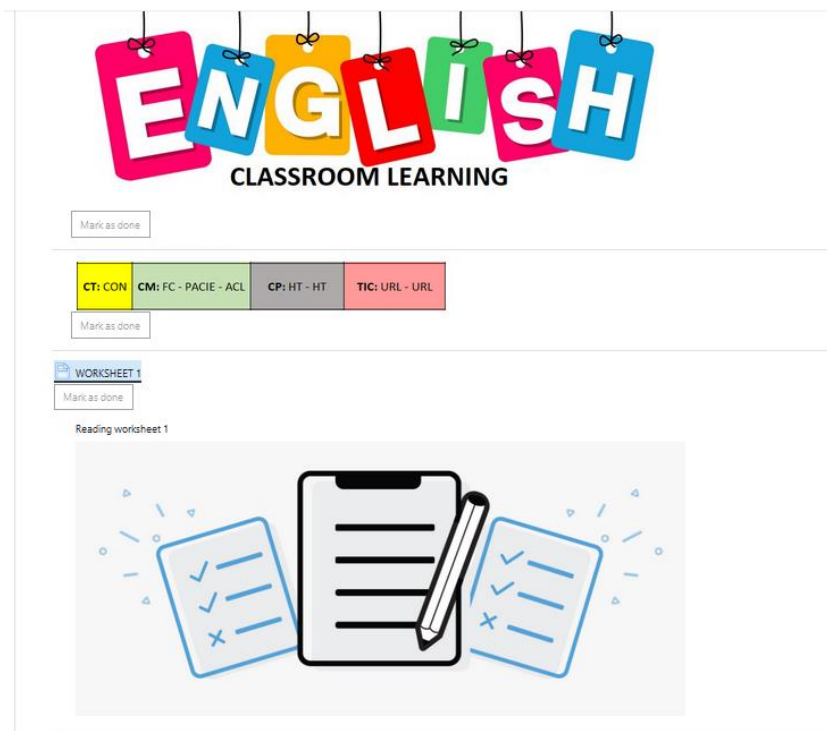


BLOQUE 4: Aprendizaje de clase

En esta sección los estudiantes podrán encontrar sus primeras hojas de trabajo gracias al URL y herramienta tecnológica de trabajo kinestésico, *liveworksheets*. Encontrarán dos hojas de trabajo las cuales requerirán de lectura detenida y de comprensión, así como también de reflexión para resolver las preguntas.

Figura 19

Categoría 1 Bloque 4



BLOQUE 5: Evaluación

En el último bloque de esta categoría, los estudiantes tendrán la oportunidad de ser evaluados, autoevaluación y coevaluación gracias a las aplicaciones precargadas de evaluación como *Kahoot*.

Figura 20

Categoría 1 Bloque 5



CATEGORÍAS 2, 3 Y 4

En el presente Entorno Virtual de Aprendizaje, el enfoque principal ha sido el de dotar a los estudiantes con actividades que propicien la práctica de las cuatro habilidades de aprendizaje del inglés. Como se indica en la explicación del aporte para la categoría 1, las demás categorías integran los bloques del *Flipped Classroom* equipados con actividades afines a practicar: *LISTENING, READING AND WRITING*.

CATEGORÍA 5 - PLUS BLOCK

El aporte en la categoría 5 encontraremos el valor adicional que tiene el Entorno Virtual de Aprendizaje pilar de este proyecto, en donde se presenta mediante un PDF el desarrollo del Diseño Instruccional *ADDIE*, con el objetivo de matizar la estructura del proyecto como tal. El objetivo principal de adjuntar el diseño instruccional es el de brindar información sólida sobre el proceso de creación del EVA a los estudiantes, padres, maestros y a la comunidad educativa en general.

El presente Entorno Virtual de Aprendizaje ha sido diseñado e implementado utilizando técnicas y estrategias tecno-educativas equipadas dentro de *MOODLE*, con el objetivo de facilitar la enseñanza - aprendizaje y el fortalecimiento del Inglés a través de la práctica de las cuatro habilidades de adquisición del idioma. Se propicia que cada actividad sea desarrollada de una forma más divertida e interactiva y que perpetúe el aprendizaje significativo en todo momento. A continuación, se presentan las técnicas y estrategias empleadas para el diseño e implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Lluvia de ideas

Esta estrategia permite que el individuo se exprese con libertad y comparta sus ideas, sentimientos, pensamientos, expresiones, comentarios o experiencias acerca de un tópico en particular. Al trabajar con lluvia de ideas, se está trabajando de forma colaborativa ya que todos son bienvenidos a aportar. La característica principal de las lluvias de ideas es que son muy dinámicas y colaborativas, mediante herramientas como *Mentimeter*, *Padlet* y el foro de *MOODLE*.

Gamificación

Para la edad de los estudiantes el juego es esencial para el aprendizaje. La gamificación es una técnica innovadora que se va fortaleciendo en la educación digital, ya que propicia el aprendizaje significativo, a través de dinámicas y juegos, lo cual genera una motivación al estudiante a aprender de una manera interactiva y divertida. Entre las principales herramientas tenemos la URL de *Word Wall* que tienen infinidad de juegos diseñados para la educación con la capacidad de incrustar dichos juegos dentro de *MOODLE*.

Exposición Digital

Es una estrategia y una herramienta multimedia de gran relevancia ya que permite que el estudiante demuestre todos sus conocimientos. Eficaz para los estudiantes de aprendizaje visual, las presentaciones cada vez son más atractivas y llenas de imágenes que aclaran de forma detallada lo que se quiere presentar. Las siguientes herramientas se han utilizado para presentaciones: *Genially*, *PowToon*, *Emaze* y *PowerPoint*.

Competencia O Evaluación

Es considerada una estrategia de evaluación muy funcional y eficaz dentro del ámbito educativo digital. Ya que, mediante juegos, dinámicas y competencias, permite evaluar y retroalimentar los a los estudiantes según los conocimientos adquiridos. Entre las herramientas más conocidas tenemos: *Kahoot* y *Quizizz*.

Simulación

Es una estrategia extremadamente interactiva. Es perfecta para estudiantes de aprendizaje kinestésico. Permite que los estudiantes demuestren el conocimiento aprendido y que también sean retroalimentados, entre las herramientas más conocidas tenemos los videos interactivos como H5P, *Edpuzzle* y las hojas de trabajo de *Liveworksheets*.

Repositorios

Sin duda los repositorios de audio y video son muy utilizados por docentes de todo el mundo por eficacia en la educación visual y auditiva. Entre los más conocidos y utilizados al día con millones en el mundo tenemos *YouTube*, *Spotify*, *SoundCloud*, entre otros.

Figura 22

Recursos web 2.0



2.3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En la presente sección de validación de especialistas, se ha considerado los siguientes factores a tomar en cuenta:

1. Que trabajen en la misma Institución Educativa
2. Que ocupen cargo de maestros, tutores, coordinadores y directores.
2. Tener un título de cuarto nivel o superior en carreras educativas afines.
3. Experiencia de cinco o más años en Pedagogía o Tecnología.

El proyecto de investigación y el producto final han sido valorados y validados por 5 especialistas que cumplieron con todos los requisitos nombrados previamente. Cabe recalcar que, a cada uno de ellos se les permitió el acceso al Entorno Virtual de Aprendizaje y un formulario con los indicadores del resultado el cual los faculta a valorar esta propuesta.

A continuación, se enumeran los indicadores que se utilizaron para la creación del formulario dirigido a los especialistas.

Tabla 2

Indicadores de resultado

INDICADORES DE RESULTADO
1. Navegación.
2. Iconografía.
3. Factibilidad.
4. Pertinencia.
5. Innovación.
6. Interactividad y creatividad.
7. Fundamentación teórica.
8. Fundamentación metodológica.

Los rangos de evaluación presentados son los siguientes:

Tabla 3

Rangos de evaluación

Excelente
Muy Bueno
Bueno
Regular
Deficiente.

De igual forma, dentro del formulario existe un apartado para Observaciones y Recomendaciones, los cuales tienen el propósito de incluir comentarios que aporten al mejoramiento de la propuesta.

PERFIL DE LOS ESPECIALISTAS

En la tabla adjunta a continuación, se detallan los nombres, título, institución y años de experiencia de cada especialista que aportaron en la validación de la presente propuesta:

Tabla 4

Perfil de especialistas

NOMBRE	APELLIDO	TITULO	INSTITUCIÓN	EXPERIENCIA
Oscar	Tapia	Magister en Educación	Unidad Educativa Rudolf Steiner	15 años
Stephania	Cattán	Magister en Educación.	Unidad Educativa Rudolf Steiner	10 años
Carolina	García	Magister en Psicología Estudiantil	Unidad Educativa Rudolf Steiner	15 años
Carolina	Zabala	Magister en Educación Especial	Unidad Educativa Rudolf Steiner	10 años
Valeria	Izurieta	Magister en Educación Especial	Unidad Educativa Rudolf Steiner	7 años

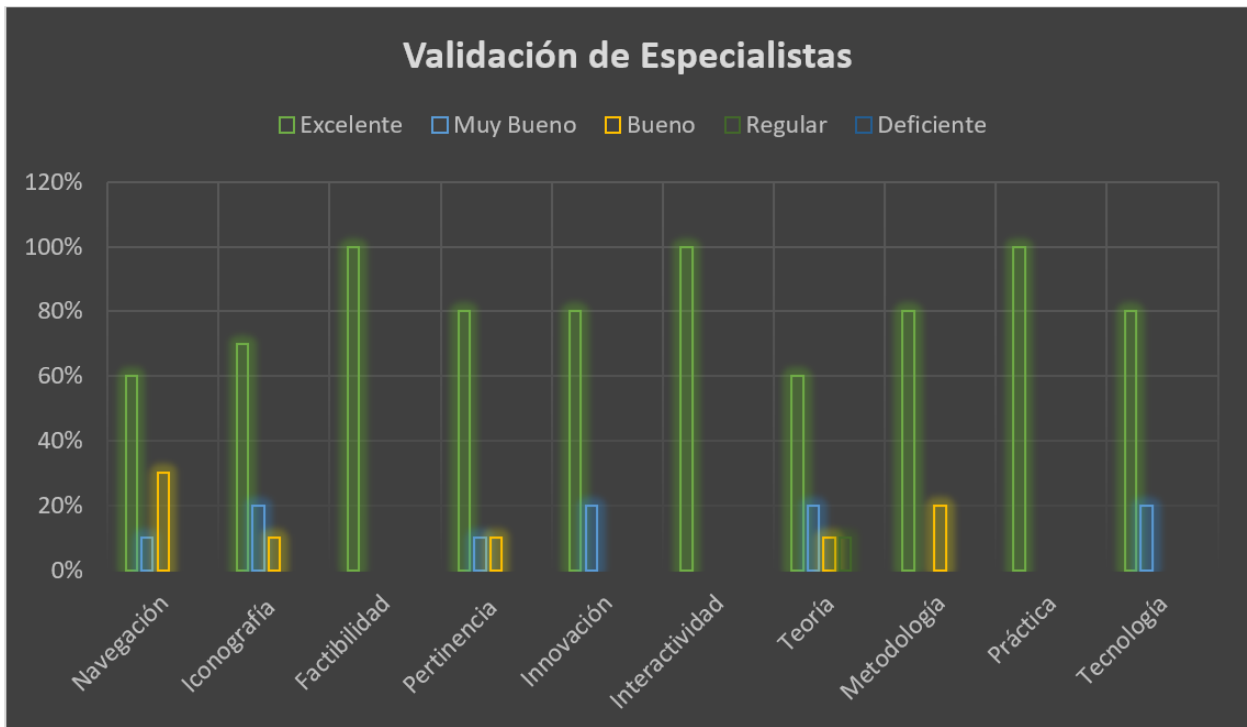
RESULTADOS DE LA VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Para recopilar la información sobre los resultados obtenidos por la validación de los especialistas se aplicó el método *Delphi*, con el objetivo de agregar funcionalidad al Entorno Virtual de Aprendizaje. A más de los promedios y las calificaciones obtenidas, también se ha considerado cada sugerencia y recomendación realizada por los especialistas.

En la siguiente representación gráfica, se detallan los resultados obtenidos por parte de los cinco especialistas en el área de Educación o Tecnología, con una experiencia de cinco o más años en áreas mencionadas anteriormente. Sus aportes han sido tomados en cuenta significativamente para la mejora del proyecto con la siguiente valoración:

Figura 23

Resultados valoración de especialistas


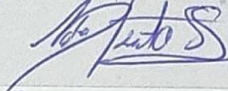
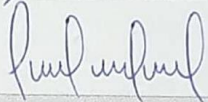
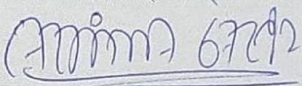


De acuerdo con la tabulación representada en el gráfico previo, podemos mencionar que, los datos obtenidos por parte de la validación de especialistas son favorables en su gran mayoría. La propuesta tiene una alta valoración a nivel académico, considerando que gran parte de los resultados son positivos, en donde tenemos escalas de valoración alta como: Excelente y Muy bueno. Esto ratifica la pertinencia de la creación del proyecto en general.

De igual manera, es importante acotar que, gracias a las observaciones y recomendaciones de los especialistas, se efectuaron cambios en el Entorno Virtual de Aprendizaje que enriquecieron de manera favorable el resultado final obteniendo un producto de calidad para los estudiantes.

Figura 24

Firma y fecha

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS			
	NOMBRE	FECHA	FIRMA
1	Oscar Tapia	7/3/2022	
2	Valeria Izurieta	7/3/2022	
3	Stephanie Catán	7/3/2022	
4	Carolina García	7/3/2022	 Carolina García 67292
5	Carolina Zabala	7/3/2022	Carolina Zabala.

2.4. MATRIZ DE ARTICULACIÓN DE LA PROPUESTA

Tabla 5

Matriz de articulación de la propuesta

EJES O PARTES PRINCIPALES DEL PROYECTO:		SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	INSTRUMENTOS APLICADOS R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica
1	ENGLISH SKILL: READING	Constructivismo Conectivismo	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento Previo ● Aprendizaje Individual ● Aprendizaje Colaborativo ● Aprendizaje de Clase ● Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualización de videos sobre la importancia de la lectura. ● Lluvia de ideas sobre la importancia de la lectura en el aprendizaje del Inglés. ● Revisión de diapositivas sobre "reading". 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias ● Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo 	<ul style="list-style-type: none"> ● R. <i>Youtube</i> ● R. <i>Padlet</i> ● R. <i>Slides</i> ● R. URL ● AA. Foro ● R. <i>Youtube</i> ● AA. URL ● AA. URL ● AA. <i>Quizizz -Kahoot</i>

				<ul style="list-style-type: none"> • Lectura corta, <i>Epic Books: Scooby Doo and the Marsh Ghost</i>. • Ideas principales sobre la lectura. • Lectura interactiva: Video - "reading in fun" • Gamificación: wordwall embedded, reading for comprehension • Liveworksheets: reading for comprehension - embedded • Short Quiz: based on reading for comprehension. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido • Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido • Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido 	
2	ENGLISH SKILL: SPEAKING - PRONUNCIATION AND FLUENCY	Constructivismo - Conectivismo	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento Previo • Aprendizaje Individual • Aprendizaje Colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de videos: Vocabulary for 4th grade 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la 	<ul style="list-style-type: none"> • AA. Free sound recorder • AA. Foro • AS. Chat • R. Youtube

			<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje de Clase ● Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualización de videos: ejercicios para articulación ● Revisión de diapositivas: English most common phrases ● Grabación de mi voz: record your voice ● How was my pronunciation? ● Debate: Is speaking difficult? ● Visualización de videos: Tongue Twisters ● Grabación de mi voz: Tongue Twisters ● Gamificación: wordwall, common speaking phrases - embedded ● Liveworksheets: phonics - regular past tense 	<p>transferencia de experiencias</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo ● Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido. ● Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido ● Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> ● AA. Free sound recorder ● AA. URL ● AA. URL ● AA. Quizziz
--	--	--	--	---	---	--

				<p>pronunciation embedded</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Short Quiz: based on pronunciation 		
3	ENGLISH SKILL: LISTENING	<p>Constructivismo - Conectivismo</p>	<p>Conocimiento Previo Aprendizaje Individual Aprendizaje Colaborativo Aprendizaje de Clase Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualización de videos: listening for known words ● Visualización de videos: listening for known vocabulary ● Revisión de diapositivas: Listening techniques ● Visualización de Videos: Conversation 1 ● Lo que entendí del video ● Debate: Lo bueno, lo malo y lo interesante ● Visualización de videos: Conversation 2 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias ● Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo ● Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> ● R. Youtube ● AA. Foro ● AS. Chat ● R. Youtube ● AA. Kahoot ● AA. URL ● AA. URL ● AA. Quizziz



CONCLUSIONES

1. En el desarrollo del proyecto de investigación, se exponen varios fundamentos teóricos, pedagógicos y tecnológicos con protagonismo en la teoría constructivista, ya que todo el diseño e implementación de esta propuesta se ha realizado en base a métodos y técnicas que propicien la construcción de conocimientos y el aprendizaje significativo. Así mismo, el enfoque conectivista está presente en cada aspecto de este trabajo ya que involucra a las TIC e interpreta la manera en la que la tecnología incide en la enseñanza-aprendizaje. En conclusión, ambas corrientes teóricas buscan apartarse de las prácticas educativas actuales, favoreciendo el desempeño académico de los estudiantes, quienes en esta era se consideran nativos tecnológicos.
2. En el proceso de investigación del proyecto, se evidenció que los estudiantes de cuarto grado demuestran interés y gusto al utilizar y aprender mediante el uso de herramientas tecnológicas. En este contexto, queda justificado la importancia del diseño y la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje que posea la funcionalidad necesaria para los estudiantes logrando alcanzar objetivos que fortalezcan la enseñanza-aprendizaje del inglés basado mediante la práctica de sus cuatro habilidades. Dicho Entorno Virtual de Aprendizaje será aprovechado por toda la comunidad escolar, ya que promueve el trabajo colaborativo, la motivación para aprender inglés, el desarrollo de la autoestima académica, entre otros; todo ello gracias a su interfaz y herramientas que son dinámicas e interactivas.
3. Al momento de diseñar e implementar el Entorno Virtual de Aprendizaje equipado con herramientas web 2.0, con la misión de fortalecer la práctica de las cuatro habilidades de aprendizaje del Inglés, ya que busca presentar una bagaje de actividades y recursos adaptados de acuerdo a los estilos de aprendizaje de estudiantes de la Institución y directamente vinculados con las necesidades de un estudiante del siglo XXI; mejorando así la construcción del conocimiento en la lengua extranjera y propiciando un aprendizaje significativo para los estudiantes.
4. De acuerdo con los resultados obtenidos por parte de los especialistas encargados de la valoración del Entorno Virtual de Aprendizaje, se evidencia su viabilidad de acuerdo al análisis de sus elementos como la pertinencia, factibilidad, diseño e implementación a través de la plataforma virtual *MOODLE*. Es importante mencionar que, gracias a las

observaciones y recomendaciones otorgadas por los especialistas, la calidad y funcionalidad del Entorno Virtual de Aprendizaje mejoró sustancialmente.

RECOMENDACIONES

1. Es importante realizar un amplio análisis sobre los fundamentos teóricos, metodológicos, pedagógicos y tecnológicos para lograr identificar e interpretar de manera adecuada la situación problémica y las posibles soluciones.
2. Se recomienda realizar un análisis profundo sobre los recursos digitales y herramientas que serán utilizadas para la creación del proyecto. Es necesario comprobar la eficacia y funcionalidad de los recursos web 2.0 para ser incorporados en el Entorno Virtual de Aprendizaje. Estos recursos deben cumplir con características básicas de funcionalidad académica, pero sobre todo que consideren el estilo de aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI. Dentro de estos estilos podemos encontrar estudiantes kinestésicos, auditivos y visuales; la importancia de utilizar diferentes tipos de herramientas para diferentes tipos de estudiantes radica en la calidad y efectividad que estas generen en la enseñanza-aprendizaje de lo propuesto.
3. Se sugiere que previo al uso del Entorno Virtual de Aprendizaje, los estudiantes y docentes puedan realizar una capacitación en el uso de esta plataforma. Es importante que se pueda aprovechar el potencial que las actividades y recursos que tienen para ofrecer. De esta forma, los estudiantes, docentes y demás miembros de la comunidad educativa, podrán sentirse motivados a usarla y aprovecharla al máximo.
4. Finalmente, se recomienda realizar un análisis sobre los expertos a quienes se le va a pedir su apoyo al momento de validar la propuesta. Ya que será muy importante contar con sus criterios y valoraciones, debido a que deben poseer mucha experiencia en el ámbito educativo para que de esta manera puedan contribuir positivamente al producto final. Siendo este provechoso para la comunidad educativa quienes serán los beneficiarios finales.

BIBLIOGRAFÍA

Cesar Coll, M. (2010). El Constructivismo en el Aula.

González Melanio Alfredo, Guamán Diego Renato. (2020). Actividades interactivas eXelearning web 3.0 para optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma inglés. Quito, Universidad Tecnológica Israel.

Gavin Dudeney , Nicky Hockly, . (2007). How to teach English with technology. Inglaterra. Pearson.

Riera Miquel Ángel, Prats, M. (2008). Un enfoque socio constructivista y sistémico de los modelos de apoyo y actualización docente para la innovación educativa de base TIC. Educar.

Sambrano Mayde, Fernández Tatiana Lucia Catalina (2010). Usando MOODLE para enseñar escritura de ensayos en Inglés. Tesis de especialidad. Corporación universitaria minuto de Dios. Colombia.

Toscano Evelyn Zulema, Parra Fidel David (2020). Cuentos Interactivos para la estimulación oral del inglés mediante Animaker en cuartos años de básica. Universidad Israel, Ecuador.

Valarezo Christian Marcelo, Ruíz Lena Ivanova. (2019). Cuaderno digital utilizando Exelearning para el Inglés de estudiantes de séptimo de Educación General Básica. Quito, Universidad Israel.

ANEXOS

1. Tabulación Exámenes de Diagnóstico a Estudiantes



TABULACION DE PRUEBAS DE DIAGNOSTICO INGLÉS 4° A 2021-2022

	1. Question 1 grammar	2. Question 2 grammar	3. Question 3 grammar	4 - Question 4 grammar	5.- Question 5 writing	6.- Question 6 match	7.- Question 7 grammar	8.- Question 8 grammar	9. Question 9 grammar	10. Question 10. grammar	PUNTOS OBTENIDOS
NICOLAS CELI	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4
AARON FIGUEROA	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	4
IVAN NICOLAS FONSECA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
ALEJANDRO DAVID GUERRERO	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
MARTINA EMILIA HERRERA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
RAUL IGNACIO LOPEZ	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
MARIA EMILIA PUEBLA	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4
JULIAN FELIPE QUIÑONES	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	5
ISABELLA CRISTINA ROCA	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	6
JULIAN CAMILO RODRIGUEZ	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
CAMILO GUSTAVO TERAN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
ISABELLA VALDOSPINOS	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5
PROMEDIO GENERAL.											6.58



RESULTADOS DE LAS PRUEBAS DE DIAGNÓSTICO DE INGLÉS

4° "A" E.G.B

2021-2022

El día 20 de septiembre del 2020 se llevó a cabo la presentación de pruebas de diagnóstico por los estudiantes de cuarto grado, la prueba del área de inglés constaba de 10 preguntas, las cuales fueron tomadas bajo el siguiente criterio para hacer la clasificación: **SUFICIENTE** (1 a 4 aciertos) **BUENO** (5 a 7 aciertos) **MUY BUENO** (8 a 10 aciertos) de acuerdo con ello a continuación se puede observar el estándar donde se ubica cada estudiante.

MUY BUENO MB	BUENO B	SUFICIENTE SF
IVAN NICOLAS FONSECA	JULIAN FELIPE QUIÑONES	NICOLAS CELI
MARTINA EMILIA HERRERA	ISABELLA CRISTINA ROCA	AARON FIGUEROA
RAUL IGNACIO LOPEZ	ISABELLA VALDOSPINOS	MARIA EMILIA PUEBLA
CAMILO GUSTAVO TERAN	JULIAN CAMILO RODRIGUEZ	
	ALEJANDRO DAVID GUERRERO	



TABULACION DE PRUEBAS DE DIAGNOSTICO
DE INGLÉS
4° B
2021-20222

	1. Question 1 grammar	2. Question 2 grammar	3. Question 3 grammar	4 – Question 4 grammar	5.- Question 5 writing	6.- Question 6 match	7.- Question 7 grammar	8.- Question 8 grammar	9. Question 9 grammar	10. Question 10. grammar	PUNTOS OBTENIDOS
LUCIANA ASTUDILLO	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4
DANIEL BALDUS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RAPHAELLA CAICEDO	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	4
DIEGO CASTILLO	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
WAGNER CILIO	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
MARIA EMILIA COUSSEAU	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
DANNA IDROVO	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5
LENA LINARES	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
JOSE LUIS LOPEZ	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5
LISBETH PEREZ	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
ANDRE TORRES	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
MILENA ZAPATA	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
VICTORIA HERRERA	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6
PROMEDIO GENERAL.											6.83

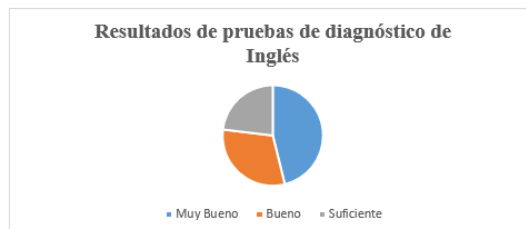
RESULTADOS DE LAS PRUEBAS DE DIAGNÓSTICO DE INGLÉS

4° B.E.G.B

2020 - 2021

El día 10 de septiembre del 2020 se llevó a cabo la presentación de pruebas de diagnóstico por los estudiantes de cuarto grado, la prueba del área de inglés constaba de 10 preguntas, las cuales fueron tomadas bajo el siguiente criterio para hacer la clasificación: **SUFICIENTE** (1 a 4 aciertos) **BUENO** (5 a 7 aciertos) **MUY BUENO** (8 a 10 aciertos) de acuerdo con ello a continuación se puede observar el estándar donde se ubica cada estudiante.

MUY BUENO MB	BUENO B	SUFICIENTE SF
DIEGO CASTILLO	DANNA IDROVO	LUCIANA ASTUDILLO
WAGNER CILIO	JOSE LUIS LOPEZ	RAPHAELLA CAICEDO
MARIA EMILIA COUSSEAU	VICTORIA HERRERA	DANIEL BALDUS
LENA LINARES	MILENA ZAPATA	
LISBETH PEREZ		
ANDRE TORRES		



2. Documentos Validación por Especialistas



**Universidad
Israel**

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS
DATOS INFORMATIVOS

Nombre Y Apellido: Stephania Cottán
 Formación Académica: Universidad Andrés Bólvivar (Magister)
 Lugar de Trabajo: Colegio Rudolf Steiner
 Cargo: Docente de Inglés
 Años de experiencia: 10 años
 E-mail: nena-2590@hotmail.com

NOMBRE DE LA PROPUESTA: CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA CUARTO GRADO.

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
NAVEGACIÓN	X				
ICONOGRAFÍA	X				
FACTIBILIDAD	X				
PERTINENCIA	X				
INNOVACIÓN	X				
INTERACCIÓN	X				
METODOLÓGICA	X				
PRÁCTICA	X				
TECNOLOGÍA	X				

Observaciones:

Es una plataforma muy amigable, completa y dinámica que permitirá sin duda mejorar la educación.

Recomendaciones:

Incluir más recursos tecnológicos que puedan ser útiles.



Universidad Israel

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

DATOS INFORMATIVOS

Nombre Y Apellido: Oscar Tapia
Formación Académica: Magister
Lugar de Trabajo: Rudolf Steiner
Cargo: Coordinador del área de Inglés PEP
Años de experiencia: 10
E-mail: o.tapia@cclegiorudolfsteiner.edu.ec

NOMBRE DE LA PROPUESTA: **CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA CUARTO GRADO.**

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
NAVEGACIÓN	/				
ICONOGRAFÍA	/				
FACTIBILIDAD		/	/		
PERTINENCIA		/	/		
INNOVACIÓN		/			
INTERACCIÓN	/				
METODOLOGÍA		/	/		
PRÁCTICA		/			
TECNOLOGÍA		/			

Observaciones:

Buena iniciativa

Recomendaciones:

Utilizar aún más recursos y herramientas para entretener a los estudiantes.



Universidad Israel

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

DATOS INFORMATIVOS

Nombre Y Apellido: Carolina Zabala
Formación Académica: Mgs. Educación Especial
Lugar de Trabajo: Colegio Rudolf Steiner.
Cargo: Profesora 2^o de EGB
Años de experiencia: 10
E-mail: carozabalac@hotmail.com.

NOMBRE DE LA PROPUESTA: CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA CUARTO GRADO.

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
NAVEGACIÓN	/				
ICONOGRAFÍA		//			
FACTIBILIDAD		//			
PERTINENCIA	/	/			
INNOVACIÓN			/		
INTERACCIÓN			/		
METODOLOGÍA			/		
PRÁCTICA	//				
TECNOLOGÍA	//				

Observaciones:

Recomendaciones:

Implementar otra para los demás grados.



Universidad Israel

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

DATOS INFORMATIVOS

Nombre Y Apellido: Valencia Justine Izabela Salazar
Formación Académica: Magister en Educación Especial
Lugar de Trabajo: Colegio Rudolf Steiner
Cargo: Docente de Inglés
Años de experiencia: 7 años
E-mail: v.izurdo@colegio.rudolf.steiner.edu.ec

NOMBRE DE LA PROPUESTA: CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA CUARTO GRADO.

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
NAVEGACIÓN		✓			
ICONOGRAFÍA	✓				
FACTIBILIDAD	✓				
PERTINENCIA		✓			
INNOVACIÓN		✓			
INTERACCIÓN		✓			
METODOLOGÍA	✓				
PRÁCTICA	✓				
TECNOLOGÍA	✓				

Observaciones:

Recomendaciones:

Mejorar las etiquetas y la información.



Universidad Israel

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

DATOS INFORMATIVOS

Nombre Y Apellido: María Carolina García Guerra
Formación Académica: Psicóloga Clínica y Educativa, Profesora con mención en Inglés
Lugar de Trabajo: Colegio Rudolf Steiner
Cargo: Profesora de inglés
Años de experiencia: 15
E-mail: makrogarcia@hotmail.com

NOMBRE DE LA PROPUESTA: **CREACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA CUARTO GRADO.**

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
NAVEGACIÓN	✓				
ICONOGRAFÍA	✓				
FACTIBILIDAD		✓			
PERTINENCIA			✓		
INNOVACIÓN	✓				
INTERACCIÓN		✓			
METODOLOGÍA					
PRÁCTICA	✓				
TECNOLOGÍA	✓				

Observaciones:

Recomendaciones:
