



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación

Autora

Grace Cristina Andino Altamirano

Tutor

MSc. Fredy Esparza Bernal

QUITO – ECUADOR

2024

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

Yo, Grace Cristina Andino Altamirano, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 6 días de abril 2024, firmo conforme:

Autor: Grace Cristina Andino Altamirano



Firma:

Número de Cédula: 1713589644

Dirección: Nazacota Puento y Destacamento Casacay

Correo electrónico: cristmartin730@hotmail.com

Teléfono: 0995619029

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**, presentado por Grace Cristina Andino Altamirano, para optar por el Título de Magíster en Educación.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.


Quito, 6 de abril del 2024

.....
Ing. Fredy Esparza Bernal, MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 6 de abril de 2024



.....
Lic. Grace Cristina Andino Altamirano

1713589644

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante Grace Cristina Andino Altamirano, pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 6 de abril de 2024.

.....
Lcdo. Orlando David Rojas Londoño, MSc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Lcda. Mishell Romina Angulo Alvarez, MSc.
EXAMINADOR

.....
Ing. Carlos Fredy Esparza Bernal, MSc.
DIRECTOR/TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a mi Ser Supremo.

A mis padres Inesita y Julio. Mamita, eres mi ejemplo de esfuerzo y valentía. Gracias por tu amor y por enseñarme a ser una persona de bien. Recibo tu bendición desde el cielo.

A mi hijo Martín, gracias por entender que fue necesario sacrificar nuestro tiempo. Hijito mío, eres mi mayor tesoro y mi más profunda fuente de inspiración. Te amo.

A Chicho, te agradezco por el cariño de siempre y por ser mi apoyo incondicional.

Cristina

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a mi estimado maestro MSc. Freddy Esparza, por su invaluable apoyo y dirección en este proceso.

A mis maestro y mentor MSc. David Rojas por su paciencia y por compartir generosamente su tiempo y conocimiento para ayudarme a afrontar los desafíos que enfrenté durante este proyecto.

A mis maestros de la Universidad Indoamérica, su influencia en mi vida profesional será siempre recordada y apreciada.

Cristina

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PRELIMINARES	
PORTADA	i
AUTORIZACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	10
Árbol de Problemas	12
Análisis Crítico	13
Delimitación de la investigación	13
Formulación del Problema	14
Interrogantes de la Investigación	14
Destinatarios del Proyecto.....	14
Objetivos	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	15
CAPÍTULO I	16
MARCO TEÓRICO	16
Antecedentes de la Investigación (Estado del Arte)	16
Campo y Objeto de estudio	19

Desarrollo del Objeto y Campo de Estudio.....	20
Desarrollo Fundamental de la Variable Independiente.....	21
Desarrollo Fundamental de la Variable Dependiente	22
Desarrollo Fundamental de la Variable Independiente.....	23
Sociedad del conocimiento.....	23
Innovación	23
Las Herramientas Digitales	24
Importancia.....	25
Ventajas.....	26
Desventajas.....	26
Conectividad.....	27
Alfabetización digital.....	28
Licencias abiertas.....	28
Tipos para la enseñanza- aprendizaje de inglés.....	29
Plataformas virtuales LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS).....	32
Desarrollo Fundamental de la Variable Dependiente	35
Currículo	35
Metodología.....	36
Enseñanza - Aprendizaje del Idioma Inglés	38
Importancia.....	38
Teorías del aprendizaje	38
Estrategias Metodológicas.....	39
Destrezas	43
Macrodestrezas	44
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	45
Evaluación	46
CAPÍTULO II	48
DISEÑO METODOLÓGICO	48
Generalidades	48
Paradigma: Pragmático	48
Enfoque de investigación	48

Modalidad de investigación.....	49
Nivel o tipo de investigación.....	49
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	50
Población.....	50
Muestra.....	51
Tipo de muestreo	52
Proceso de recolección de datos	52
Operacionalización de variables	53
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	58
Técnicas.....	58
Instrumentos	58
Validez y Confiabilidad	59
Análisis e interpretación de resultados	60
Análisis e interpretación de resultados de la entrevista dirigida a docentes	61
Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a estudiantes	64
Triangulación de resultados.....	76
Conclusiones.....	79
Recomendaciones	80
CAPÍTULO III	81
PROPUESTA	81
Antecedentes de la propuesta:	81
Justificación.....	82
Definición del tipo de producto	83
Objetivos	83
Objetivo General.....	83
Objetivos específicos	83
Análisis de la factibilidad	84
Factibilidad normativa	84
Factibilidad técnica	84
Factibilidad financiera.....	84
Factibilidad educativa pedagógica.....	84

Fundamentación teórica de la propuesta.....	85
Guía didáctica.....	85
Importancia de la guía didáctica.....	85
Estructura de la guía didáctica.....	85
Metodología.....	86
Plan de Acción.....	87
Valoración de la propuesta.....	88
Guía Didáctica Docente para el uso de herramientas digitales en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje del idioma Inglés.....	Error! Bookmark not defined.
BIBLIOGRAFÍA.....	117
ANEXO 1.....	126
ANEXO 2.....	127
ANEXO 3.....	128
ANEXO 4.....	129
ANEXO 5.....	130
ANEXO 6.....	132
ANEXO 7.....	134
ANEXO 8.....	140

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Cifras sectoriales clave	7
Tabla 2. Herramientas TIC imprescindibles para el aprendizaje del idioma inglés	30
Tabla 3. Herramientas específicas para fortalecer el idioma inglés.	34
Tabla 4. Métodos de Aprendizaje	37
Tabla 5. Estrategias Metodológicas Activas	40
Tabla 6. Estilos de Aprendizaje	45
Tabla 7. Distribución de la Población.....	50
Tabla 8. División de estudiantes por género	50
Tabla 9. Operacionalización de la Variable Independiente: Herramientas Digitales	54
Tabla 10. Operacionalización de la Variable dependiente: Enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.....	56
Tabla 11. Alfa de Cronbach de la encuesta dirigida a estudiantes	60
Tabla 12. Interpretación de la fiabilidad del cuestionario	60
Tabla 13. ¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés?	64
Tabla 14. ¿Tus maestros te evalúan a través de plataformas o herramientas digitales en la clase de inglés?.....	65
Tabla 15. ¿Crees que, al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?.....	66
Tabla 16. Selecciona una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés	67
Tabla 17. ¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés?	69
Tabla 18. ¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?.....	70
Tabla 19. ¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender?	71
Tabla 20. ¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?.....	72

Tabla 21. Selecciona una actividad que realizan tus maestros para fortalecer el idioma inglés.	73
Tabla 22. Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases.....	75
Tabla 23. Matriz de triangulación de resultados.....	77
Tabla 24. Plan de Acción	87

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Relación Causa-Efecto	12
Figura 2. Mandalas de Ojiva de las variables.....	20
Figura 3. Red conceptual de la variable independiente	21
Figura 4. Red conceptual de la variable dependiente	22
Figura 5. Herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés	29
Figura 6. Conjunto de funcionalidades de los LMS (Learning Management System).....	32
Figura 7. Plataformas LMS de Código Abierto.....	33
Figura 8. Niveles de conocimiento	36
Figura 9. Teorías del Aprendizaje	39
Figura 10. Macrodestrezas	44
Figura 11. División de estudiantes por género	51
Figura 12. ¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés?	64
Figura 13. ¿Tus maestros te evalúan a través de plataformas o herramientas digitales en la clase de inglés?.....	65
Figura 14. ¿Crees que, al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?.....	66
Figura 15. Selecciona una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés	68
Figura 16. ¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés?	69
Figura 17. ¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?.....	70
Figura 18. ¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender?	71
Figura 19. ¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?	72
Figura 20. Selecciona una actividad que realizan tus maestros para fortalecer el idioma inglés.	74

Figura 21. Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases. 75

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**TEMA: LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

AUTOR: Grace Cristina Andino Altamirano

TUTOR: MSc. Fredy Esparza Bernal

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación aborda el tema sobre el limitado uso de herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de Primero Bachillerato. Su objetivo general fue establecer de qué manera se utilizan las herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Primero Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Sagrados Corazones de Rumipamba. El paradigma de la investigación fue pragmático con enfoque cuali-cuantitativo, modalidad aplicada y tipo de estudio descriptivo con corte documental y de campo. Se diseñaron y administraron dos métodos de recopilación de información: un cuestionario dirigido a 75 estudiantes y una guía de entrevista aplicada a cuatro docentes de la institución. Después de analizar e interpretar la información recopilada se concluye que el 72% de los estudiantes señalan que el uso de herramientas digitales es deficiente, así como también los resultados del instrumento aplicado a los docentes dejan como evidencia la aplicación únicamente de la estrategia metodológica Aprendizaje Basada en Proyectos, si bien la metodología ABP es valiosa, es importante complementarla con otras metodologías activas para ofrecer una educación integral y equilibrada que satisfaga las necesidades y promueva el éxito de todos los estudiantes. Por este motivo se propone una solución factible al problema, el cual trata sobre la creación de una guía didáctica dirigida al docente que sea útil a la hora de implementar herramientas digitales en sus planificaciones, pero que también sirva de apoyo para desarrollar recursos digitales y colaboren en el fortalecimiento de las cuatro destrezas del idioma inglés, a través de una metodología activa como Flipped Classroom o Aula Invertida.

DESCRIPTORES: comunicación, enseñanza-aprendizaje, herramientas digitales, habilidades

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education

AUTHOR: ANDINO ALTAMIRANO GRACE CRISTINA

TUTOR: MG. ESPARZA BERNAL CARLOS FREDY

ABSTRACT

DIGITAL TOOLS IN THE ENGLISH LANGUAGE TEACHING-LEARNING PROCESS

This research addresses the topic of the limited use of digital tools for teaching and learning the English language of First Baccalaureate students. Its general objective was to establish how digital tools are used for teaching and learning the English language in the First Baccalaureate of the "Sagrados Corazones de Rumipamba" Bilingual and Private Educational Institution. The research paradigm was pragmatic with a qualitative-quantitative approach, applied modality, and type of descriptive study with documentary and field cut. Two methods of information collection were designed and administered: a questionnaire aimed at 75 students and an interview guide applied to four teachers of the institution. After analyzing and interpreting the information collected, it is concluded that 72% of students indicate that the use of digital tools is deficient, as well as the results of the instrument applied to teachers leave as evidence the application only of the methodological strategy Project Based Learning, although the PBL methodology is valuable, it is important to complement it with other active methodologies to provide a comprehensive and balanced education that meets the needs and promotes the success of all students. For this reason, a feasible solution to the problem is proposed, which deals with the creation of a didactic guide for teachers that is useful when implementing digital tools in their planning but also serves as support to develop digital resources and collaborate in strengthening the four English language skills, through an active methodology such as Flipped Classroom or Inverted Classroom.

KEYWORDS: communication, teaching-learning, digital tools, digital skills



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La pandemia COVID-19 dejó grandes rezagos en el ámbito educativo, deponiendo como realidad el cambio en la forma de aprender y enseñar. Durante el confinamiento se pudo observar la necesidad imperante de comunicarnos con el mundo, esto influyó sustancialmente en la educación, la cual empezó a buscar la manera de que todos podamos acceder de alguna forma a ella. De esta forma la educación se aceleró mediante el uso de herramientas digitales e intervino de manera positiva para continuar con el proceso de aprendizaje. (CEPAL-UNESCO, 2020). En la actualidad la tecnología ha pasado a formar parte imprescindible de las actividades que realizamos en la vida diaria y por supuesto, la innovación en la educación no es una excepción. “La innovación educativa es un objetivo relevante para las instituciones de educación superior, en especial para las instituciones formadora de profesores, por el impacto que tiene en el sistema educacional de un país” (González y Cruzat, 2019, p.3). Es por ello que, el presente proyecto de investigación está basado en la importancia de la tecnología y el uso de herramientas digitales propiamente dichas para innovar la enseñanza del idioma inglés en las aulas.

En este contexto la mayoría de los educadores reconoce tener competencias en el uso de ciertas herramientas tecnológicas para enseñar inglés como la web 2.0, dispositivos móviles, equipos multimedia y motores de búsqueda en internet, sin embargo, esto no es suficiente, puesto que se requiere de una mayor capacitación en los programas utilizados en la enseñanza del inglés como, por ejemplo: pizarras digitales, plataformas virtuales y uso de redes de investigación internacional. Por lo tanto, es fundamental que los profesores de inglés cuenten con las habilidades adecuadas en el manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para desempeñar eficazmente su papel como guías y facilitadores en medio de los constantes cambios que experimenta la sociedad de la información (Jiménez, 2018).

El propósito de esta investigación radica en mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, permitiendo a los estudiantes aprovechar y aplicar adecuadamente las herramientas tecnológicas según sus necesidades. De esta manera, se busca crear un entorno de aprendizaje más dinámico, colaborativo y sobre todo motivador.

Esta investigación tiene por objeto el indagar acerca de posibles estrategias y metodologías que puedan ser aplicables por el docente para potenciar las habilidades lingüísticas y de esta manera fomentar la comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura en inglés. Además, el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés busca preparar a los estudiantes para una nueva era globalizada y tecnológica.

La presente investigación se desarrolló en la línea de Gestión Pedagógica de la Innovación. Esta “puede entenderse como la práctica concreta de la vida histórica, dicho en otras palabras, genera conocimiento, por lo que tiene acción transformadora en la vida del hombre y de la sociedad” (González y Cruzat, 2019, p.3). En consecuencia, está relacionada con el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, cuyo propósito servirá como aporte significativo en el empoderamiento de los estudiantes de Primero bachillerato para desarrollar sus habilidades y competencias; aprovechando al máximo todos los recursos ofrecidos para comunicarse con el mundo de manera efectiva y a lo posterior sea un beneficio para su desarrollo personal y profesional.

Conforme a la Ley Orgánica Reformatoria de La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021) se delinear las bases fundamentales de esta investigación:

La Carta de Organización de Estados Americanos (OEA), aclara en su artículo 47, que los Estados miembros darán importancia primordial dentro de sus planes de desarrollo, al estímulo de la educación, la ciencia, la tecnología y la cultura orientadas hacia el mejoramiento integral de la persona humana. (2021, p.4)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cultura y la Ciencia, UNESCO en su informe siglo XXI, liderado por Delors (1996) declara que:

La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán por cada persona, en cierto sentido, aprender a conocer, es decir adquirir los instrumentos de la comprensión, aprender a hacer para poder influir sobre el propio entorno, aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los anteriores. (p. 97)

La pertinencia de esta investigación se apoya en el Artículo 27 de la Constitución de la República (2021)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (2021, p.17)

El artículo de la Constitución establece que la parte primordial de la educación se encuentra en el desarrollo integral de los y las estudiantes. Así también debe involucrar a todos los sectores de la sociedad, respetando la diversidad cultural y étnica. Debe ser desarrollada en un ambiente afectuoso y debe promover los valores democráticos que contribuyan al desarrollo de este país.

Al respecto, La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2023) establece que:

Artículo 51.- Recursos educativos digitales. - Es todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y su función radica en informar sobre un tema, ayudar en la comprensión de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Será de libre acceso y estará a disposición en la

plataforma digital que la Autoridad Educativa Nacional determine para el efecto.

La Autoridad Educativa Nacional proveerá, promoverá y capacitará a los actores de la comunidad educativa sobre el uso pedagógico de los recursos educativos digitales, en articulación con el currículo educativo nacional. (2023, p.22)

Dentro de sus principios generales El Código de la Niñez y Adolescencia (2017) contempla la norma legal en donde se fundamenta que:

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; 2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar; 3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender; 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. (2017, p.9)

Así también, la Ley Orgánica Reformatoria de La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021) instituye que:

La Constitución de la República, en su artículo 26, determina que la educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir (2021, p.5)

Para analizar la presente investigación se trabajará en varios contextos que se detallan a continuación:

A nivel Macro, las competencias digitales cumplen un papel preponderante en la actualidad, así como también el aprendizaje del idioma inglés, el cual brinda a los estudiantes no solamente la posibilidad de aprender un nuevo idioma, sino que también se trata de romper las brechas tecnológicas y lograr la anhelada alfabetización digital. De esta forma podrán comunicarse de manera efectiva con el mundo entero y favorecerán al desarrollo sostenible de su patria. En cuanto a la enseñanza, los maestros tienen la oportunidad de crear nuevos métodos de educación y hasta personalizarlos de acuerdo a las necesidades de cada estudiante y su ritmo de aprendizaje (Torres, 2002).

La educación vive un cambio constante a causa de la globalización y actualmente en el siglo XXI las distancias se acortan cada vez más con el uso de la tecnología, es por esto que se presenta la imperante necesidad de aprender el manejo de herramientas tecnológicas en el ámbito formativo. En el caso de las instituciones educativas la tecnología demuestra un grado de importancia considerable, ya que, el uso de herramientas digitales no solo permite monitorear el rendimiento de los estudiantes, sino que además fortalece procesos de escritura, lectura, habilidades para escuchar, hablar, y adicionalmente sirve como recurso interactivo al alcance de todos los estudiantes (Torres, 2002).

Según Mike Thiruman (2020) Singapur, es una nación que no cuenta con suficientes recursos económicos; sin embargo, luego de realizar un análisis en el contexto educativo lograron entender la importancia del estudio de la tecnología. De esta premisa surge la urgencia en el país, lo que lleva a reconocer al gobierno que su recurso más valioso es su población. Por consiguiente, se compromete a implementar medidas significativas para el progreso de la nación Es así como se

decide realizar una investigación considerable en el ámbito educativo, especialmente en el desarrollo tecnológico de sus ciudadanos. Esto se basa en la política arraigada en la cultura china de priorizar la inversión en educación como una estrategia fundamental para el avance y bienestar de la sociedad. Recordemos que Singapur es 75% chino, por lo tanto, esto tiene relación al contexto formativo que posee esta nación. Adicionalmente, el gobierno colabora para que exista un nexo entre el hogar, la escuela, y los padres quienes cumplen un papel fundamental en cuanto a responsabilidad y propiedad de educación sobre sus hijos, especialmente en los primeros años de vida hasta los 15 o 16. Singapur alcanza el nivel top en los resultados de exámenes internacionales y nada de esto se podría lograr sin el compromiso mutuo de maestros y autoridades, ya que, los primeros deben subir los estándares educativos preparándose en el uso de tecnología, nuevas estrategias educativas, instaurando recursos creativos para la clase, etc. (Ficha sector - Tecnología educativa (Edtech) en Singapur, 2021).

A partir de la pandemia COVID-19, el mundo ha cambiado y a la vez ha permitido que varios estudiantes alrededor del mundo hayan continuado sus estudios gracias a la tecnología. Singapur no fue la excepción, por lo que ahora se ha convertido en un referente mundial en cuanto a educación, ya que, ocupa el primer puesto en el informe PISA 2015 y segundo puesto en 2018. Históricamente Singapur presentaba altos índices de desempleo, por esta razón necesitaba incrementar sus niveles de producción. De acuerdo a este estudio llegaron a la conclusión de elevar sus estándares educativos y formación empresarial (Ficha sector - Tecnología educativa (Edtech) en Singapur, 2021).

Tabla 1. Cifras sectoriales clave

Gasto en educación 2020	7.930 MEUR
Gasto en educación 2020 (% PIB)	2,75%
Gasto en educación por estudiante 2020	9.919,29 EUR
Facturación sector EdTech 2019	793 MSD
Organismo regulador en educación	Ministry of Education
Puesto ranking Pisa 2018	2.º

2019	Estudiantes	Centros
Educación primaria	235.09	179
Educación secundaria	161.831	152
educación superior	203.969	55
Total	600.839	386

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Ficha sector - Tecnología educativa (Edtech) Singapur, 2021).

Durante varios años se creía que el proceso de enseñanza- aprendizaje era solo uno, en el que el maestro enseñaba e inmediatamente el estudiante aprendía o en donde el maestro era quien dictaba su clase magistral y el estudiante solo debía repetir lo que escuchaba. En la actualidad, según Coloma (2015) se conoce que este es un proceso que se lo debe llevar a cabo por separado; es decir, el aprender está relacionado con el proceso que cada persona tiene para inferir el conocimiento. Esto a su vez es directamente proporcional a la adquisición del conocimiento, su ritmo de aprendizaje y sus necesidades. El segundo es instruir, la enseñanza es la parte en donde el maestro se convierte en un facilitador, es decir es quien guía el proceso de aprendizaje del estudiante. Es imprescindible, advierte Coloma (2015) García y García (2021), Decana de la Facultad de Educación PUCP, tomar en cuenta que el maestro debe tener conciencia del cambio en su rol, ya que abandona la idea de exponer todo lo que sabe para convertirse en un guía de actividades necesarias para

que el estudiante aprenda de mejor manera tomando en cuenta su ritmo, estilo y tipo de aprendizaje y encaminarle hacia el uso e innovación digital.

A nivel Meso, Dalio et ál. (2023) concluyeron que los países de América Latina estamos viviendo una era digital, la cual busca fortalecerse cada día más con el fin de que los sectores más necesitados tengan mejores opciones en cuanto a educación se refiere. Por tanto, se ha creado una hoja de ruta que contiene las siguientes preguntas, ¿Por qué se necesitan estrategias para el desarrollo de actividades digitales?, ¿de qué hablamos al decir ser competente digitalmente?, ¿Cómo pasar de la teoría a la práctica? Se obtienen las respuestas a estas preguntas y se entiende que se necesita ayudar al desarrollo de aquellas personas en riesgo de exclusión, para que puedan obtener un mejor trabajo, o para que de alguna manera logren emprender.

El poseer habilidades digitales usualmente se confunde con el uso del celular o el hecho de poder acceder a la web. Sin embargo, el concepto de alfabetización digital, proceso necesario para considerar que una persona es competente en el campo digital, es más profundo y amplio, y abarca varias habilidades para obtener, utilizar, gestionar y crear información digital y herramientas digitales (Banco Mundial, 2021). El adquirir habilidades digitales lejos de ser un lujo, se ha convertido en una necesidad imperiosa y relevante en la sociedad por varias razones como el obtener una mejor oportunidad de empleo y crecimiento laboral, el acceso a información, lo cual, puede ayudar en la toma de decisiones, la comunicación actualmente está basada en medios electrónicos, los cuales, sirven para mantenerse en contacto con el mundo en general. También se puede mencionar a la autonomía, ya que, en esta era digital las personas necesitan conocer sobre ello para poder realizar sus transacciones bancarias, o simplemente una compra en línea. Así también, aquellos quienes son hábiles para negocios en línea deben tener en cuenta sus habilidades y hacer uso de las mismas para emprender o crear contenido. Las empresas hoy en día, buscan contratan personal que cuenten con habilidades digitales, tanto para desarrollarse en su trabajo de forma individual, como para trabajar en grupos y ampliar el horizonte de su empresa (Figueroa de la fuente et al., 2018).

En América Latina y el Caribe (ALC), alrededor del 70% de la población aún no cuenta con habilidades digitales básicas, esto es más o menos el doble que en los países miembros de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos). En cuanto a habilidades intermedias, existen algunas variaciones entre los países de América Latina y el Caribe.

Pazmiño et ál. (2022) concluyeron que las herramientas digitales se han convertido en una necesidad en el campo educativo, ya que, refuerza el conocimiento en los estudiantes cambiando por completo el sentido tradicionalista. La investigación realizada destaca la creciente importancia de las herramientas digitales en el ámbito educativo. Su estudio concluye que estas herramientas no son solo beneficiosas, sino que se han vuelto imprescindibles para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, transformando radicalmente el enfoque tradicionalista hacia un o más dinámico y adaptativo. Esta conclusión subraya la necesidad urgente de adaptar herramientas digitales en los procesos educativos para garantizar una educación de calidad y relevante en la era digital.

Por su parte, Pacheco et al. (2015) concluyen que en la actualidad millones de personas hacen uso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación TIC y la educación también tiene mucho que aportar en este campo. Es por esto la importancia y responsabilidad que tiene cada maestro al capacitarse profesionalmente para poder entregar una educación de calidad, en la que el estudiante pueda generar aprendizaje y reforzar sus conocimientos

De acuerdo a lo antes mencionado, en el Ecuador, específicamente en la provincia del Guayas se ha realizado una investigación descriptiva relacionada al tema, en el Colegio Técnico Industrial “La Alborada” con el fin de determinar la relación que tienen las TIC con el rendimiento académico. En donde se resume que existe una deficiente capacitación al personal docente acerca del uso de TIC y desconocen los nuevos modelos de aprendizaje; sin embargo, los docentes son conscientes de la importancia del tema y de que su labor pedagógica debería estar enfocada en el uso de las TIC, pues saben que el rendimiento académico de sus estudiantes tendría un avance significativo en este sentido. Finalmente, este estudio concluyó que la implementación de herramientas tecnológicas fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, las capacitaciones en E-

learning dirigido a docentes elevará la calidad educativa y despertará el interés en los educandos, esto servirá de beneficio al desarrollo de trabajo colaborativo, participativo y creativo (Pacheco et al., 2015).

A nivel Micro la investigación se realiza en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Sagrados Corazones de Rumipamba, ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, calle 10 de agosto y Atahualpa OEI – 20, perteneciente al barrio Rumipamba, zona 9, Distrito 5 y cuenta con 75 estudiantes de primero bachillerato quienes comprenden edades entre 14-15 años. Además, se trabajó con 4 docentes; quienes poseen título de Maestría en educación y certificación internacional B2.

En la Institución mencionada, las autoridades educativas, realizan acciones para mejorar la enseñanza en cuanto al uso de herramientas digitales se refiere. Hecho que se socializó al regreso de la pandemia con todos los docentes. Esta idea causó muchas expectativas en el profesorado, ya que, esto significa el abandono de los pizarrones blancos, se realizó un día de capacitación para implementar pizarras inteligentes. Luego de conocer un poco más de los temas nos fuimos empapando de toda esta maravilla que nos permitiría conectarnos con nuestros estudiantes no sólo con quienes virtualmente estarían en nuestra aula, sino también con quienes participarían de manera virtual e interactiva.

Planteamiento del problema

A continuación, se procederá a representar la situación actual mediante un árbol de problemas en el cual estarán incluidos las causas y efectos que identifican este problema de estudio.

Es importante destacar que la educación ha sido un pilar trascendental en la transmisión de conocimientos mediante los libros, pizarras, tizas, marcadores y borradores. No obstante, si lanzamos una mirada hacia el presente y el futuro, podremos observar que la educación tradicional también está siendo parte de un cambio con respecto a la integración de la tecnologías (Galván y Siado, 2021).

El uso de herramientas digitales y plataformas en línea, brindan la facilidad para aprender de diferente manera, momento y lugar puesto que, las personas

pueden acceder a ellas según sea su necesidad. Esto enriquece el proceso de enseñanza – aprendizaje, los motiva y además permite que los estudiantes puedan aprender según su propio ritmo. En otras palabras, el uso de herramientas digitales, ofrecen al estudiante una educación más personalizada, permite que desarrollen sus habilidades tecnológicas y los prepara para enfrentarse a un futuro exitoso digital.

Árbol de Problemas

EFFECTOS

Escasa motivación y compromiso de los estudiantes y docentes.

Escasa innovación en las prácticas educativas.

Desajuste con las demandas actuales en el entorno educativo.

PROBLEMA

LIMITADO USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Carente capacitación docente que potencialicen la utilización de herramientas digitales.

Limitado conocimiento de estrategias metodológicas

Resistencia al cambio y preferencia por los métodos tradicionales.

CAUSAS

Figura 1. Relación Causa-Efecto
Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Propia

Análisis Crítico

A medida que el mundo avanza en la era digital, la educación también lo hace proporcionando un sinnúmero de oportunidades a los educandos. El uso de herramientas digitales invita al estudiante a mejorar la práctica del idioma inglés a través de recursos digitales y a sentirse participe y actor fundamental de su proceso de formación, puesto que, tienen acceso ilimitado para desarrollar actividades en línea, de manera interactiva, dinámica y auto dirigida. Adicionalmente, el uso de dichas herramientas permite que el docente incluso, pueda adaptar estos recursos enfocados en el idioma inglés a los diferentes estilos de aprendizaje, niveles de habilidades y necesidades de los estudiantes. Por consiguiente, el manejo de éstas tecnologías y la práctica constante permitirán al educando la adquisición efectiva del idioma, ganar experiencias positivas y desarrollar sus habilidades digitales (Cortés et al., 2016).

Delimitación de la investigación

- **Campo:** El campo en el cual se realizará la investigación será el educativo.
- **Área:** El área a relacionar es la Didáctica y la metodología
- **Aspecto:** Herramientas digitales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- **Delimitación Espacial:** La investigación se ejecutará en la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba Provincia de Pichincha, cantón Quito.
- **Delimitación Temporal:** La presente investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2023-2024.
- **Unidades de Observación:** Se trabajará con estudiantes y docentes del Primero Bachillerato General Unificado.

Formulación del Problema

- ¿De qué manera se utilizan las herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024?

Interrogantes de la Investigación

- ¿Cuál es el impacto potencial de las herramientas digitales en la relación docente estudiante dentro del contexto áulico?
- ¿Qué estrategias metodológicas innovadoras se pueden utilizar para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua con los estudiantes de primero bachillerato?
- ¿Cuáles son los factores subyacentes que contribuyen a la resistencia al cambio y preferencias por métodos tradicionales en relación con las herramientas digitales en el aula?

Destinatarios del Proyecto

En el presente trabajo de titulación que aborda el uso de herramientas digitales en la enseñanza del inglés como segunda lengua en primero de bachillerato, participan veinte y ocho estudiantes hombres y cuarenta y siete mujeres, los cuales comprenden una edad de 14 a 15 años, pertenecen a un status medio – bajo y se cuenta con la colaboración de 4 docentes.

Objetivos

Objetivo General

Implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Objetivos Específicos

- Analizar el impacto potencial de las herramientas digitales en la relación docente estudiante dentro del contexto áulico
- Determinar estrategias metodológicas innovadoras que se utilizan para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua con los estudiantes de primero bachillerato.
- Elaborar una propuesta metodológica mediante el uso de herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación (Estado del Arte)

La pandemia no solamente trajo consigo desolación, sino que también provocó que el mundo entero experimentara la necesidad de la continuidad de la educación a distancia, del trabajo y la comunicación en general (CEPAL-UNESCO, 2020). Para tener una visión más general acerca de este contenido, se presentarán investigaciones realizadas por otros académicos relacionadas con el tema del presente estudio, lo cual servirá como para tener una visión más general, previo a la realización del marco teórico.

García y García (2021) en su trabajo de investigación “Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19” señala que las consecuencias de la propagación de la pandemia COVID-19 en marzo del 2020, causaron que la educación en España tome un nuevo rumbo sin precedentes en todas las etapas educativas, debido a que, los estudiantes y docentes no podían asistir a los centros formativos. Esto conllevó a que la educación se enfrentara a una transición de aprendizaje en línea, lo cual produjo que los docentes se vean en la necesidad de rediseñar su metodología de enseñanza y además la forma de evaluar a los estudiantes. En este estudio cuyo objetivo general es examinar quince herramientas digitales por parte del profesorado en activo, durante los meses de confinamiento, así como conocer sus valoraciones respecto a dichas herramientas y al propio uso de las mismas, se realizó una investigación y análisis en el cual se recogieron datos online de 108 profesores ejercientes en un total de trece comunidades autónomas de España: Castilla y León, Cantabria, Cataluña, Navarra, Madrid, Andalucía, Asturias, Galicia, Castilla- La Mancha, Extremadura, Comunidad Valenciana, Murcia y la Rioja. De esta investigación se obtuvo como resultado que, las plataformas educativas más utilizadas fueron Google classroom 31.5%, Moodle 19.4%,. y Escholarium y E-dixgal no fueron utilizadas en ninguna

ocasión. Classdojo la utilizan uno de cada diez docentes, Edmodo la utilizan el 3%, OneDrive and Dropbox es utilizada a diario por el 75% de los docentes. Respecto a las herramientas digitales o herramientas de edición de contenido colaborativo Google o Prezi la utilizan cerca del 90% de los docentes. De acuerdo al uso de herramientas de elaboración de encuestas Google o SurveyMonkey son las más usadas por los docentes.

En este contexto, se hace preciso el uso de herramientas digitales que facilite los procesos de enseñanza para los docentes y el aprendizaje en los estudiantes. Según Martínez (2020), “el empleo de herramientas digitales, ofrecen unos elementos verdaderamente útiles, los cuales permiten una interacción entre los maestros y estudiantes siempre y cuando éstas sean aprovechadas de una manera adecuada, porque es necesario recordar que ellas no trabajan por sí solas” (p.1).

Por su parte, Flora (2021) en su investigación “Herramientas digitales para el desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés en docentes en formación” tiene como objetivo conocer la relación de las herramientas digitales en el desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés y conocer cómo su implementación, a través de la estrategia de aprendizaje invertido, focaliza las horas clase en actividades de desarrollo comunicativo oral de los estudiantes normalistas de sexto semestre del Centro de Estudios Superiores de Educación Rural “Luis Hidalgo Monroy” (CESER). Para este estudio se utilizaron las app English Speaking Practice y ELSA Speak y se concluye que la habilidad más desarrollada con el uso de las app fue la pronunciación, seguida de fluidez y contenido de vocabulario, La primera hace referencia a la forma como el participante se expresa así como la claridad y la espontaneidad y la segunda tiene relación al uso extenso de vocabulario que el participante tiene para tratar un tema. Finalmente, en la habilidad de comunicación se mostró un alto porcentaje en el que los encuestados estaban de acuerdo en que dicha habilidad mejoró notablemente al utilizar la app constantemente y hacer un mejor uso de la lengua y de manera más natural.

El uso de herramientas digitales colabora de manera notable en el desarrollo comunicacional del idioma inglés y permite al estudiante trabajar de manera autónoma. Esta autonomía por parte del alumno es primordial ya que los contenidos

educativos se colocan en espacios de la Web con ritmos asíncronos y síncronos siendo el alumno mismo quien requiere de fuerza de voluntad para seguir su ritmo de aprendizaje mediante una organización efectiva de su tiempo y el trabajo colaborativo con sus compañeros de curso. (Flora, 2021)

Dicho en otras palabras, la aplicación de herramientas digitales juega un rol fundamental en el ámbito educativo, inclusive en el desarrollo de la competencia oral en inglés. Esta gama de herramientas brinda a los estudiantes oportunidades excepcionales para practicar y mejorar su expresión oral. El uso de estas herramientas permite que el estudiante no solo pueda acceder al entorno interactivo, sino que además pueda ser evaluado en ese preciso momento y por lo tanto obtener una retroalimentación inmediata. Además, el acceso a recursos multimedia, como grabaciones de hablantes nativos, podcasts y videos educativos, amplía el repertorio lingüístico de los estudiantes y los familiariza con diversos acentos y contextos comunicativos.

Quishpe (2022) en su trabajo de investigación “Uso de Herramientas Digitales en la Metodología ERCA en docentes de una Unidad Educativa Pública de Santo Domingo. Ecuador, 2022” tiene como objetivo analizar la influencia que ejerce el uso de Herramientas Digitales en la Metodología ERCA en docentes de una Unidad Educativa Pública. En dicha investigación se menciona que en cuanto a la vinculación de las herramientas digitales en la metodología ERCA, se comprobó que la mayoría de los docentes se encuentran en el nivel medio con un dominio moderado, lo que refleja la existencia del uso de las herramientas digitales en dicha metodología.

Las herramientas digitales educativas hacen referencia a un sinnúmero de aplicaciones, las cuales mediante el uso de internet contribuyen de manera positiva en el desarrollo del educando y además brinda un incalculable apoyo en su proceso de enseñanza – aprendizaje (Padilla, 2021).

Como conclusión, recomienda a los coordinadores académicos buscar otras herramientas digitales que sirvan para optimizar los conocimientos y alcanzar los objetivos. A los coordinadores de área fomentar el uso de recursos multimedia en la fase de reflexión, a los docentes vincular herramientas digitales en la metodología

ERCA y a docentes y estudiantes incluir el uso de redes sociales como mensajería de texto y video conferencias en la fase de aplicación ya que permite evidenciar los conocimientos adquiridos para su ejecución.

Esto indica que es el uso de herramientas digitales aplicadas a la educación cumple un rol importante en el proceso de aprendizaje ya que, proporcionan acceso a diversas plataformas y recursos educativos que fomentan la exploración autónoma del conocimiento y al mismo tiempo motiva la participación del estudiante promoviendo de esta manera el trabajo colaborativo. Adicionalmente, la evaluación formativa es más fácil ya que, se puede monitorear en todo momento permitiendo así observar el proceso continuo del estudiante.

Campo y Objeto de estudio

A continuación, en el gráfico mandalas de ojiva se presentan las variables de la investigación junto con sus categorías fundamentales. La variable independiente se enfoca en las herramientas digitales, mientras que la variable dependiente se refiere al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Desarrollo del Objeto y Campo de Estudio

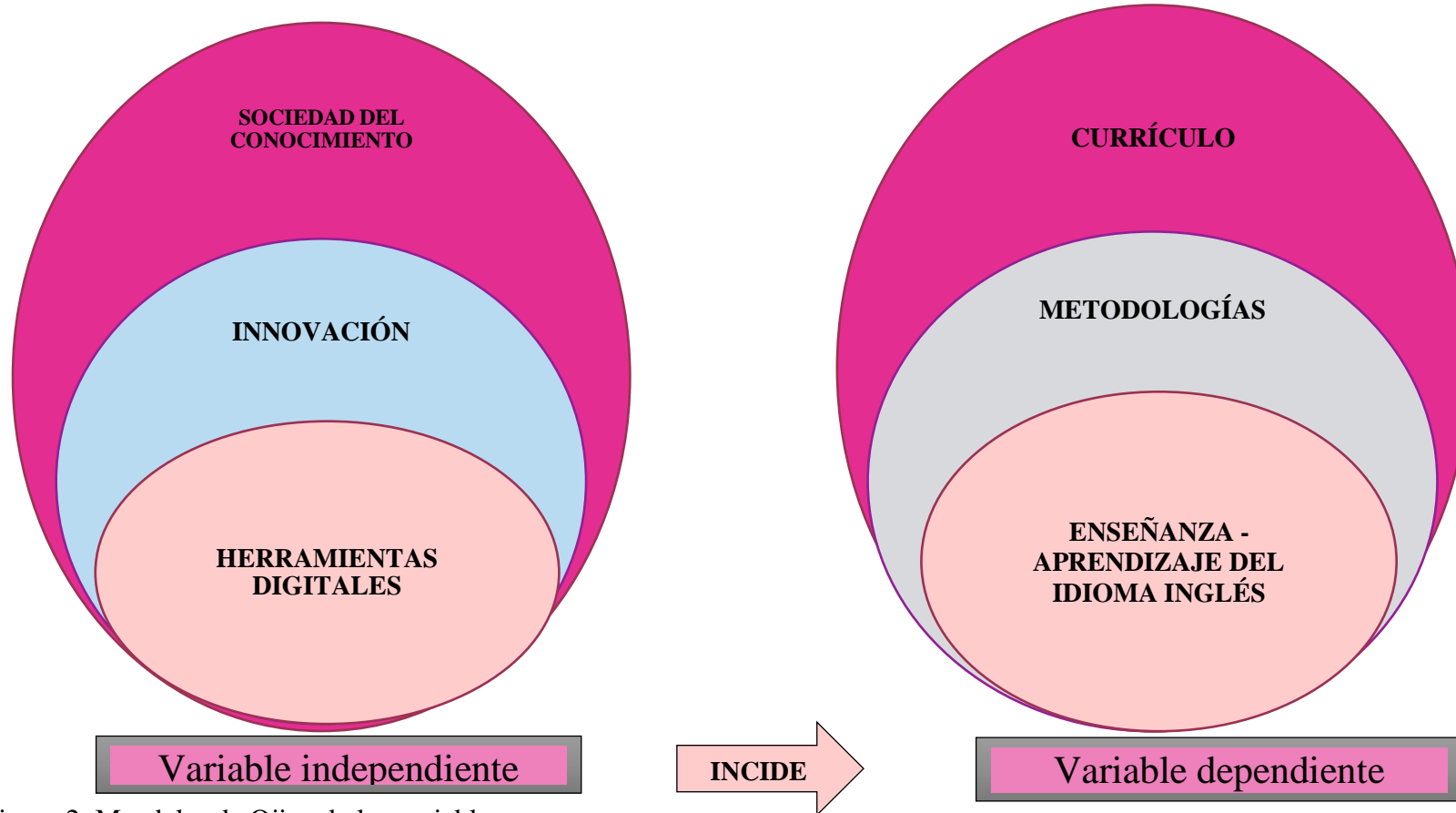


Figura 2. Mandalas de Ojiva de las variables
Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Propia

Desarrollo Fundamental de la Variable Independiente

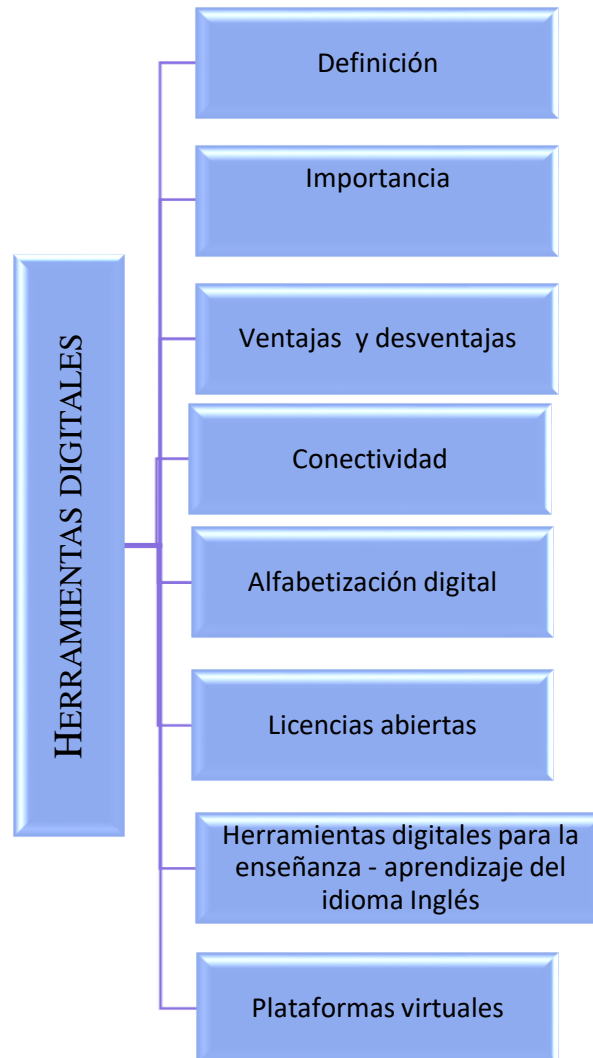


Figura 3. Red conceptual de la variable independiente

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Propia

Desarrollo Fundamental de la Variable Dependiente

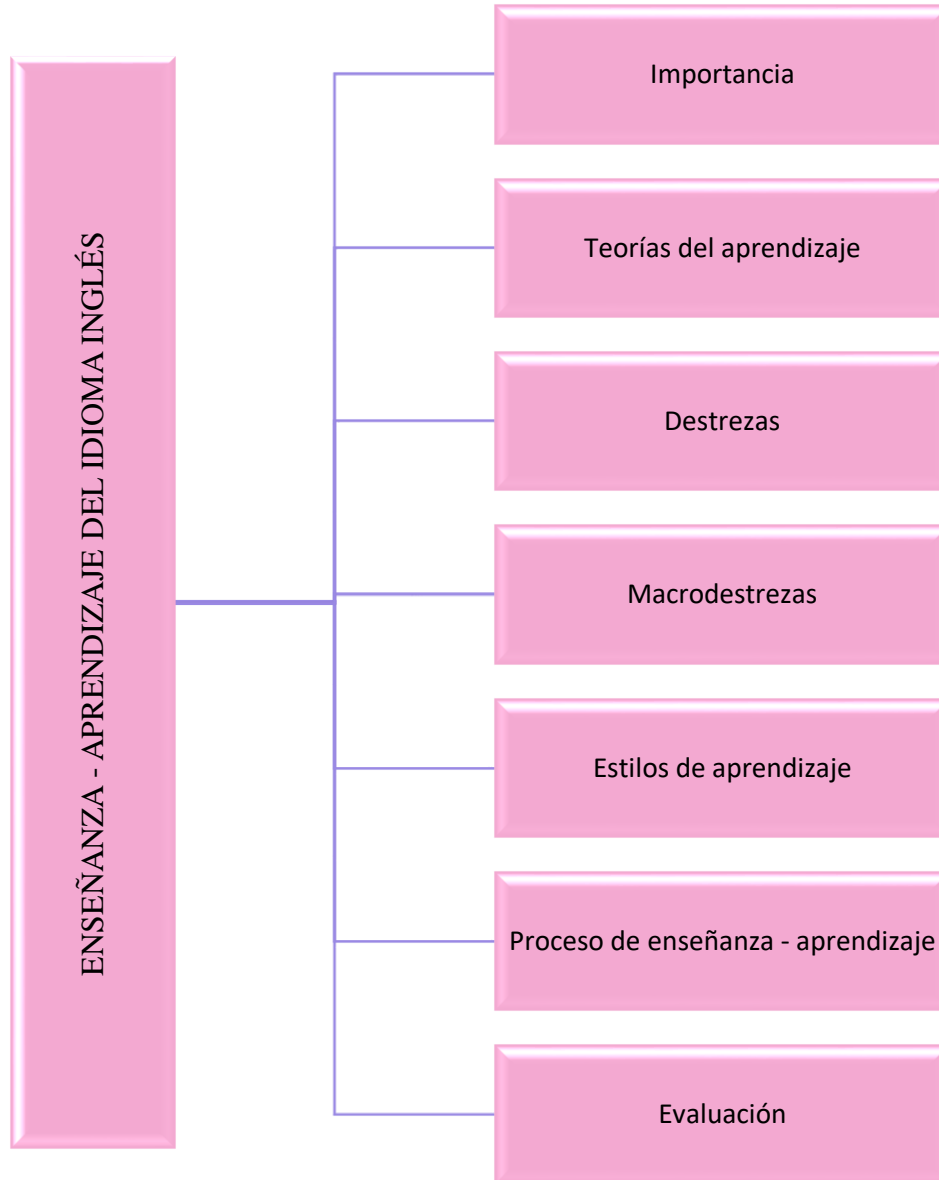


Figura 4. Red conceptual de la variable dependiente

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Propia

Desarrollo Fundamental de la Variable Independiente

Sociedad del conocimiento

Sociedad de la información y sociedad del conocimiento son dos expresiones que en el campo educativo se refieren al uso de dispositivos digitales para facilitar el aprendizaje y consolidar un modelo integral de educación que cumpla con los objetivos tecno-pedagógicos de la actualidad. En este sentido, la introducción de tecnologías en las aulas y el incremento de cursos en línea han abierto nuevos horizontes para mejorar la calidad de la educación y han incidido en la transformación de los modelos educativos que se basan en la infraestructura tecnológica y en el Internet para procesar y transmitir información. (Pérez et al., 2018, p.4)

Para Krüger (2006), “el concepto de sociedad del conocimiento hace referencia a cambios en las áreas tecnológicas y económicas estrechamente relacionadas con las TIC, en el ámbito de planificación de la educación y formación” (p.4).

La sociedad del conocimiento, en el contexto educativo es un concepto que se utiliza en esta era de tecnología, cuyo objetivo es colaborar en el proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes y en el desenvolvimiento de la vida cotidiana de los mismos. Además, permite que los estudiantes tengan una visión globalizada sobre la creación y difusión de esta información. Por tal motivo, el uso de la tecnología es supremamente importante la capacitación continua para el desarrollo de habilidades, adquisición de nuevos conocimientos para romper la brecha digital en esta nueva era (Pérez et al., 2018).

Innovación

También es importante considerar lo que la innovación proporciona a la educación. Según Sebarroja (2013):

Existe una definición ampliamente aceptada que describe la innovación como un conjunto de intervenciones, decisiones y procesos que tienen la intención de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Además, busca introducir nuevos proyectos y

programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos, así como una forma diferente de organizar y gestionar el currículum, el centro educativo y la dinámica del aula todo ello en una perspectiva de renovación y mejora continua.

Cortés et al. (2016) plantean que la innovación educativa es un proceso que se encarga de renovar las prácticas de enseñanza – aprendizaje, no solo a través del uso de la tecnología, sino que además busca promover la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas en los estudiantes. En vista de que el mundo se encuentra en constante cambio, la innovación educativa busca empoderar a los docentes para que planteen nuevas estrategias y metodologías, las cuales sirvan para que los educandos sean partícipes de experiencias inolvidables que los conduzcan a un aprendizaje significativo, inclusivo y efectivo. Así también, la innovación educativa pretende formar estudiantes autónomos para que puedan enfrentarse a los retos del siglo XXI.

Las Herramientas Digitales

Según Bringas (2021) las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y junto con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo.

De acuerdo a Morán. et al., (2021) “Las herramientas digitales son gestores que permiten crear, organizar y publicar documentos de forma colaborativa” (p.6).

Para Bringas (2021) el término herramientas digitales alude al software utilizado por la computadora; esta se encuentra clasificada como una de las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC). Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo *per se*; dentro de estas podemos encontrar las de paga y las de distribución y uso gratuito, el estudiante de las Nuevas Tecnologías de la Educación debe privilegiar el uso de las herramientas digitales de software libre.

Las herramientas digitales son aplicaciones o programas que sirven como ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje, búsqueda de información, realización de tareas, presentaciones entre otros. Dichas herramientas colaboran en el proceso de enseñanza aprendizaje no solo para el estudiante, sino que además el docente puede tener una guía de planificación y ejemplificación del material a usar en clase. Adicionalmente puede monitorear de manera fácil y rápida el desarrollo del estudiante en clase y de forma virtual de forma individual y grupal sin costo adicional si se usan aplicaciones o recursos gratuitos (Pacheco et al., 2015).

Importancia

Campuzano et al. (2022) afirma que la incidencia de las herramientas educativas ha sido significativa en la educación, debido a que condicionan el rendimiento académico de los estudiantes. En tal sentido, el uso de herramientas digitales para un buen rendimiento académico, se convierte en el nuevo medio de búsqueda de información y conocimientos para los estudiantes, porque les permite abrir nuevas fronteras educativas que no solo sean limitadas a su contexto de aprendizaje, llegando así al rendimiento óptimo.

“Molinero y Chávez (2019) plantea que el uso de herramientas digitales educativas, ayuda a que tanto profesores como estudiantes sean capaces de aprender de una manera más dinámica, puesto que el profesor también aprende al enseñar. El nivel de competitividad será más alto a medida que se utilicen más las tecnologías” (Campuzano et al., 2022).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente el uso de herramientas digitales le da un valor agregado a la educación ya que facilita el trabajo, mejora la comunicación y la resolución de problemas. Los estudiantes tienen acceso rápido a la información por lo que se facilita la búsqueda e investigación, el aprendizaje monótono queda de lado al obtener otras opciones como recursos interactivos y a menos que facilitan su mundo de aprender de forma individual y en equipo, pero además se ventaja de dichos recursos para personalizar las actividades según las necesidades de cada estudiante despertando en ellos la creatividad y el desarrollo de nuevas habilidades que contribuyan a la comunicación internacional y a la diversidad de perspectivas.

Ventajas

Las herramientas digitales tienen un aporte enriquecedor en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante proporcionando un ambiente motivador para quienes han tenido la oportunidad de usarlas, pero para quienes no están inmersos en este ámbito podría resultar algo incómodo. “Bricall (2000) y Márques (2002) señalan que las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y estudiantes” (Castro et al., 2007, p. 10).

Para la utilización de las herramientas digitales los estudiantes deben tener una guía constante del maestro. Esto supone una gran ventaja de adquisición de habilidades tecnológicas, favorece al trabajo interdisciplinario y por ende cooperativo; así como también mejora sus habilidades investigativas, creatividad y sobre todo permite que tengan otra perspectiva de la vida, preparándolos así para el futuro. No se puede dejar de lado la parte de sostenibilidad ambiental ya que el uso de herramientas digitales reduce el uso de papel en todas las planificaciones, actividades a realizarse dentro y fuera de clase mediante la aplicación de recursos virtuales (Altamirano et al., 2022).

Desventajas

El uso de las herramientas digitales no supone la desaparición del maestro en el aula, tampoco pasa a ser reemplazado por éstas; sino que más bien sigue siendo el actor principal en este proceso de enseñanza, al que por cierto le exigirá una nueva competencia digital, la misma que, le obligará a reorganizar su metodología.

“Márquez (2002) plantea que sin la orientación los estudiantes pueden presentar limitaciones tales como: distracciones, dispersión, pérdida de tiempo, la recopilación de información no confiable, aprendizajes incompletos y superficiales, diálogos muy rígidos, visión parcial de la realidad, ansiedad y dependencia de los demás. Se considera que si el

docente maneja la tecnología y ha realizado buena selección y evaluación de esta, se pueden minimizar muchas de estas limitaciones” (Castro et al., 2007).

Las desventajas posibles se podrían reflejar en caso de que el docente no realice una buena selección del material a ser utilizado para su clase. De no existir el manejo correcto en el proceso de enseñanza, el estudiante podría simplemente desinteresarse o abandonar la idea de aprender. Del mismo modo no se puede dejar de lado a quienes no han adquirido habilidades digitales previamente por varias razones. En este sentido el docente no debe olvidar que sigue siendo el actor principal en el proceso de enseñanza- aprendizaje, es decir es un guía de forma continua (Rodríguez et al., 2021).

Conectividad

Para Vilcamango (2020) la conectividad es la sinergia didáctica entre el talento humano del docente y los recursos a disposición, donde uno es protagonista, pero, al mismo tiempo se subordina al papel de la tecnología. La conectividad es la necesidad que une espacios distantes con el dinamismo del docente para motivar el desarrollo humano desde el hogar. Este dinamismo es la característica insoslayable en que la COVID-19 ha sometido a la sociedad y, al mismo tiempo, ha dejado una larga data para crear e innovar en el sistema educativo.

A raíz de la pandemia de la COVID-19 el mundo giró alrededor de la conectividad; y en el contexto educativo estudiantes y docentes comprendieron la magnitud de su importancia. En las zonas urbanas los estudiantes debían sencillamente conectarse a su computador, requerían conexión de internet y su actitud positiva para no perderse de su clase o de simplemente interactuar con sus maestros y compañeros. Por otro lado, eso no sucedió con los estudiantes de instituciones rurales, pues, muchos de ellos no cuentan con servicio de internet, menos de un computador, por lo que debían caminar largos trayectos con móviles sin alta tecnología, para tratar de conectarse a sus clases. Algunos de ellos lo lograban, otros no corrieron con la misma suerte.

Alfabetización digital

En palabras de Cabero & Fernández, (2018), realizan una aproximación a la alfabetización digital, ellos señalan, que “La incorporación de las tecnologías en la sociedad ha tenido una gran influencia para determinar cambios en la forma de trabajar, convivir y acceder a la información, la alfabetización digital a acompañado a estos cambios debido a que es el conjunto de las habilidades necesarias para interpretar información y generar conocimiento” (Reyes & Avello-Martínez, 2021, p.2)

Según Planella y Travieso (2008) la brecha digital hace referencia a las comunidades que tienen accesibilidad a Internet y aquellas que no, lo que indica que la brecha digital es también brecha social. Motivo por el cuál, se considera que la alfabetización digital es también una clave del desarrollo de la Sociedad de la Información y del Conocimiento e incluso depende de la estrategia formativa en el ámbito digital para que un grupo social esté en condiciones de involucrarse con soltura, flexibilidad y capacidad de liderazgo en la sociedad informacional del siglo XXI. (García, 2017)

Licencias abiertas

Creative Commons [www.creativecommons.org] es una organización no gubernamental [ONG] sin fines de lucro que busca reestablecer un equilibrio entre los derechos de los autores, las industrias culturales y el acceso del público a las obras intelectuales, la cultura y el conocimiento. Para ello, ofrece a los 'autores / creadores' una forma sencilla para expresar sus derechos de autor. Diseñó un sistema de licencias de 'liberación / reserva' selectiva de derechos de autor que los creadores pueden utilizar gratuitamente para publicar, compartir y gestionar sus obras intelectuales en la era digital.(Vercelli, s. f.)

La licencia Creative Commons, creó este instrumento para que los autores tengan al alcance este acuerdo o contrato y puedan decidir qué elementos se pueden o no liberar, y cuáles se reservan el derecho de autor. Los documentos que son liberados son aquellos que están al alcance y uso público. Creative commons permite licenciar obras intelectuales tales como: fotos, libros, textos académicos,

videos, animaciones, música, sitios web, blogs, entre otras. Para acceder la página de creative commons se puede dirigir al siguiente enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/ec/deed.es> . En el caso de requerir una licencia, existen dos opciones: la primera es de uso comercial y la segunda es acerca si se permite hacer obras derivadas de la original bajo algunas condiciones.

Tipos para la enseñanza- aprendizaje de inglés

La pandemia de la COVID- 19 cambió de forma radical y de manera positiva la educación, ya que, los maestros adoptaron nuevas metodologías de manera general y específicamente en la enseñanza del idioma inglés como por ejemplo herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. La ventaja del uso de estas herramientas digitales es que pueden ser adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada estudiante y enfocarse en las necesidades específicas de cada uno de ellos.



Figura 5. Herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés
 Elaborado por: Andino Cristina
 Fuente: Propia

Tabla 2. Herramientas TIC imprescindibles para el aprendizaje del idioma inglés

<p>BBC Learning English</p> <p>https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/home</p>	<p>En esta web se puede encontrar vídeos, actividades, explicaciones gramaticales, ejercicios de pronunciación y otros recursos muy útiles.</p>
<p>La Mansión del Inglés</p> <p>https://www.mansioningles.com/</p>	<p>En esta web hay, ejercicios, libros electrónicos, videos, juegos y otras actividades para practicar gramática y ortografía, entrenar el oído y aprender vocabulario.</p>
<p>Engvid</p> <p>engVid</p>	<p>Repositorio con más de 850 video lecciones gratuitas con temas de todos los niveles. Se puede aplicar en flipped classroom o para repasar gramática, vocabulario o pronunciación.</p>
<p>Lucidchart</p> <p>https://lucid.app/documents#/documents?folder_id=recent</p>	<p>Es una herramienta que permite crear diagramas de flujo, organigramas, esquemas, mapas mentales. Es gratuita y de pago. Se puede trabajar de forma colaborativa.</p>
<p>Edpuzzle</p> <p>https://edpuzzle.com/</p>	<p>Es una herramienta gratuita, online que permite editar videos y transformarlos en cuestionarios interactivos para una clase motivadora.</p>
<p>Listen and write</p> <p>Listen and Write - Dictation (listen-and-write.com)</p>	<p>Página web de actualidad, permite a los estudiantes trabajar la comprensión y la escritura del inglés mientras transcriben desde canciones de Coldplay o Katy Perry, hasta poemas de Emily Dickinson, conferencias TED o noticias.</p>
<p>Padlet</p> <p>https://es.padlet.com/</p>	<p>Herramienta que permite trabajar de forma colaborativa a través de murales en donde el usuario</p>

	puede compartir texto, video, audio, imágenes, etc.
Quizizz https://quizizz.com/?lng=es-ES	Es una web que nos permite crear cuestionarios online. Es gratuita.
Project Gutenberg https://www.gutenberg.org/	Biblioteca virtual que permite acceder y descargar multitud de obras en inglés y en otros idiomas libres de derechos.
Listen a minute https://listenaminute.com/	En esta web se encuentran audios de un minuto de duración organizados por temas. Se acompañan con el texto correspondiente y ejercicios para comprobar que se ha comprendido lo escuchado.
Lyricstraining LingoClip - Enjoy learning languages with music	Web con diversos videos musicales para mejorar la comprensión oral y la escrita a través de completar letras de canciones.
Book creator https://bookcreator.com/2015/01/crea-tu-propio-libro-de-terminos-geograficos/	Es una plataforma que simula un lienzo en blanco, se utiliza para la creación de e- books y practicar escritura de manera divertida.
GoNoodle https://www.gonoodle.com/tags/L2nyXW/coordination	Es una plataforma gratuita y de pago que se centra en videos de baile y actividades físicas cortas que le permiten al estudiante aprender mientras se mueve. Puede ser utilizado para las pausas activas.
Liveworksheets https://www.liveworksheets.com/	Es una plataforma gratuita y fácil de usar. Permite al docente crear hojas de trabajo fácil e interactivo. Los recursos se pueden descargar e imprimir.

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: aulaplaneta

Plataformas virtuales LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)

“Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje o Learning Management Systems (LMS) son plataformas que ayudan a crear, gestionar, organizar y entregar materiales de enseñanza en línea a los estudiantes” (Díaz et al., 2021, p.88).

Después de la pandemia de la COVID-19 las instituciones educativas se vieron en la necesidad de continuar con la educación y buscar la manera de llegar a los estudiantes de manera inmediata, es por esto que optaron por usar los sistemas LMS con la finalidad de brindar calidad educativa y ofrecer a la vez servicios de innovación. La idea de utilizar estas plataformas es la de motivar tanto a docentes como a estudiantes a elevar su conocimiento tecnológico e integrarse a esta nueva era digital a través de capacitaciones y en lo posterior al diseño, creación y difusión de las mismas (Díaz et al., 2021). Una plataforma virtual de aprendizaje conocida también como Learning Management System (LMS) es un sistema de gestión del aprendizaje que funge como intermediario entre el estudiante y el profesor (Escobar, 2017, p.2).

Existen plataformas de gestión de aprendizaje que son muy relevantes en el ámbito educativo y además incluyen diferentes funcionalidades como, por ejemplo: Gestión de contenidos, Administración de usuarios, de Comunicación y de Evaluación

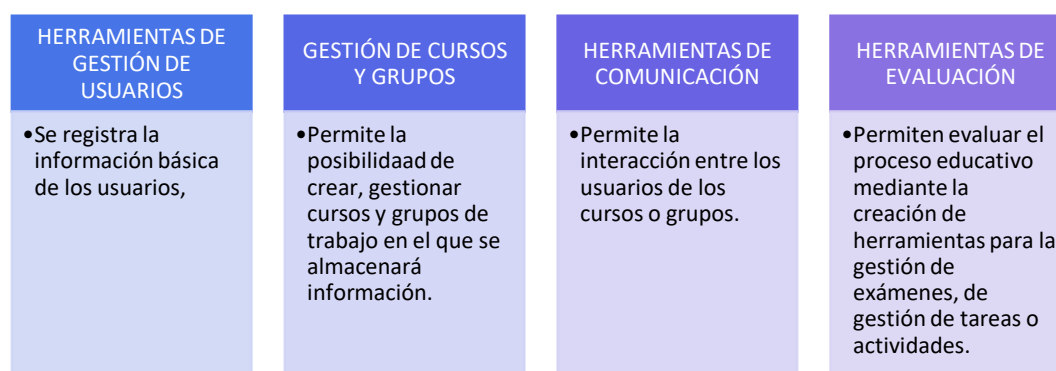


Figura 6. Conjunto de funcionalidades de los LMS (Learning Management System)
Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: (Maigual y Mena, 2019)

A continuación, se realizará un breve resumen de algunas de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo.



Figura 7. Plataformas LMS de Código Abierto

Fuente: Viver Andrea (Proyecto de investigación 2022)

Nota: Logos tomados de las bases de datos existentes, figura con información realizada por la investigadora.

Tabla 3. Herramientas específicas para fortalecer el idioma inglés.

Nombre	Descripción	Ventajas	Desventajas
Kahoot	Herramienta gratuita muy útil para reforzar conocimientos a modo de concurso.	Se utiliza para trabajar de forma individual o colaborativamente. Fácil de usar y es muy intuitivo.	Varias actividades son de pago.
Canva	Aplicación de diseño gráfico	Es de muy fácil uso.	Las plantillas de mejor calidad son de pago.
Duolingo	Plataforma online para aprender diferentes idiomas	Puede ser utilizado en móviles y computadores	Necesita conexión a internet para poder funcionar
Penpal World	Portal para mantener correspondencia con personas de otros países	Práctica del idioma a través de mensajería e intercambio cultural.	Peligro al ofrecer información personal.
Vaughan Radio	Emisora inglesa para hispanohablantes,	Permite entrenar el oído, profundizar la gramática y aprender vocabulario.	Debido a que está dirigido a hispanohablantes utilizan traducción.
Flipgrid	Es una herramienta web para desarrollar el área lingüística.	Es gratuita. Involucra a todos los estudiantes y especialmente a quienes temen enfrentarse al público.	La aplicación es lenta a la hora de subir videos.

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Aulaplaneta

Desarrollo Fundamental de la Variable dependiente

Currículo

Un currículo debe estar elaborado sobre la base de la realidad de la población que necesita acceder al sistema educativo, que en el caso del Ecuador está garantizado en la Constitución de la República del Ecuador aprobada en 2008, en los artículos 26, 27, 28 y 29. Por lo expuesto, es necesario conocer los aspectos relevantes del currículo y las políticas educativas del Ecuador a través del tiempo, para tener una visión clara de los cambios dados en materia educativa y cómo estas decisiones han afectado la educación de las personas. (Cárdenas & Soto, 2022, p.23)

Objetivos principales del currículo de inglés como lengua extranjera

- 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. (Currículo Vigente, s. f.)

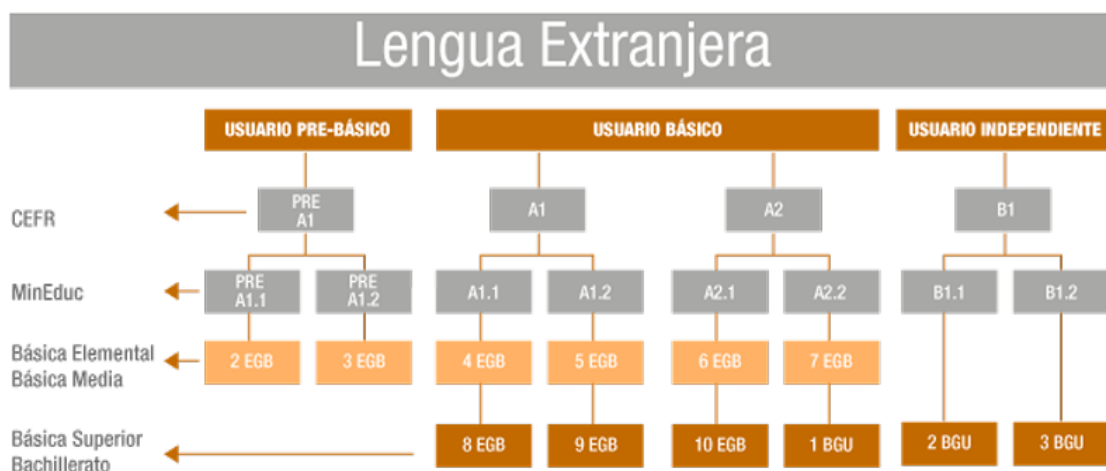


Figura 8. Niveles de conocimiento
 Elaborado por: Ministerio de Educación
 Fuente: Currículo Nacional de inglés

Metodología

Existen varios métodos de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, los cuales han ido evolucionando a través del tiempo. Los docentes buscan diferentes opciones que permitan el desarrollo de habilidades de comunicación efectivas lo cual integra a los estudiantes a un mundo más globalizado.

La presente investigación, en una primera etapa, hará una breve descripción de algunos de los métodos que se utilizan en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, que según (Flores & Cedeño, 2016) estos protagonizan roles tanto de profesores como de estudiantes. Los cuales estarán descritos a continuación.

Tabla 4. Métodos de Aprendizaje

Método	Características	Principios	Técnicas
The Grammar Translation Method	Es un método tradicionalista por su abundante uso del idioma nativo del estudiante.	Los estudiantes son capaces de traducir de un idioma a otro. El profesor es la autoridad, por lo que no le permite una comunicación asertiva.	Traducción de un párrafo. Preguntas de comprensión lectora. Actividades de completar los espacios en blanco.
The Direct Method	Se relaciona la imagen y palabra con el fin de crear un ambiente de acuerdo al objetivo de aprendizaje. Su aprendizaje en el vocabulario e interacción entre estudiante y docente.	Uso exclusivo del idioma objeto de aprendizaje. Conocimiento de la cultura del país de origen. Su propósito es la comunicación.	Lectura en voz alta Coevaluación Role-play Ejercicios de completar espacios en blanco. Dictado
The Audiolingual Method	Practicar la gramática en ejercicios de repetición.	Uso del idioma a aprender. Liderar dirigir y controlar. Rol del docente: liderar, dirigir y controlar. El idioma nativo no es usado. No existe evaluación formal.	Memorización de diálogos. Repetición de frases en aspectos problemáticos. Completar diálogos. Juegos gramaticales.
Suggestopedia	Tiene relación con los sentimientos de los aprendices. Se refiere a los elementos físicos y el entorno del aula de clase para que el estudiante se sienta más cómodo y confiado.	Acelerar el proceso de aprendizaje para que el estudiante lo aplique diariamente, dejando de lado las barreras mentales. Existen afiches con información de acuerdo a lo estudiado, el ambiente es colorido. Interacción del estudiantes es individual y grupal. Uso del idioma a través de la comunicación.	El docente ofrece ambiente positivo. La información que se exhibe debe ser cambiada de tiempo en tiempo. Role-play La música de forma pasiva, lectura del maestro mientras los estudiantes siguen la lectura. La activación primaria: leer en voz alta con diferentes emociones. Adaptación creativa.
Communicative Language Teaching	Principal objetivo es formar competencias comunicativas. Role-play es una de las actividades que más les gusta a los estudiantes.	Los estudiantes necesitan aprender sobre formas lingüísticas, significados y funciones. El docente es facilitador, consejero,	Juegos de lenguaje divertidos. Brecha: intercambio de conocimiento con otra persona; elección: Se relaciona a lo que la persona desea expresar y la retroalimentación: es

		monitos y promueve la comunicación. Proceso se caracteriza por realizar juegos, role-play, solución de problemas orientados a la comunicación. Se evalúa precisión y fluidez.	la respuesta que tiene quien escucha al hablante. Imágenes en secuencia. Role.play
Enfoque basado en tareas	Tiene como objetivo la asignación de tareas o solución de problemas	Las actividades contienen lenguaje similar a las tareas. El docente utiliza lenguaje de acuerdo al nivel de sus estudiantes.	Retroalimentación de acuerdo al nivel. El profesor desglosa las actividades de acuerdo al proceso lógico de los estudiantes.

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: (Flores y Cedeño, 2016)

Enseñanza - Aprendizaje del Idioma Inglés

Importancia

El proceso de enseñanza-aprendizaje es importante ya que a su alrededor gira el mero propósito de la escuela per se en el que convergen varias metas educativas, contenidos, estrategias pedagógicas, métodos de evaluación. En este proceso están inmersos la innovación, motivación y creatividad. (Ortega et al., 2014)

La enseñanza - aprendizaje son dos procesos independientes que se dan durante la adquisición del conocimiento para el desarrollo de habilidades. La enseñanza se basa en la transferencia de información, está dirigida por el guía o docente quien debe tomar en cuenta las necesidades de cada uno de sus estudiantes y adaptar su clase de manera que se cree un ambiente propicio para ellos. Por otro lado, el aprendizaje implica la comprensión, práctica y reflexión de dicho conocimiento.

Teorías del aprendizaje

Las teorías de la educación cumplen un papel fundamental en el proceso de aprendizaje puesto que cada una ofrece una perspectiva distinta. Como lo indica la siguiente figura.

APRENDIZAJE SOCIAL

- El elemento social da la base de un aprendizaje nuevo.
- Las personas aprenden mediante la observación a otros individuos.

SOCIOCONSTRUCTIVISMO

- Desarrollado por L.S Vigotsky 1920.
- Se basa en el estudiante como ser social, donde la cultura modifica o crea su aprendizaje.
- Se promueve la participación activa con sus pares.

CONDUCTISMO

- Corriente psicológica que se centra en el comportamiento humano y animal.
- Se concentra en conductas observables y medibles.
- Se considera fundador de esta teoría a J. B Watson

CONSTRUCTIVISMO

- Permite que el estudiante construya su propio aprendizaje.
- El estudiante construye su propio conocimiento, relaciona la nueva información con conocimientos previos, establece relaciones entre elementos y da significado a la información que recibe.
- Principales estudiosos son Piaget y Ausubel.

COGNOSCITIVISMO

- Esta teoría considera al ser humano como ente pensante que transforma el pensamiento como resultado de su ambiente interno y externo.
- La concepción de la enseñanza: aprender y solucionar problemas, aprendizajes significativos, desarrollo de habilidades intelectuales, proceso sociocultural, conocimiento previo y metas de aprendizaje.

Figura 9. Teorías del Aprendizaje

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: (Vega et al., 2019, p. 52)

Estrategias Metodológicas

Según Santos (2019) las metodologías activas “son una manera adecuada de presentar los contenidos ya que entienden la enseñanza como algo constructivo donde el alumno forma parte activa como protagonista de su propio proceso de aprendizaje, mientras que el docente actúa de mediador y guía” (p.12).

En cuanto a las estrategias metodológicas activas, estas no solo permiten que el estudiante se convierta en un actor del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que además lo enfrentan a la realidad y lo preparan para el futuro con el perfil

apropiado, es decir aprendizaje activo, autónomo, estratégico, reflexivo, cooperativo y responsable.

Tabla 5. Estrategias Metodológicas Activas

MÉTODO	DESCRIPCIÓN	VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR/ ESTUDIANTE
Aprendizaje Cooperativo	“Estrategias de enseñanza en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo”.	Permite desarrollar competencias académicas y profesionales. Desarrolla habilidades interpersonales y de comunicación.	Utilizarlo para aquellas actividades de aprendizaje en las que el trabajo en equipo garantiza unos mejores resultados frente al trabajo individual.	Es importante trabajar adecuadamente la formación de los equipos, diseño claro y preciso de las tareas o actividades a realizar, motivar a los alumnos hacia la cooperación y trabajar las diferentes habilidades de la cooperación. Es necesario aplicar correctamente los 5 ingredientes de aprendizaje cooperativo: Interdependencia positiva. Exigibilidad individual. Interacción cara a cara. Habilidades interpersonales y de trabajo en grupo. Reflexión del grupo.	Profesor: Ayuda a resolver situaciones problemáticas. Observa sistemáticamente el proceso de trabajo. Da retroalimentación, propiciando la reflexión del equipo. Estudiante: Gestiona la información de manera eficaz. Desarrolla estrategias de conocimiento de su modo de aprender. Se conoce a sí mismo.
Aprendizaje basado en problemas (ABP)	Estrategia en la que los estudiantes aprenden en pequeños grupos, partiendo de un problema, a buscar la información que necesita para comprender el problema y	Favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de la información. Permite el desarrollo de actitudes positivas	Es útil para que los estudiantes identifiquen necesidades de aprendizaje. Se aplica para abrir la discusión de un tema.	Que el equipo de profesores desarrolle habilidades para la facilitación. Generar en los alumnos disposición para trabajar de esta forma. Retroalimenta constantemente sobre su	Profesor: Experto, redacta problemas, asesor, supervisor y juez, Tutor: Gestiona el proceso de aprendizaje, facilita el proceso grupal, ayuda a resolver

	obtener una solución, bajo la supervisión de un tutor	ante problemas. Desarrolla habilidades cognitivas y de socialización.		participación en la solución del problema. Reflexionar con el grupo sobre las habilidades, actitudes y valores estimulados por la forma de trabajo. Aplicar los pasos del ABP Describir claramente el problema. Delimitar el problema Analizar problema en grupo. Formular la hipótesis. Formular objetivos de aprendizaje. Obtener de nueva información Integrar la información grupal. Verificar la solución del problema.	conflictos, guía el aprendizaje a través de preguntas, sugerencias, y aclaraciones. Estudiante: Juzga y evalúa sus necesidades de aprendizaje, investiga, desarrolla hipótesis., trabaja individual y grupalmente en la solución del problema.
Gamificación	Consiste en utilizar juegos educativos para incentivar el aprendizaje.	Activa la creatividad, análisis, cooperación y competencia (según el juego) para lograr metas puntuales, adquirir e internalizar conocimientos.	Se aplica para desarrollar la competitividad de los educandos. Se trata de valernos de un sistema de puntuación, recompensa, objetivo.	Definir un objetivo claro Transformar el conocimiento en juego. Proponer un reto específico. Establecer reglas del juego. Crear un sistema de recompensas. Proponer una competencia motivante. Establece niveles de dificultad creciente.	Profesor: Diseño del espacio y material. Planificar el tiempo del juego. Mostrar actitud positiva, Estudiante: Participar en los juegos propuestos activamente y con actitud positiva.
Flipped classroom/	La base del aprendizaje en el Flipped Classroom es	Incrementa el compromiso	Se propone que; . Antes de la clase los estudiantes tengan un	Identificar los momentos en que se puede	Profesor: Facilita el aprendizaje.

<p>aula invertida</p>	<p>que el estudiante prepare y estudie los contenidos en casa, para que la clase sea el espacio para intercambiar información, interactúe y debata.</p>	<p>o del estudiante. Permite que aprenda a su propio ritmo. Personaliza el proceso de aprendizaje . Convierte el aula en un espacio donde se generan ideas.</p>	<p>acercamiento con el contenido. En la clase se fomenta la comprensión del contenido, mediante un aprendizaje activo. El objetivo es asegurar la comprensión del tema a través de varias actividades tales como: (ensayos, <u> cuestionario</u> s, etc.)</p>	<p>aplicar Flipped classroom. Empezar por pequeños cambios para que los estudiantes se adapten a esta nueva metodología y el cambio no sea tan brusco. Disponer el tiempo de otra manera y dedicar a escuchar a cada grupo su forma de trabajar o responder preguntas. Hacer menos y lograr más, no necesita aplicar nuevas estrategias para cumplir con todos los contenidos, únicamente asignar la actividad o tarea para que los estudiantes desarrollen y apliquen su conocimiento con ayuda de sus pares y del profesor.</p>	<p>Detecta el potencial del estudiante. Genera trabajo en equipo. Monitoriza el trabajo en equipo. Provee retroalimentación. Fomenta la motivación. Estudiante: Asume la responsabilidad de su propio aprendizaje. Utiliza varios recursos en su investigación. Dedicar tiempo para comprender el tiempo Participa activamente en la clase. Proporciona retroalimentación a sus pares.</p>
<p>Design Thinking</p>	<p>Metodología ágil donde se aplica el diseño en la solución de un problema. Su principio es la construcción de ideas a partir de la interpretación .</p>	<p>Permite a los estudiantes desarrollar habilidades como la empatía, el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas. Ayuda a los educadores a diseñar experiencia</p>	<p>Creación de un espacio educativo innovador Los estudiantes estudian el entorno físico. Se identifican necesidades Se proponen soluciones para diseñar el espacio físico a través de la creatividad. Se elige la mejor solución Se identifica si se debe hacer alguna mejora y se presenta el proyecto.</p>	<p>Se proponen las siguientes etapas: Empatizar: el docente explica el método y las etapas. Definir: Se definen equipos de trabajo y se analiza la problemática. Idear: se generan soluciones de acuerdo con la problemática. Prototipar: Se elige la mejor</p>	<p>Profesor: Facilitador del proceso Promueve la empatía. Guía en la identificación de problemas. Estimula la creatividad. Apoya en la investigación y observación. Promotor de la colaboración Evaluador constructivo.</p>

		s de aprendizaje más atractivas y significativas para sus estudiantes.		solución del problema y se materializa en forma física objeto, diagrama, dibujo, maqueta, otro. Evaluar el prototipo y establecer si es necesario alguna mejora o ajuste. se involucran tanto docentes como estudiantes para evaluar el prototipo.	Posee mentalidad abierta. Estimula del pensamiento crítico. Estudiante: Comprende las necesidades del usuario. Participa activamente en la búsqueda de soluciones. Crea prototipos de bajo costo. Colabora en la organización del proyecto. Asume riesgos.
--	--	--	--	--	--

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: (Fernández, 2006)

Destrezas

Hymes (1972) plantea que “la adquisición de las habilidades lingüísticas es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presentan cada día” (Sánchez, 2018, p.69).

El objetivo de aprender un nuevo idioma es justamente el de poder desarrollar habilidades nuevas y descubrir cuáles son nuestra fortalezas y debilidades. Es por esto que, los docentes deben hacer uso del nuevo idioma durante la clase y en general crear un ambiente fuera de ella, de esta manera existe un aporte significativo en el desarrollo de las destrezas receptivas: comprensión auditiva, comprensión lectora y las destrezas productivas: expresión oral, expresión escrita.

A continuación, se hará una breve descripción de las destrezas productivas y receptivas.

Expresión oral: Para Ramírez (2002), “La expresión oral es bastante más que interpretar los sonidos acústicos organizados en signos lingüísticos y regulados por una gramática más o menos compleja” (p.2).

Expresión escrita: Según Sánchez-Jiménez (2009), La expresión escrita “es un sistema universal de comunicación, como el habla, pero que a diferencia de las limitaciones que ésta presenta, la escritura permite transmitir información mediante

mensajes que superan las barreras del tiempo, adquiriendo de este modo un reflejo permanente y espacial” (p.2).

Comprensión Auditiva: Clouet (2010), señala que la comprensión auditiva es una destreza lingüística que requiere una participación activa del oyente, ya que se trata de una capacidad que abarca todo lo que conlleva la interpretación del discurso, desde la mera descodificación y comprensión lingüística de la cadena fónica (...) hasta la interpretación y la valoración personal de lo escuchado.

Comprensión de lectura: también denominada comprensión escrita, se refiere a la interpretación del discurso escrito. Al igual que la comprensión auditiva, abarca todo lo que conlleva la interpretación del discurso, desde la mera descodificación y comprensión lingüística hasta la interpretación y la valoración personal de lo leído. (Clouet, 2010)

Macrodestrezas

En palabras de Sequera (2020), las macrodestrezas tienen relación con las habilidades de comunicación que el estudiante debe adquirir durante el aprendizaje de un nuevo idioma. Y son de dos tipos:

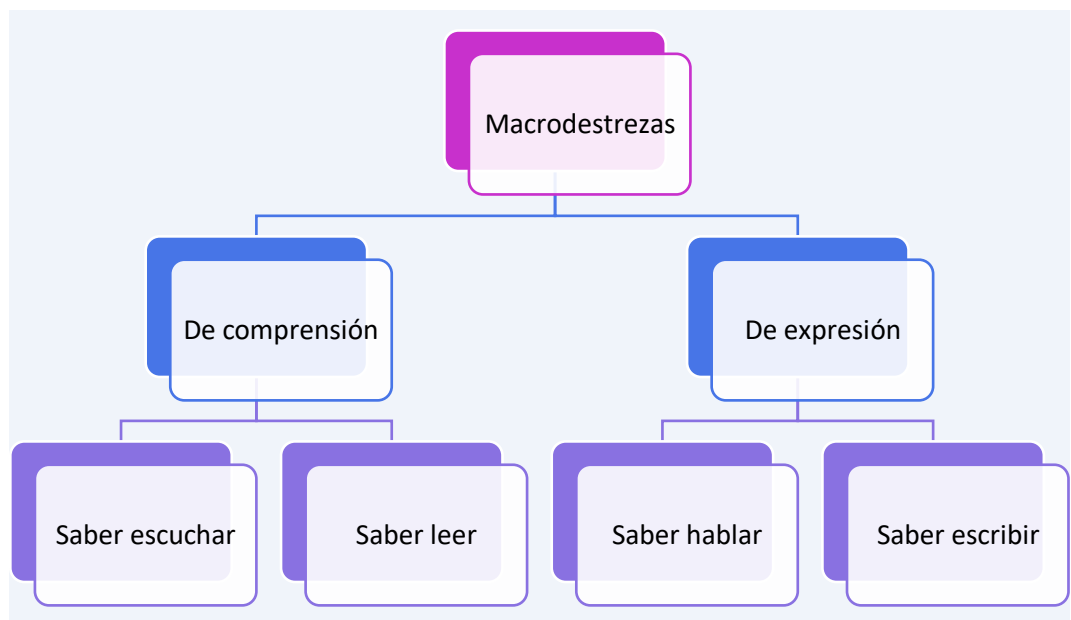


Figura 10. Macrodestrezas
Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: (Sequera, 2020)

Tabla 6. Estilos de Aprendizaje

Sistema de Representación Dominante	CARACTERÍSTICAS
VISUAL	Piensan con imágenes. Hablan y escriben rápidamente porque tienen la percepción de que el tiempo no les alcanza para decir y/o escribir todo lo que está en su pensamiento. Pueden pensar en varias cosas simultáneamente, sin que éstas tengan una secuencia. Pueden hacer varias cosas al mismo tiempo. Necesitan mirar y ser mirados y mantener contacto visual con sus interlocutores.
AUDITIVO	El proceso de pensamiento es ordenado y secuencial. Piensan en una idea, luego la mueven para darle lugar a la siguiente. Hablan más lento que los visuales. Hacen una cosa a la vez. Para expresarse, eligen las palabras adecuadas que reflejan con bastante precisión lo que están pensando. Necesitan escuchar y ser escuchados y recibir retroalimentación oral.
KINESTÉSICO	Se involucran en aquello que hacen, aún en medio de las distracciones del entorno. Les agrada participar con sus acciones y opiniones. Tienen facilidad para percibir y expresar sus estados internos, tales como sensaciones y emociones. Piensan de acuerdo con lo que sienten. Necesitan y buscan el contacto físico con los demás (palmadas en la espalda, estrechar las manos, abrazar).

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: (Díaz, 2012)

Proceso de enseñanza-aprendizaje

“El proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje.” (Alvarado et al., 2018, p. 611)

Se considera al Proceso de Enseñanza – Aprendizaje como un proceso intencional y dinámico, que mediante el uso de estrategias pretende lograr el aprendizaje, al tratar de obtener el aprendizaje, éste proceso debe estar guiado en base a una metodología adecuada, la misma que ayude a formar en los estudiantes un conocimiento, el cuál le sirva posteriormente a resolver diversas situaciones y acontecimientos en la vida. (Vizueté, 2013, p.43)

En relación a lo señalado en el párrafo anterior, el proceso de aprendizaje está inmersos varios elementos como la adquisición del conocimiento, el desarrollo de habilidades y actitudes. Dicho en otras palabras, corresponde a los tres saberes: saber, saber hacer y saber ser. Existen varios factores al momento de este proceso entre ellos la motivación, entorno, métodos de enseñanza y la actitud positiva del estudiante teniendo en cuenta que, estos colaborarán en el desarrollo de cada una de las habilidades anteriormente mencionadas, pero que además permitirán impulsarlos en la formación de individuos creativos, críticos y solidarios.

Evaluación

Al hablar de evaluación es relevante señalar a Arribas (2016), quien menciona que la evaluación constituye un papel importante a la hora de medir el progreso, logros y si se han cumplido o no los objetivos. A continuación, se detallan los tipos de evaluación.

Evaluación Diagnóstica: El objetivo de la evaluación diagnóstica es conocer el punto de partida con el fin de orientar el subsiguiente proceso en una determinada dirección o certificador: constatar el grado de consecución de los objetivos previamente determinados con el fin de avalar, clasificar, discriminar y, también, revisar, rehacer, retomar, reflexionar en función de los resultados obtenidos. (Arribas, 2016, p.383, 384)

Evaluación Formativa: Es como un elemento más del proceso de enseñanza aprendizaje se manifiesta más netamente cuando la evaluación no lleva aparejada una calificación o cuando esta no tiene repercusiones más allá de la valoración del progreso del interesado, es decir, cuando únicamente el aprendizaje, per se, es el

objetivo, bien por la satisfacción que el objeto de ese aprendizaje nos produce en sí mismo –motivación intrínseca- o por las consecuencias derivadas de dicho aprendizaje –motivación extrínseca-. (Arribas, 2016, p.383, 384)

Evaluación Sumativa: Es la que se realiza al término de una etapa del proceso enseñanza-aprendizaje, para verificar sus resultados. Determina si se logra los objetivos educacionales estipulados, en qué medida fueron obtenidos por cada uno del estudiante, y la valoración del proyecto educativo del programa desarrollado, declara su mejora para el periodo académico siguiente, considerando el fin del curso como un momento más en el proceso formativo de los estudiantes, participando en cierta medida de la misma finalidad de la evaluación continua (Rodríguez y Gracia, 2016, p.68).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Generalidades

El diseño metodológico es imprescindible en el proceso de una investigación. Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) “ El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que deseas con el propósito de responder al planteamiento del problema” (p.150).

Desde el punto de vista de la investigadora, la metodología permite visualizar la ruta de investigación que se va a dar al proyecto, es decir, los parámetros en los cuales la investigadora aplicó el método de investigación científica. También se establecieron los mecanismos para la recolección de información que permitan establecer los hallazgos mediante las conclusiones y recomendaciones.

Paradigma: Pragmático

Según Arias (2023), “La presentación del pragmatismo como paradigma de investigación y soporte epistemológico de los métodos mixtos ocurre aproximadamente a partir de 2003 y se atribuye principalmente a los siguientes autores cuyas obras recientes así lo reafirman: Creswell y Creswell (2017), Johnson et al. (2007), Morgan (2007) y Tashakkori et al. (2020)” (p. 14).

El pragmatismo es una corriente filosófica que se enfoca en la metodología de la investigación y la forma como ha sido aplicada dentro del estudio cuantitativo y cualitativo, su finalidad para responder a las preguntas de investigación y de esta forma cumplir con los objetivos específicos.

Enfoque de investigación

El enfoque mixto de una investigación según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) “implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (p. 609).

La investigación mixta con enfoque cuali-cuantitativo permite la relación de variables, la presente investigación utilizó instrumentos como encuestas, entrevistas dando un carácter de análisis de hechos, aquí lo cualitativo y la interpretación de datos con sus porcentajes para el enfoque cuantitativo. Es necesario señalar que se apoya en la fenomenología puesto que los hechos son relevantes dentro del contexto educativo.

Modalidad de investigación

El siguiente trabajo de investigación se realizó en base a una investigación aplicada. Según Vara (2010) la investigación aplicada identifica una problemática y de las posibles soluciones, toma la más favorable y aquella que se adapte de mejor manera al contexto.

La presente investigación es aplicada, porque se va a elaborar una propuesta que permita dar solución a la problemática planteada al inicio, considerando las interrogantes y objetivos establecidos para la construcción de la misma. Es necesario señalar que la propuesta tomará los aspectos más relevantes del marco teórico.

Nivel o tipo de investigación

Descriptiva: Este tipo de estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sometió a análisis. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente de forma tal de describir los que se investiga. Este tipo de estudio puede ofrecer la posibilidad de llevar a cabo algún nivel de predicción (aunque sea elemental). (Cauas, s. f., p.6)

El presente proyecto es descriptivo porque permitió el análisis detallado y la realidad de un grupo de personas, desde la fenomenología se describen los hechos o sucesos que ocurren en un contexto determinado, por tal razón, el medio educativo y las variables de este proyecto detallan las situaciones y los entes inmersos en este entorno.

Bibliográfica o Documental: Esta es una técnica de investigación cualitativa, la misma que, se encarga de la recolección de información como periódicos, libros, revistas, grabaciones, etc. y posteriormente realiza una selección, análisis, síntesis y deducción de documentos.

De campo: Esta técnica se basa en observación de los participantes, está inmersa en la realidad mas no en percepciones. Por lo tanto, se la debe realizar en el mismo lugar de los hechos.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población

Para López (2004) la población hace referencia al conjunto de personas, animales o cosas de los cuales se desea obtener información en el contexto de la investigación.

En el caso de la presente investigación la población es finita, ya que, se conoce el número de participantes. Siendo ellos 4 docentes quienes imparten la asignatura de inglés y 75 estudiantes de primero bachillerato quienes se educan en la institución de manera presencial.

Población

Tabla 7. Distribución de la Población

N°	Unidades de Observación	Número	Porcentaje
1	Docentes	4	5%
2	Estudiantes	75	95%
Total		79	100 %

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Propia

Tabla 8. División de estudiantes por género

N°	Unidades de observación	Número	Porcentaje
1	Estudiantes género femenino	47	63%
2	Estudiantes género masculino	28	37%
Total		75	100 %

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Propia

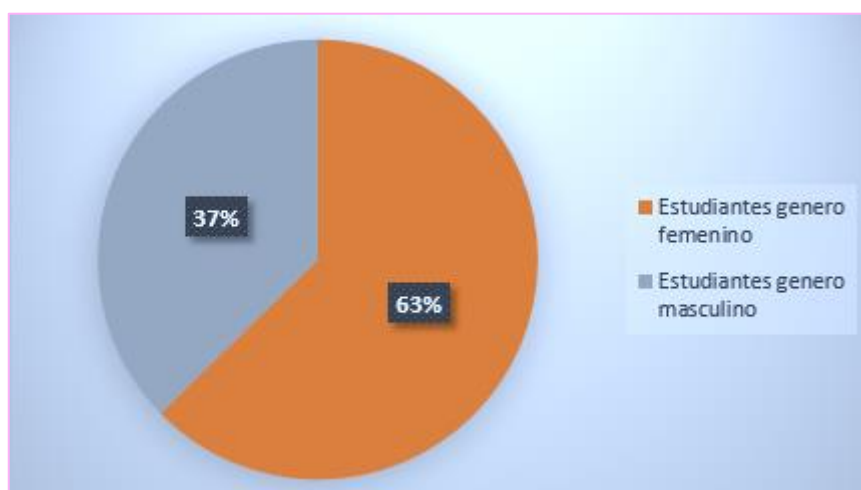


Figura 11. División de estudiantes por género

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Propia

Muestra

Para (López, 2004) la muestra es una fracción del universo donde se realiza la investigación. Para determinar el tamaño de la muestra se utilizaron diferentes métodos y fórmulas con el fin establecer la misma.

Para el cálculo de la muestra se utilizará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 \times P \times Q \times N}{E^2(N - 1) + Z^2 \times P \times Q}$$

Nomenclatura:

n: tamaño de la muestra

Z: valor Z curva

normal = 1,96 P:

probabilidad de éxito =

0,50 Q: probabilidad

de fracaso = 0,50N:

población = 75

E: error muestral = 0,05

Sustituyendo en la fórmula:

$$n = \frac{(1,96)^2 \times (0,50) \times (0,50) \times 75}{(0,05)^2(75-1) + (1,96)^2 \times (0,50) \times (0,50)}$$

$$n = \frac{(3,8416) \times (0,25) \times 75}{(0,0025) \times (74) + (3,84) \times (0,25)}$$

$$n = \frac{72,03}{0,185 + 0,96}$$

$$n = \frac{72,03}{1,145}$$

$$n = 62,9 \approx 63$$

Tipo de muestreo

El tamaño de la muestra fue de 63 estudiantes, un número que se aproxima a la totalidad de la población que es de 75, desde esta perspectiva se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, porque la investigadora utilizó todo el Universo seleccionado para la presente investigación, por este motivo la encuesta se aplicó a la totalidad de la población.

Proceso de recolección de datos

Para recolectar datos se debe tener en mente un propósito en el contexto de la investigación y todo debe tener relación con el problema de estudio. La recolección de datos tiene que ver con la obtención de información acerca de atributos, conceptos o variables de la muestra. Dicho en otras palabras, el proceso de recolección de datos se enfoca en elaborar una planificación ordenada que nos lleve a obtener información específica con el fin de dar cumplimiento a nuestro propósito. (Sampieri, 2019)

El proceso de recolección de datos del presente trabajo de investigación se realizó por medio de la técnica encuesta a través del instrumento cuestionario, posteriormente se llevará a cabo la aplicación de dicha encuesta a los 75 estudiantes de Primero Bachillerato para lo cual se utilizó la herramienta tecnológica de Google Forms. Cabe mencionar que dicho procedimiento se lo realizará de forma presencial y controlada.

De igual manera se aplicará la técnica de entrevista a través del instrumento Guía de entrevista a los 4 docentes con título de cuarto nivel de la Unidad Educativa Particular Sagrados Corazones de Rumipamba de forma presencial.

Operacionalización de variables

Por su parte Bauce et al. (2018) señala que la definición operacional de la variable, implica seleccionar los indicadores contenidos en ella, de acuerdo al significado que se le ha otorgado a través de sus dimensiones como variable de estudio en la respectiva investigación. Esta etapa del proceso de operacionalización de una variable, debe indicar de manera previa el qué, el cuándo y el cómo de la variable y las dimensiones que la contienen. Se trata de encontrar los indicadores para cada una de las dimensiones establecida

Tabla 9. Operacionalización de la Variable Independiente: Herramientas Digitales

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y junto con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo. (Bringas, 2021)</p>	<p>Programas de software</p>	<p>*Conjunto de instrucciones, algoritmos *Interacción con un dispositivo electrónico *Tareas específicas dentro del computador *Actividad o práctica</p>	<p>DOCENTES: ¿Cuál de estas herramientas digitales, utiliza usted para dinamizar la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés?</p>	<p>ESTUDIANTES: ¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés? Selecciona una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés.</p>	<p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Técnica: Entrevista Instrumento: Guión de entrevista</p>
	<p>Repositorio y acervo de información en la red</p>	<p>* Establece un proceso de comunicación entre maestro-estudiante y la red facilitando así los conocimientos y</p>	<p>DOCENTES ¿Evalúa el aprendizaje utilizando herramientas digitales?</p>	<p>ESTUDIANTES ¿Tus maestros te evalúan a través de herramientas digitales en la clase de inglés?</p>	

		aprendizajes de los estudiantes apoyado en la tecnología.			
	Herramienta de gestión del tiempo	<p>*Planifica y organiza el tiempo de las actividades.</p> <p>*Gestor de notas ordenado desde un link.</p> <p>*Gestiona las horas de trabajo en el día.</p> <p>*Se enfoca en ordenar y priorizar recursos.</p>	¿Considera que las Herramientas digitales le permiten optimizar el tiempo de su labor docente y así mejorar la eficiencia y efectividad del proceso educativo?	¿Crees que, al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?	

Elaborado por: Andino Cristina

Tabla 10. Operacionalización de la Variable dependiente: Enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Se considera al Proceso de Enseñanza – Aprendizaje como un proceso intencional y dinámico, que mediante el uso de estrategias pretende lograr el aprendizaje, al tratar de obtener el aprendizaje, este proceso debe estar guiado en base a una metodología adecuada, la misma que ayude a formar en los estudiantes un conocimiento, el cuál le sirva posteriormente a resolver diversas situaciones y acontecimientos en la vida.</p>	<p>Proceso de Enseñanza – Aprendizaje</p>	<p>* Se enfoca en el trabajo grupal y participación activa. * Fortalece el aprendizaje a través del trabajo en conjunto. *Enfatiza el trabajo y grupo para resolución de problemas. *Se basan en la motivación, atención y participación.</p>	<p>¿Usted involucra el trabajo colaborativo como parte del proceso de aprendizaje?</p>	<p>¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés? ¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?</p>	<p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de entrevista</p>
	<p>Uso de Estrategias</p>	<p>* es un proceso (conjunto de pasos o habilidades) que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y</p>	<p>¿Cuáles de las siguientes estrategias metodológicas innovadoras utiliza usted, para la enseñanza –</p>	<p>¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender? Selecciona una actividad que realizan tus maestros para</p>	

		solucionar problemas y demandas académicas.	aprendizaje del idioma inglés?	fortalecer el idioma inglés.	
	Metodología	*La metodología en la educación es la enseñanza de los conocimientos pedagógicos, psicológicos, filosóficos, entre otros, que definen la actuación de un maestro en aula y cuya sistematización se convierte en una línea formativa para la investigación, las prácticas y todas las actividades científicas.	<p>¿Utiliza métodos interactivos durante las clases para facilitar la comprensión de los estudiantes?</p> <p>¿Qué destreza desarrolla con mayor frecuencia en el área de inglés usted como maestro, dentro del proceso educativo?</p>	<p>¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?</p> <p>Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases.</p>	

Elaborado por: Andino Cristina

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Técnicas

En el contexto de la investigación, las técnicas y herramientas amplían la profundidad de exploración. Es así que, en la recopilación y organización de los datos para el presente trabajo de investigación se utilizaron las siguientes técnicas.

Encuesta: La encuesta es una herramienta que se lleva a cabo mediante un instrumento llamado cuestionario, está direccionado solamente a personas y proporciona información sobre sus opiniones, comportamientos o percepciones. La encuesta puede tener resultados cuantitativos o cualitativos y se centra en preguntas preestablecidas con un orden lógico y un sistema de respuestas escalonado. Mayormente se obtienen datos numéricos. (Arias y Covinos, 2021, p.81)

En el presente estudio se aplica la técnica encuesta a los estudiantes para el efecto de recopilación de información de tipo cuantitativo.

Entrevista: “es la vista, es la concurrencia, o conferencia o encuentro concertado entre dos o más personas en un lugar determinado para tratar de un asunto” (Diccionario Enciclopédico Pequeño Larousse, 2009). Caballero (2017) señala que “consiste en la comunicación verbal entre el entrevistador y entrevistado con el fin de obtener datos. Debe ser previamente diseñada en función al tema de estudio, a la vez que planteada por el entrevistador”. En el presente trabajo se aplica la técnica entrevista a los docentes, esto permite obtener información de tipo cualitativo.

Instrumentos

Cuestionario: El cuestionario es un instrumento que permite realizar tanto encuestas como entrevistas, y así obtener la información que se requiere. Por consiguiente, es necesario identificar las variables que se requieren estudiar.

Escala de Likert: Según Lee y Joo (2019) las escalas de valor y de estimación tipo Likert, son aquellas que se utilizan para determinar la percepción de alguna variable cualitativa que por su naturaleza denota algún orden. (Gante et al., 2020). Desde la *frecuencia*, en la escala de Likert existen dos tipos básicos de esta pregunta: unipolar y bipolar. Las preguntas de escala unipolar se basan en la presencia o ausencia de una sola entidad,

con este tipo de pregunta de escala Likert se obtienen resultados más precisos para las preguntas realizadas. Se comprende que cuando supera más de dos alternativas, es parte de la multipolares o bipolar (Bozal, 2006).

Según lo mencionado anteriormente, la escala de Likert es importante porque permite medir y actitudes en los encuestados con cualquier afirmación que se diagrama. Resulta especialmente útil emplearla en situaciones en las que se desea que la persona matice su opinión. En este sentido, las categorías de respuesta nos servirán para capturar la intensidad de los sentimientos del encuestado hacia dicha afirmación, es aquí donde permite la *organización* que puede llegar a ser muy sensibles en la calidad de los datos que buscan en la investigación.

Guión de entrevista: Para Avila et al. (2020), la guía de entrevista constituye el instrumento metodológico que permite la aplicación del método en la práctica. Es frecuente obviar el hecho de que, lo que se aplica en la práctica directamente, no es el método, como abstracción teórica, sino su guía, por su carácter metodológico. De ahí que no se considere correcto identificarla con su método. De esta manera, se aplicará la guía de entrevista a los docentes para recolectar la información necesaria en este proceso de investigación la misma que, se administrará de manera presencial.

Validez y Confiabilidad

Validez: Por su parte Sampieri y Mendoza (2018) señala que la validez de un instrumento de medición se evalúa sobre la base de todos los tipos de evidencia. Cuanta mayor evidencia de validez de contenido, de criterio, de constructo y de expertos, así como de comprensión del instrumento de medición, este representará mejor las variables que pretende medir.

Confiabilidad: La confiabilidad, reproducibilidad o consistencia de las mediciones es un principio fundamental de la precisión de un estudio. En cualquier proceso de investigación, ante la gran cantidad de fuentes de potenciales errores, es necesario que los investigadores intenten reducir aquellos relacionados con la medición de las variables para proporcionar una mayor confianza en los resultados y las conclusiones de su estudio. (Manterola et al., 2018, p. 680)

Tabla 11. Alfa de Cronbach de la encuesta dirigida a estudiantes

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	Nro. de elementos
,819	,825	10

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Extracto del Programa estadístico SPSS

Tabla 12. Interpretación de la fiabilidad del cuestionario

Rangos	Niveles de confiabilidad
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: (Ruiz, 2013).

El método empleado para evaluar la confiabilidad del instrumento cuestionario es mediante la aplicación del programa estadístico SPSS. Por lo tanto, se logra un coeficiente de 0,819, indicando que el instrumento utilizado con los estudiantes muestra un nivel muy alto de confiabilidad.

Análisis e interpretación de resultados

En este estudio se recopilaban datos a través de una encuesta dirigida a 75 estudiantes de primero bachillerato y una entrevista realizada a cuatro docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba. Esto permitió examinar la noción que los actores poseen respecto al uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. A continuación, se muestran los resultados conseguidos mediante gráficos, y el correspondiente análisis e interpretación.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista dirigida a docentes

Cuatro profesores que imparten la asignatura de inglés en el nivel de Primero de Bachillerato en la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba conformaron la muestra para la aplicación de entrevistas. Los resultados presentados a continuación proceden de la matriz de entrevistas a docentes y sus propios aportes. (consultar anexo 7).

Análisis e Interpretación

Pregunta 1. ¿Considera que las Herramientas digitales le permiten optimizar el tiempo de su labor docente y así mejorar la eficiencia y efectividad del proceso educativo?

Se destaca un consenso unánime con respecto a la percepción sobre el uso de las herramientas digitales en su labor docente y la ayuda que estas ofrecen no solamente en la gestión del tiempo, sino que también mejoran la efectividad del proceso educativo en su conjunto. Los docentes recalcan que las herramientas digitales contribuyen a la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos y adaptativos, reforzando así la calidad y el impacto positivo de la enseñanza.

Pregunta 2. ¿Evalúa el aprendizaje utilizando herramientas digitales? Explique la manera y la herramienta utilizada de ser el caso.

En la exploración de este estudio, se observa que la mayoría de los docentes se concentra en la utilización singular de herramientas digitales de evaluación del aprendizaje, como Quizziz, Padlet y Google Forms. Si bien estas herramientas ofrecen una evaluación efectiva, se denota la necesidad de dar un giro a ésta práctica e incluir una variedad de herramientas digitales que fortalezcan cada una de las destrezas del idioma inglés. Este hallazgo sugiere que el uso de diversas herramientas digitales podría contribuir significativamente a una enseñanza más integral y efectiva.

Pregunta 3. ¿Cuál de estas herramientas digitales, utiliza usted para dinamizar la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés? Explique el porqué de la seleccionada

1. BBC Learning English 2. Lyricstraining 3. Engvid 4. Flipgrid

En este análisis se enfatiza que la mayoría de los docentes recurre a herramientas como Lyricstraining siendo esta la más utilizada en el desarrollo de la habilidad de Speaking. Aunque Lyricstraining ofrece una forma creativa en la comprensión auditiva a través de la música, se observa una tendencia marcada hacia la dependencia de esta única herramienta. Esto indica claramente que hace falta una diversificación en cuanto a la utilización de herramientas digitales para fortalecer las cuatro destrezas del idioma inglés como tal y de esta forma permitir la exploración de otros recursos para complementar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 4. ¿Usted involucra el trabajo colaborativo como parte del proceso de aprendizaje?

En el análisis de las prácticas pedagógicas respecto al trabajo colaborativo como parte integral del proceso de aprendizaje se recalca que la totalidad de los docentes incorpora activamente estrategias y dinámicas colaborativas en sus metodologías de enseñanza, las mismas que, promueven la interacción y el intercambio de conocimientos entre sus pares. Hecho que enfatiza el compromiso de cultivar habilidades sociales y cognitivas a la hora de aprender.

Pregunta 5. ¿Utiliza métodos interactivos durante las clases para facilitar la comprensión de los estudiantes?

Según las respuestas proporcionadas por los docentes participantes, se destaca que dos de los cuatro docentes reconocen la implementación activa de métodos interactivos en sus clases, tales como audiobooks, trivias, Canvas, Kahoot, Quizzes, Google Forms, Adobe Spark e infografías. Sin embargo, emerge una observación respecto a la necesidad de una mayor socialización respecto a la utilización de métodos interactivos de manera más efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto sugiere la necesidad del intercambio de experiencias y

estrategias entre los docentes para fortalecer la implementación de dichos métodos de manera más holística. Este hallazgo destaca la importancia de fomentar un ambiente colaborativo entre los docentes para optimizar la efectividad de las metodologías interactivas en el aula.

6. Cuáles de las siguientes estrategias metodológicas innovadoras utiliza usted, para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. Explique el porqué de la selección.

1. Gamificación 2. Aula invertida o Flipped Classroom

3. Aprendizaje basado en proyectos –ABP 4. Design Thinking

En el análisis de estrategias metodológicas innovadoras se observa que tres de cuatro docentes utilizan el aprendizaje basado en proyectos ABP y pese a que es una metodología efectiva porque se ajusta a las necesidades que tiene el estudiante, no es la única. Emerge entonces la necesidad de colectivizar algunas otras estrategias metodológicas con el fin de generar aprendizaje por medio de procedimientos y habilidades que sean útiles en la vida diaria de los estudiantes.

7. ¿Qué destreza desarrolla con mayor frecuencia en el área de inglés usted como maestro, dentro del proceso educativo? Explique el porqué de la seleccionada (*una sola selección*)

1. Reading 2. Writing 3. Listening 4. Speaking

En el análisis de la encuesta dirigida a los docentes sobre la destreza que desarrollan con mayor frecuencia en el área de inglés, se evidenció que la mayoría de los maestros, desarrollan de manera más continua la destreza Speaking (expresión oral). Los maestros expresaron que el desarrollo de la mencionada destreza permite a los estudiantes adquirir confianza, mejorar la pronunciación y desarrollar la capacidad de comunicarse efectivamente en situaciones diversas. Sin embargo, se debe tener en cuenta que todas las destrezas deben ser trabajadas de forma simultánea para lograr una competencia lingüística completa. Surge aquí la necesidad de complementar el proceso de enseñanza aprendizaje junto a la sinergia de las cuatro destrezas, la cual, contribuye a una educación más holística y prepara a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos comunicativos en un mundo diverso y globalizado.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a estudiantes

En el presente estudio se aplicó una encuesta a 75 estudiantes de Primero Bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba de donde se obtuvieron resultados expuestos a continuación.

Pregunta 1. ¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés?

Tabla 13. ¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	23%
CASI SIEMPRE	21	28%
A VECES	33	44%
NUNCA	4	5%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

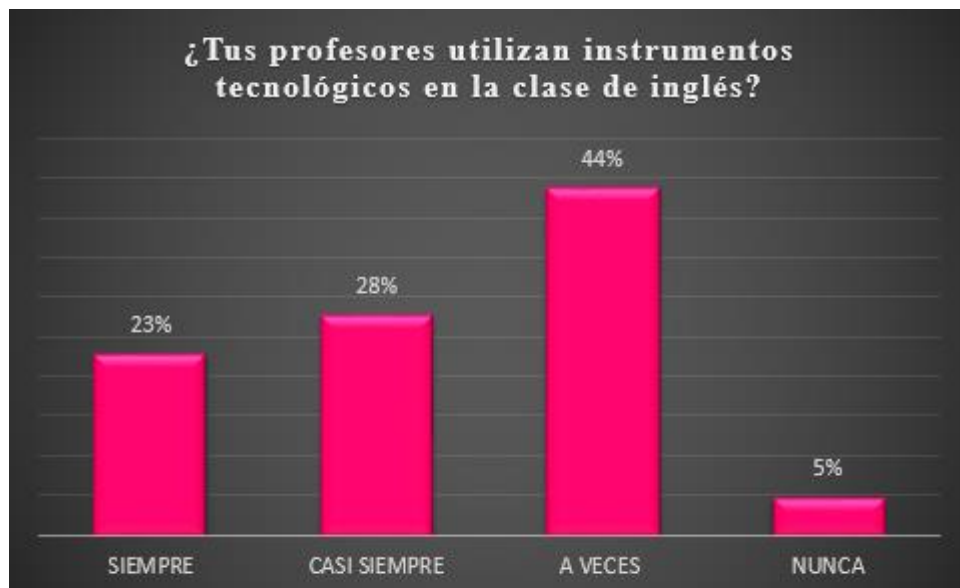


Figura 12. ¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés?

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

De los 75 estudiantes investigados que corresponden al 100%, el 23% menciona que sus profesores siempre utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés, el 28 % casi siempre, el 44% a veces y finalmente el 5% nunca.

La información recopilada de los 75 estudiantes indica variabilidad en el uso de instrumentos tecnológicos por parte de los profesores en las clases de inglés. Un notable 49% de los estudiantes señalan que sus profesores a veces y nunca incorporan instrumentos tecnológicos de manera consistente, esto puede producirse debido a que algunos docentes se sienten cómodos con métodos tradicionalistas y de este modo muestran resistencia al cambio de nuevas metodologías.

Pregunta 2. ¿Tus maestros te evalúan a través de plataformas o herramientas digitales en la clase de inglés?

Tabla 14. ¿Tus maestros te evalúan a través de plataformas o herramientas digitales en la clase de inglés?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	7%
CASI SIEMPRE	22	29%
A VECES	47	63%
NUNCA	1	1%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

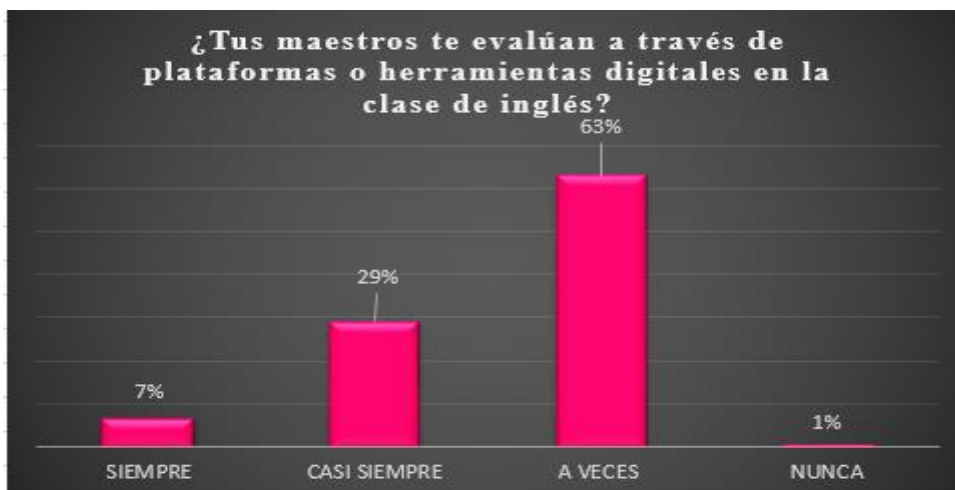


Figura 13. ¿Tus maestros te evalúan a través de plataformas o herramientas digitales en la clase de inglés?

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

El 7% de los estudiantes encuestados indican que sus profesores siempre los evalúan a través de plataformas o herramientas digitales, el 29% casi siempre, el 63% a veces y el 1% nunca.

Conforme a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes en un notable 64% indican que sus profesores los evalúan a veces y nunca a través de plataformas o herramientas digitales. Por lo que se revela que los docentes no evalúan mayormente en plataformas o herramientas digitales, ya sea por desconocimiento del uso de dichas plataformas y herramientas, o por falta de interés en la adquisición de nuevas experiencias de evaluación basadas en la tecnología. “La evaluación auténtica ofrece a los estudiantes oportunidades para aprender a través del propio proceso de evaluación” (Brown, 2015).

Pregunta 3. ¿Crees que, al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?

Tabla 15. ¿Crees que, al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	49	65%
CASI SIEMPRE	19	25%
A VECES	6	8%
NUNCA	1	1%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes



Figura 14. ¿Crees que, al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

El 65% de los estudiantes encuestados mencionan que siempre pueden aprender más rápido y mejor con el uso de herramientas digitales, mientras que el 25% indica que lo hace casi siempre, el 8% a veces y el 1% nunca.

Los datos obtenidos revelan una apreciación positiva entre los estudiantes hacia el impacto de las herramientas digitales en su aprendizaje. Un significativo 90% afirma que siempre y casi siempre experimenta un aprendizaje más rápido y efectivo con el uso de estas herramientas digitales, aunque existe un mínimo 1% que sostiene que nunca experimenta beneficios. Estos resultados destacan que existe una gran preferencia de los estudiantes por el uso de tecnología en el proceso educativo y que además son necesarias para un eficaz aprendizaje.

Pregunta 4. Selecciona una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés

Tabla 16. Selecciona una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés

ALTERNATIVAS	BBC LEARNING ENGLISH		LYRICS TRAINING		engVid		FLIPGRID	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PERSONAJE	FRECUENCIA	PERSONAJE	FRECUENCIA	PERSONAJE
SIEMPRE	11	15%	11	15%	6	8%	6	8%
CASI SIEMPRE	13	17%	21	28%	6	8%	9	12%
A VECES	21	28%	29	39%	14	19%	49	65%
NUNCA	30	40%	14	19%	49	65%	11	15%
TOTAL	75	100%	75	100%	75	100%	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

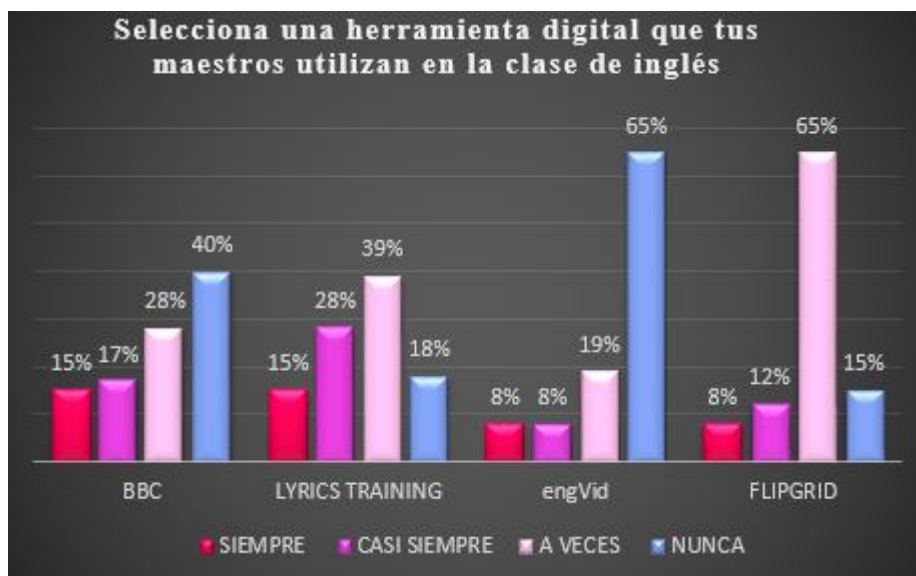


Figura 15. Selección de una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los datos adquiridos acerca de la herramienta BBC learning English el 15% de los estudiantes sostienen que siempre la han usado, el 17% casi siempre, 28% a veces y el 40% indican que nunca. En cuanto al uso de Lyricstraining el 15% de los encuestados comentan que siempre la usan, el 28% casi siempre, el 39% a veces y el 18% nunca. Respecto al uso de engVid un 8% de los estudiantes investigados comentan que siempre usan esta herramienta, el 8% casi siempre, el 19% a veces y el 65% nunca. En lo que se refiere a Flipgrid el 8% de los sujetos de estudio señalan que siempre usan dicha herramienta digital, el 12% casi siempre, el 65% a veces y el 15% nunca.

Los datos arrojados sobre el uso de diversas herramientas digitales destacan patrones divergentes entre los estudiantes. Sin embargo, se puede divisar que el 68% de los estudiantes mencionan que su maestro casi nunca y nunca usan la plataforma BBC Learning English, el 57% indican que Lyricstraining utilizan a veces y nunca, un muy significativo 84% menciona que utilizan engVid a veces y nunca y el 80% señalan que utilizan Flipgrid a veces y nunca. Las posibles causas por las que los docentes no utilizan herramientas digitales podrían deberse a la

limitación de tiempo de los maestros para explorar y adaptarlas a sus planificaciones.

Pregunta 5. ¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés?

Tabla 17. ¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	7%
CASI SIEMPRE	30	40%
A VECES	39	52%
NUNCA	1	1%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes



Figura 16. ¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés?

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

Según los hallazgos el 7% de los encuestados mencionan que sus maestros siempre les hacen trabajar en grupos, el 40% casi siempre, el 52% a veces y el 1% señalan que nunca.

Los datos de la presente investigación demuestran que un 53% de los encuestados indican que sus maestros les hacen trabajar en grupos a veces y nunca

respectivamente, la posible causa por la que los maestros evitan trabajar en grupos podría deberse a la presión por cumplir con objetivos académicos, esto puede ocasionar que los docentes continúen su enseñanza basados en métodos tradicionales, optar por trabajar individualmente y en filas. Por su parte Lucero (2003) señala que “El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos” (p. 3).

Pregunta 6. ¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?

Tabla 18. ¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	12%
CASI SIEMPRE	21	28%
A VECES	41	54.7%
NUNCA	4	5.3%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes



Figura 17. ¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

El 12% de las personas investigadas mencionan que sus profesores incorporan actividades para aprender el idioma inglés, mientras que el 28% responden que casi siempre lo hacen, seguido del 55% a veces y finalmente el 5% contestan que nunca.

Un significativo 60% de los estudiantes señalan que sus profesores incorporan actividades que les motivan a aprender inglés a veces y nunca. Estos hallazgos podrían darse como resultado de la falta de conocimiento de estrategias motivadoras y efectivas para motivar a los estudiantes.

Pregunta 7. ¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender?

Tabla 19. ¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	11%
CASI SIEMPRE	22	29%
A VECES	39	52%
NUNCA	6	8%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes



Figura 18. ¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender?

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

El 11% de los encuestados mencionan que sus maestros siempre enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender, el 29% de ellos indican que casi siempre, el 52% a veces y el 8% nunca.

Según los datos obtenidos un importante 60% de los encuestados señalan que a veces y nunca sus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender, esto podría deberse a que algunos docentes pueden temer el perder el control y manejo del aula, por lo tanto, prefieren enfocarse en actividades en las que los estudiantes no se distraigan demasiado.

Pregunta 8. ¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?

Tabla 20. ¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	21,33%
CASI SIEMPRE	28	37,33%
A VECES	30	40%
NUNCA	1	1,33%
TOTAL	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiante



Figura 19. ¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

El 21% de los estudiantes encuestados mencionan que siempre entienden lo que sus profesores intentan enseñarles en la hora de clase, 37,33% casi siempre, el 40% a veces y el 1, 33% nunca.

En los hallazgos obtenidos el 58,66% de los estudiantes responden que siempre y casi siempre entienden lo que sus maestros intentan enseñarles, mientras que el 41,33% de ellos mencionan que a veces y nunca lo hacen, esto puede deberse a que los docentes no utilizan diferentes enfoques de presentación de su clase basados en los estilos de aprendizaje y las necesidades de cada uno de ellos.

Pregunta 9. Selecciona una actividad que realizan tus maestros para fortalecer el idioma inglés.

Tabla 21. Selecciona una actividad que realizan tus maestros para fortalecer el idioma inglés.

ALTERNATIVAS	JUEGOS DE ROLES		MAPA MENTAL		VIDEO		CANCIÓN	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	8%	6	8%	12	16%	10	13%
CASI SIEMPRE	13	17%	21	28%	26	35%	31	41%
A VECES	43	57%	36	48%	33	45%	34	45%
NUNCA	13	17%	12	16%	3	4%	0	0%
TOTAL	75	100%	75	100%	75	100%	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes



Figura 20. Selecciona una actividad que realizan tus maestros para fortalecer el idioma inglés.

Elaborado por: Andino Cristina

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

De acuerdo a juegos de roles el 8% de los encuestados indican que siempre realizan sus maestros, el 17% casi siempre, el 57% a veces y el 17% nunca. Respecto a mapas mentales el 8% de los encuestados señalan que siempre realizan con sus maestros este tipo de actividades, el 28% casi siempre, el 48% a veces y el 16% nunca. En cuanto a videos educativos el 16% de los estudiantes indican que siempre realizan este tipo de actividad, el 35% mencionan que aprenden una canción casi siempre, el 45% a veces y el 4% nunca.

Respecto a los juegos de roles un destacado 74% de los encuestados afirman que las realizan a veces y nunca. En relación con mapas mentales un importante 64%, mencionan que a veces y nunca los realizan en su proceso de aprendizaje. Referente a la creación de videos educativos el 50% de los estudiantes señalan que a veces y nunca respectivamente los realizan y finalmente, sobre aprender una canción el 45% afirman que a veces lo hacen. Desde esta perspectiva se puede inferir que los docentes no realizan juegos de roles por falta de tiempo o experiencia; así mismo el no realizar mapas mentales podría deberse a la limitación de recursos tecnológicos en el aula; respecto a la no creación de videos educativos,

podría ser consecuencia del desconocimiento del uso de algunas herramientas digitales y la falta de exploración de las mismas y finalmente la deficiente práctica de aprender una canción podría estar relacionado a preferencias y habilidades de los maestros y no sentirse cómodos con este tipo de actividades o también por el desconocimiento de los beneficios educativos que proporciona la práctica en lo que se refiere a pronunciación, vocabulario, fluidez, entre otros.

Pregunta 10. Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases.

Tabla 22. Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases.

ALTERNATIVAS	LISTENING		SPEAKING		READING		WRITING	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	18	24%	35	47%	25	33%	19	25%
CASI SIEMPRE	20	27%	18	24%	30	40%	39	52%
A VECES	37	49%	21	28%	19	25%	15	20%
NUNCA	0	0%	1	1%	1	1%	2	3%
TOTAL	75	100%	75	100%	75	100%	75	100%

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes

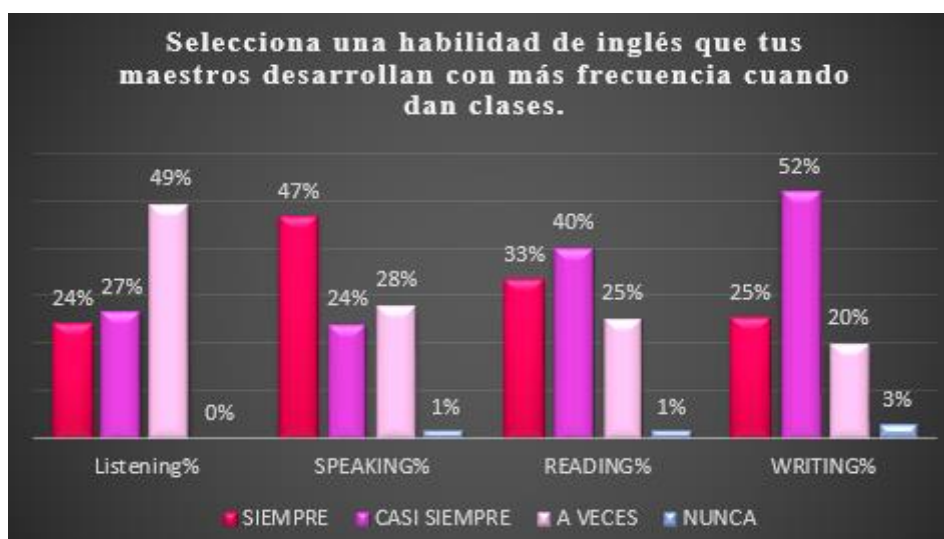


Figura 21. Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases.

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis e Interpretación

Acerca de la habilidad Listening el 24% de los encuestados señalan que sus maestros siempre desarrollan esta habilidad, el 27 % casi siempre y el 49% a veces. Respecto de la habilidad Speaking el 47% de los estudiantes mencionan que siempre sus maestros desarrollan esta habilidad, el 24% casi siempre, el 28% a veces y el 1% nunca. Acerca de la habilidad Reading el 33% de los investigados indica que sus maestros siempre desarrollan esta habilidad, el 40% casi siempre, el 25% a veces y el 1% nunca. Referente a la habilidad Writing el 25% de los encuestados afirman que sus maestros siempre desarrollan esta habilidad en clase, el 52% casi siempre, el 20% a veces y el 3% nunca.

Tomando en consideración los datos recopilados se observa que el 50% de los encuestados mencionan que a veces y nunca se desarrolla la habilidad de Listening en el aula, un 29% mencionan que a veces y nunca respectivamente, el 26% señala que a veces y nunca se desarrolla la habilidad de Reading y finalmente un 23% indica que la actividad se desarrolla a veces y nunca según corresponde. La falta de capacitación en metodologías activas podría ser una posible razón por la que los docentes presentan resistencia a desarrollar las destrezas que promuevan el desarrollo de las diferentes habilidades del idioma inglés como: Listening, Reading and Writing.

Triangulación de resultados

A través de la matriz de triangulación de resultados, se realiza el análisis pertinente de la información recopilada de estudiantes y docentes tras aplicar los instrumentos de encuesta y entrevista, según corresponde. Este enfoque nos permite identificar cómo la limitada utilización de herramientas digitales impacta en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Primero Bachillerato.

Tabla 23. Matriz de triangulación de resultados

No.	Objetivos específicos	Datos estudiantes	Datos docentes
1	Analizar las herramientas digitales que fortalecen la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.	Las herramientas digitales pueden favorecer de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes incorporando diferentes enfoques para el desarrollo de las cuatro destrezas de manera integrada, así como de la evaluación de sus conocimientos .De acuerdo a la recopilación de la información en las preguntas 2, 4 y 10 proveniente de los estudiantes, se revela que existe escaso uso de herramientas digitales en cuanto al desarrollo de las destrezas Reading, Writing and Listening.	Las herramientas digitales favorecen de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero además permite la optimización del tiempo de los docentes a la hora de buscar estrategias de una enseñanza efectiva. De acuerdo a la recopilación de la información en las preguntas 2, 3, 7 proveniente de los docentes, se revela que existe escasos del uso de herramientas digitales que favorezcan el desarrollo de las cuatro destrezas de forma holística y a su vez evalúen el conocimiento de los estudiantes dejando de lado el método tradicional.
2	Determinar estrategias metodológicas innovadoras que se utilizan para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua con los estudiantes de primero bachillerato.	Según los datos obtenidos de los estudiantes en las preguntas 5, 6, 7, 8 y 9, se evidencia que no se incluyen a los estudiantes en trabajos grupales en la mayor parte del tiempo, se promueve el aprendizaje basado en Proyectos todo el tiempo, es decir existe deficiente conocimiento de metodologías activas para fomentar la motivación,	Según los datos obtenidos de los docentes en las preguntas 4, 5, 6, 8 y 9 se denota que existe deficiente aplicación de métodos interactivos, ya que los docentes usan todo el tiempo ABP Aprendizaje Basado en proyectos, lo cual, resulta monótono poco atractivo y desmotivador para los estudiantes.

		participación e interés de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés	
3	Elaborar una propuesta metodológica mediante el uso de herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.	De la encuesta aplicada a los estudiantes en las preguntas 1 y 3 se revela que el uso y aplicación de herramientas digitales contribuiría de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes y los prepararía para el futuro.	De la encuesta aplicada a los docentes en la pregunta 1 se demuestra que el uso de herramientas digitales es definitivamente relevante. Deben ser exploradas e identificadas para ser aplicadas de acuerdo a la metodología que se requiere, dirigidas de manera asertiva a los estilos de aprendizaje, pero también tomando en cuenta la destreza que se necesita desarrollar ese día de clase. Por lo que se propone la elaboración de una guía docente para el uso herramientas digitales que permitan fortalecer las cuatro destrezas del idioma inglés.

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Encuesta a estudiantes y docentes

CONCLUSIONES

De acuerdo a la investigación sobre las herramientas digitales en el proceso enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, de educación general básica unificada de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba.

- Las herramientas digitales son aplicaciones o programas que sirven como ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje, búsqueda de información, realización de tareas, presentaciones entre otros. Algunas herramientas digitales que sirven de mucha ayuda a la hora de desarrollar las cuatro destrezas del idioma inglés son: BBC Learning English, Flipgrid, engVid, Lyrictraining las cuales resultan útiles para Listening, Speaking, Reading y Writing respectivamente. Según los resultados del instrumento aplicado a los estudiantes el 57% mencionan que los docentes utilizan la herramienta Lyricstraining a veces y nunca, el 68% de los estudiantes indican que la utilizan a veces y nunca, engVid el 84% mencionan que la utilizan a veces y nunca y Flipgrid el 80% señalan que los docentes la utilizan a veces y nunca . Por lo tanto, se concluye que pese que los docentes conocen sobre herramientas digitales, es necesario la implementación de las mismas en las actividades escolares, puesto que, ello constituye un factor preponderante y contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje no solamente en la participación y compromiso del estudiante, sino que, además, los integra a la era tecnológica y mejoras sus habilidades sociales.
- Las estrategias metodológicas activas no solo permiten que el estudiante sea la parte central del proceso de aprendizaje, sino que además le brinda herramientas para enfrentarse a los desafíos de la vida cotidiana y resolución de problemas de la misma. Los resultados del instrumento aplicado a los docentes dejan como evidencia la aplicación únicamente del Aprendizaje Basado en Proyectos. Es por esto que, se podrían presentar desafíos en cuanto a comprensión de los contenidos, desmotivación y desinterés por parte de los estudiantes. De acuerdo a los resultados, se concluye entonces que, el uso de varias metodologías activas puede ofrecer un enfoque formativo integral y de influencia positiva en el contexto educativo y que además brinde la posibilidad de adaptar diversas estrategias enfocadas a los estilos de aprendizaje de cada estudiante.

- No existe una propuesta para el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes de Primero Bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones de Rumipamba.

RECOMENDACIONES

- Promover el uso de herramientas digitales con la finalidad de enriquecer el aprendizaje interactivo y desarrollar habilidades sociales y tecnológicas en los estudiantes.
- Implementar estrategias metodológicas innovadoras para fomentar la participación activa de los estudiantes y de este modo lograr un entorno dinámico, estimulante y eficaz en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Se recomienda la creación de una guía didáctica docente para el uso de herramientas digitales que sirvan como aporte educativo para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Una vez identificado el problema en la presente investigación, se desarrolla a continuación una propuesta educativa, la cual, tiene como objetivo el fortalecer la enseñanza-aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales y así enriquecer el conocimiento tanto de docentes, como estudiantes de Educación Básica Superior en la asignatura de inglés.

Título: Guía didáctica docente para el uso de herramientas digitales en el proceso de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Datos Informativos

Nombre de la Institución: Unidad Educativa Particular Bilingüe Sagrados Corazones de Rumipamba

Dirección: Av. Atahualpa OE1 – 20 y Av. 10 de agosto

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Rumipamba

Distrito al que pertenece: Distrito 5

Jornada: Matutina

Modalidad: Presencial

Número de estudiantes: 1150

Tipo de plantel: Particular

Email: info@rumipamba.edu.ec

Teléfono: 022442242

Beneficiarios: Docentes de inglés y estudiantes de Educación Básica Superior.

Antecedentes de la propuesta:

La llegada de la pandemia no solo trajo consigo devastación, sino que también generó la imperante necesidad de continuar con la educación y comunicación. Por este motivo la educación dio un giro importante y trascendental.

El aprendizaje en línea obligó a los docentes a adaptar sus métodos de enseñanza y reconsiderar la evaluación de los estudiantes. Dicho en otras palabras, dejar atrás lo tradicional para instruir mediante métodos más atractivos e innovadores con el fin de garantizar una educación eficaz y exitosa.

Luego de obtención de los resultados mediante el instrumento cuestionario a los estudiantes en las materias de inglés de la Unidad educativa Particular Bilingüe Sagrados Corazones de Rumipamba, se denota el uso de la herramienta digital Lyrics training, fortaleciendo de esta manera únicamente la destreza de Speaking como tal, sin embargo, la escasa aplicación de otras herramientas digitales afecta el desarrollo de las otras destrezas tales como Reading, Writing y Listening.

Según la encuesta aplicada a los docentes del Colegio Sagrados Corazones de Rumipamba, se llegó a determinar que tres de cuatro de ellos utilizan metodología basada en proyectos, siendo esta la única aplicada a la hora de enseñar, esto ocasiona el desinterés y desmotivación de los estudiantes por la monotonía y la poca participación del verdadero actor en su proceso educativo.

Por consiguiente, se propone la creación de una guía didáctica para el docente mediante el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, basada en la metodología Flipped Classroom o Aula invertida con el fin de fomentar la investigación y participación activa del estudiante en el desarrollo de las destrezas Reading, Writing, Listening and Speaking. Dicha guía servirá como apoyo al docente y fortalecimiento en la práctica del idioma inglés.

Justificación

Las herramientas digitales brindan la oportunidad de acceso a docentes y estudiantes para que puedan explorar diferentes tipos de recursos interactivos y plataformas que puedan ser aplicados de acuerdo a cada necesidad. Además, facilita la interacción de los estudiantes y convierte al proceso de enseñanza -aprendizaje en algo novedoso, atractivo y motivador, sin mencionar que los prepara para enfrentar desafíos relacionados al mundo digital.

Asimismo, la diversificación de métodos promueve el aprendizaje integral en la educación evitando que éste se convierta en algo predecible y monótono. Además, permite que los estudiantes se identifiquen y demuestren sus preferencias de trabajo de acuerdo a su estilo de aprendizaje, sea este auditivo, visual o kinestésico maximizando la comprensión e inferencia del tema.

En consecuencia, la creación de una guía didáctica basada en el uso de herramientas digitales para fortalecer la enseñanza-aprendizaje, servirá de soporte al docente para que planifique su clase, tenga acceso a diferentes recursos digitales, cree contenido y aplique de manera efectiva a través de diferentes métodos innovadores. De esta manera, no solo fomenta la participación activa de los estudiantes, sino que, además, cumple con el objetivo de garantizar una educación efectiva dentro de un entorno dinámico e inspirador.

Definición del tipo de producto

Guía didáctica docente para el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés, dirigida a docentes para brindar respaldo en sus planificaciones de clase y permitan el desarrollo de las cuatro destrezas de dicho idioma.

Objetivos

Objetivo General:

Desarrollar una Guía Didáctica Docente que promueva la integración efectiva de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, proporcionando a los docentes estrategias metodológicas que fomenten un ambiente de aprendizaje innovador.

Objetivos específicos:

- Dotar al docente de un instrumento que permita fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Primero Bachillerato.
- Fomentar el uso de herramientas digitales que promuevan un ambiente interactivo y dinámico en las clases de inglés.

Análisis de la factibilidad

Factibilidad normativa

Al respecto, La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2023) establece que:

Artículo 51.- Recursos educativos digitales. - Es todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y su función radica en informar sobre un tema, ayudar en la comprensión de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Será de libre acceso y estará a disposición en la plataforma digital que la Autoridad Educativa Nacional determine para el efecto.

La Autoridad Educativa Nacional proveerá, promoverá y capacitará a los actores de la comunidad educativa sobre el uso pedagógico de los recursos educativos digitales, en articulación con el currículo educativo nacional. (2023, p.22)

Factibilidad técnica

La propuesta es factible técnicamente, ya que, el uso de herramientas tecnológicas es aceptada de manera positiva por parte de las autoridades, pero también porque la Institución cuenta con servicio de internet.

Factibilidad financiera

Es factible técnicamente porque el uso de estas herramientas digitales no implica un gasto financiero, ya que, son gratuitas y no se requiere que el usuario realice compras de licencias.

Factibilidad educativa pedagógica

El modelo pedagógico de esta institución se fundamenta en el constructivismo, en el que, se enfatiza la construcción del conocimiento desde la experiencia de cada estudiante. Por lo tanto, el enfoque de este modelo se basa en un proceso individual y social, por cuanto el estudiante se encarga de recibir la

información, interpretar y darle significado según el entorno en que se desarrolla. Esto permite fomentar el aprendizaje crítico, autónomo y la resolución de problemas.

Fundamentación teórica de la propuesta

Guía didáctica

Se considera como guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo. (García & de la Cruz, 2014, p.165)

Importancia de la guía didáctica

La guía didáctica desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo, ya que fortalece las habilidades del docente para diseñar, elaborar y actualizar conocimientos dirigidos a la planificación, implementación de estrategias y evaluación de actividades, siendo esencial para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, incorpora consideraciones sobre los estilos de aprendizaje, lo que permite adaptar las estrategias didácticas a las diversas formas en que los estudiantes asimilan la información (García & de la Cruz, 2014).

Estructura de la guía didáctica

Es factible definir una estructura general para las guías didácticas, la cual puede ser adaptada y ampliada según las condiciones específicas, permitiendo así la elaboración flexible de este recurso educativo (Pino & Urías, 2020).

1. Título del tema: Menciona el nombre de la guía.
2. Breve Introducción: Permite conocer la importancia de la creación de la guía.
3. Objetivos: Hace referencia al propósito que se persigue al utilizar la guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje
4. Descripción del contenido: Se describe la fundamentación teórica de la guía.

5. Descripción de las Herramientas digitales: Busca proporcionar a los docentes una comprensión clara y detallada de las diferentes tecnologías disponibles y cómo pueden ser utilizadas de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
6. Bibliografía: Sirve para puntualizar la búsqueda de información en fuentes confiables y que respondan al tema.
7. Anexos: Son secciones adicionales que se incluyen al final del documento principal y que contienen información complementaria que puede ser útil para los docentes.

Metodología

La guía didáctica propuesta brinda una detallada orientación sobre la implementación de metodologías activas, como Flipped Classroom o Aula Invertida, junto con el empleo estratégico de herramientas digitales gratuitas. El objetivo es fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, teniendo en cuenta las cuatro destrezas: Reading, Writing, Listening and Speaking y adaptándose a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Para hacer uso de la guía didáctica, el docente deberá seguir los siguientes pasos:

1. Encontrar la estrategia didáctica en la guía que sea pertinente para el tema que se desea tratar.
2. Leer las instrucciones y explicación de la herramienta que se va a utilizar.
3. Ver el video instructivo para la creación de recursos digitales.
4. Diseñar recursos digitales a través de la web de la herramienta.
5. Incorporar en el plan de clase los recursos educativos tecnológicos elaborados para emplearlos en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Plan de Acción

Tabla 24. Plan de Acción

Etapas	Objetivos	Actividades	Recursos	Indicador de logro
Planificación	Establecer un cronograma para la socialización de la propuesta.	Definir las actividades a realizarse según la estrategia: Aula invertida.	Computador Diapositivas	Elaboración del cronograma.
Socialización	Socializar con los docentes de inglés para su implementación adecuada con los estudiantes.	Presentación de la guía metodológica basada en Aula invertida.	Solicitud de permisos. Computador Internet Diapositivas Proyector Guía didáctica docente.	Participación de docentes del área de Inglés.
Ejecución	Dotar a los docentes de la guía didáctica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.	Entrega de la guía didáctica en formato digital a los docentes del área de inglés.	Computador Internet Diapositivas	Acta de entrega de la recepción de la guía.
Evaluación	Valorar que los docentes de inglés apliquen la guía.	Seguimiento a la aplicación correcta de la guía.	Computador Guía didáctica docente	Planes de clase que evidencien el uso de herramientas digitales propuestas.

Elaborado por: Andino Cristina
Fuente: Propia

Valoración de la propuesta

La evaluación de la propuesta se llevó a cabo mediante la revisión de una experta en el área de inglés, quien ofreció su opinión referente a la presente Guía didáctica docente. La experta es docente de la Institución Colegio Sagrados Corazones de Rumipamba con estudios de postgrado en Neurociología y Educación y una experiencia de 8 años en el ámbito educativo (ver anexo 8).



*GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE PARA EL USO DE HERRAMIENTAS
DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS.*

Cristina Andino A.





INTRODUCCIÓN

La presente guía didáctica está diseñada para docentes del área de inglés de Educación Básica Superior, como soporte en la incorporación de recursos digitales en su planificación de clase. Se alinea con el enfoque Pedagógico Constructivista y la Metodología Activa Flipped Classroom, también conocida como Aula invertida.

La guía educativa se centra en resaltar la importancia de las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales: lectura (reading), escritura (writing), escucha (listening) y habla (speaking). Estas habilidades constituyen la base fundamental en el desarrollo comunicativo de los estudiantes.

Además, la guía busca proporcionar información detallada de recursos útiles para fortalecer cada una de estas destrezas, enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo así una adquisición más completa y efectiva del idioma.

Objetivos

Objetivo General:

Facilitar a los docentes de inglés una guía práctica y actualizada que promueva la implementación efectiva de recursos digitales, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

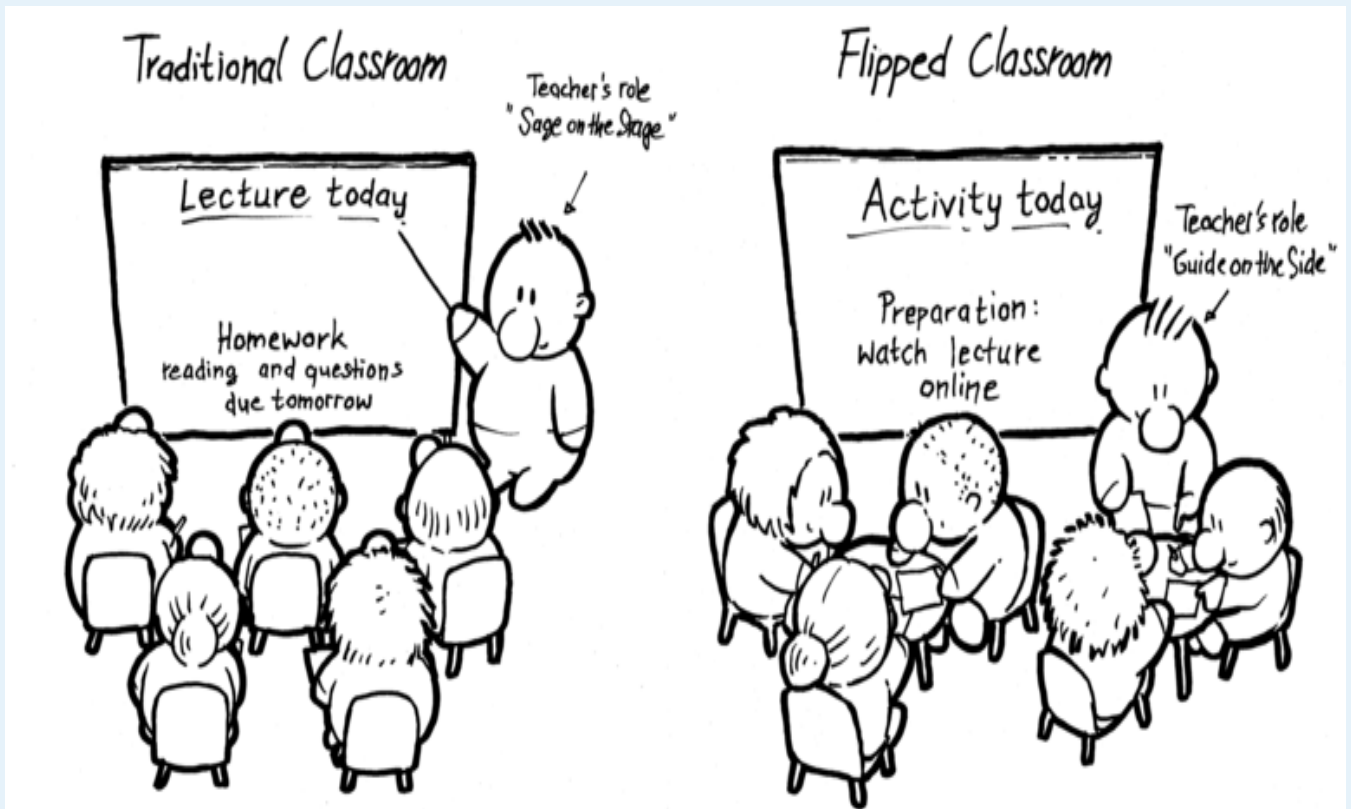


Objetivos Específicos:

- Explorar herramientas digitales que se alineen con los objetivos y destrezas del idioma inglés.
- Motivar el uso de herramientas digitales en las actividades pedagógicas.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA



Herramientas Digitales



gestión del tiempo.









Según Bringas (2021) las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y junto con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de

De acuerdo a Morán. et al., (2021) "Las herramientas digitales son gestores que permiten crear, organizar y publicar documentos de forma colaborativa" (p. 6).

Las herramientas digitales son aplicaciones o programas que sirven como ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje, búsqueda de información, realización de tareas, presentaciones entre otros. Dichas herramientas colaboran en el proceso de enseñanza aprendizaje no solo para el estudiante, sino que además el docente puede tener una guía de planificación y ejemplificación del material a usar en clase. Adicionalmente puede monitorear de manera fácil y rápida el desarrollo del estudiante en clase y de forma virtual de forma individual y grupal sin costo adicional si se usan aplicaciones o recursos gratuitos.

Licencias abiertas

Creative Commons [www.creativecommons.org] es una organización no gubernamental [ONG] sin fines de lucro que busca reestablecer un equilibrio entre los derechos de los autores, las industrias culturales y el acceso del público a las obras intelectuales, la cultura y el conocimiento. Para ello, ofrece a los 'autores / creadores' una forma sencilla para expresar sus derechos de autor. Diseñó un sistema de licencias de 'liberación / reserva' selectiva de derechos de autor que los creadores pueden utilizar gratuitamente para publicar, compartir y gestionar sus obras intelectuales en la era digital.(Vercelli, s. f.)

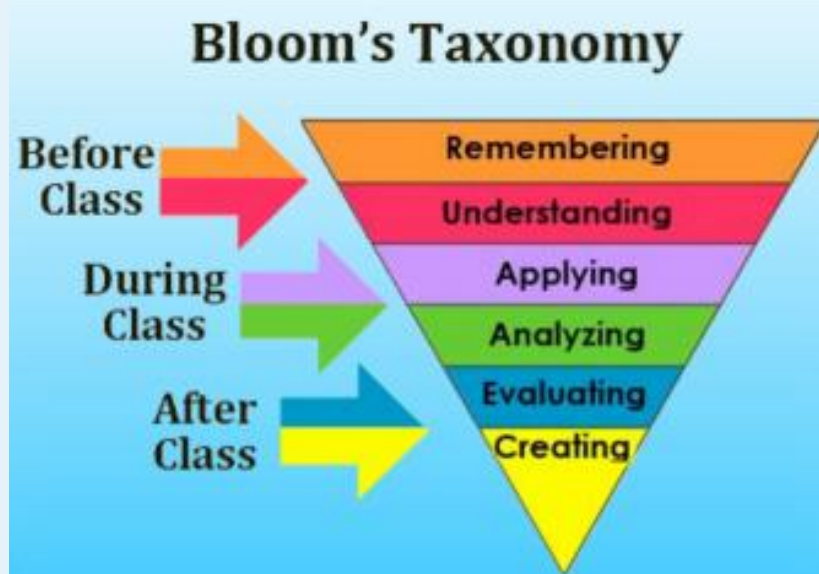
LICENCIAS	TÉRMINOS Y CONDICIONES
	 Attribution <i>Atribución</i> Otros pueden copiar, distribuir, mostrar, ejecutar y mezclar tu trabajo si ellos mencionan tu nombre si lo solicitan.
	 No Derivative Works <i>No modificar</i> Otros pueden copiar, distribuir, mostrar o ejecutar copias exactas tu trabajo, pero no modificarlas.
	 Share Alike <i>Misma licencia</i> Otros pueden distribuir tu trabajo solamente bajo una licencia idéntica a la que escojas para tu trabajo.
	 Non-Commercial <i>No comercial</i> Otros pueden copiar, distribuir, mostrar, ejecutar o modificar tu trabajo pero solo para propósitos no comerciales.
	

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Se considera al Proceso de Enseñanza – Aprendizaje como un proceso intencional y dinámico, que mediante el uso de estrategias pretende lograr el aprendizaje, al tratar de obtener el aprendizaje, este proceso debe estar guiado en base a una metodología adecuada, la misma que ayude a formar en los estudiantes un conocimiento, el cual le sirva posteriormente a resolver diversas situaciones y acontecimientos en la vida. (Vizuete, 2013, p. 43)

Metodología Flipped Classroom o Aula invertida

Flipped Classroom propende a la construcción de conocimiento a partir de la orientación del maestro y la cooperación entre pares, y conduce a que este aprendizaje se desarrolle a partir de su principal premisa: la motivación por el aprendizaje, que en la misma medida es el interés por la indagación, por la experimentación y por la constante búsqueda del aprendizaje en situaciones vividas y reales. En relación con lo



anterior, esta metodología entra en un proceso de concordancia con el aprendizaje por indagación como fuente principal de su éxito. En esta medida, se evidencia la necesidad de comprender el proceso de la pregunta como eje detonante del

aprendizaje; cuando el estudiante analiza sus lecciones previas en casa y luego desarrolla la tarea y aplicación al interior de clase, plantea desde sus preguntas básicas acerca de una temática cuestiones que llegan incluso a cómo se lleva esta al contexto y a la práctica. (Rodríguez, 2017, p. 149)

Ventajas de la Metodología Flipped Classroom



Pasos de la Metodología Flipped Classroom o Aula invertida






	PASOS:
1	Determinar los temas y contenidos de interés, describiendo los objetivos y seleccionando las competencias que se van a desarrollar.
2	Edición del vídeo o audio en el que se expliquen los contenidos clave seleccionados en el paso anterior.
3	Presentar a los estudiantes la actividad y la finalidad del cambio educativo. Enseñar a los alumnos como ver los vídeos y tomar apuntes de las ideas principales.
4	Diseño de actividades prácticas relacionadas con el vídeo o el audio de tal manera que permitan profundizar en los contenidos.
5	Agrupación heterogénea de los estudiantes y realización de la actividad práctica en clase.
6	Evaluación de la actividad de tal manera que los criterios de evaluación vayan en concordancia con los objetivos, competencias, contenidos y actividades planteadas.

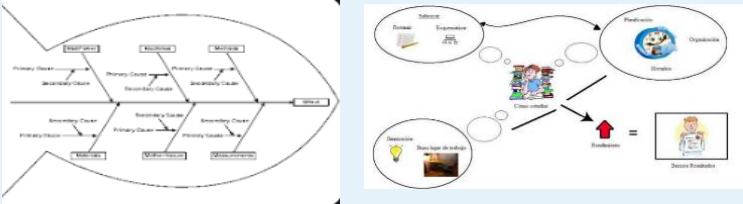


Fuente: Aula Planeta

Estilos de Aprendizaje

Sistema de Representación Dominante	<p style="text-align: center;">CARACTERÍSTICAS</p> 
VISUAL	<p>Piensan con imágenes. Hablan y escriben rápidamente porque tienen la percepción de que el tiempo no les alcanza para decir y/o escribir todo lo que está en su pensamiento. Pueden pensar en varias cosas simultáneamente, sin que éstas tengan una secuencia. Pueden hacer varias cosas al mismo tiempo. Necesitan mirar y ser mirados y mantener contacto visual con sus interlocutores.</p>
AUDITIVO	<p>El proceso de pensamiento es ordenado y secuencial. Piensan en una idea, luego la mueven para darle lugar a la siguiente. Hablan más lento que los visuales. Hacen una cosa a la vez. Para expresarse, eligen las palabras adecuadas que reflejan con bastante precisión lo que están pensando. Necesitan escuchar, ser escuchados y recibir retroalimentación oral.</p>
KINESTÉSICO	<p>Se involucran en aquello que hacen, aún en medio de las distracciones del entorno. Les agrada participar con sus acciones y opiniones. Tienen facilidad para percibir y expresar sus estados internos, tales como sensaciones y emociones. Piensan de acuerdo con lo que sienten. Necesitan y buscan el contacto físico con los demás (palmadas en la espalda, estrechar las manos, abrazar).</p>

Fuente: Díaz (2012)

Herramientas digitales según los estilos de aprendizaje

Estilo de aprendizaje	Ejemplo	Herramienta digital
Visual	Diagrama de Ishikawa Mapas mentales Esquemas	Lucidchart https://lucid.app/documents#/documents?folder_id=recent 
Auditivo	Comprensión auditiva	Listen a Minute Listen A Minute: Easier English Listening and Lesson Plans 
Kinestésico	Videos para realizar pausas activas y aprender inglés.	GoNoodle https://www.gonoodle.com/tags/L2nyXW/coordination 

Herramientas digitales para las destrezas del idioma inglés



Listening

**BBC
Learning
English**

Speaking

Flipgrid

Reading

**Project
Gutenberg**

Writing

Lyricstraining

Destreza: Listening

La práctica en el "listening" contribuye a la mejora de la pronunciación, adquisición de vocabulario, acentos y entonaciones, permitiendo a los estudiantes participar activamente en conversaciones, exposiciones, y actividades grupales.



Herramienta: BBC Learning English

Objetivo: Empoderar a los estudiantes para que, a través su uso adquieran confianza en la comunicación del idioma inglés por medio de un enfoque basado en la autenticidad y la diversidad lingüística.

Descripción:

- a. Ofrece una gran variedad de recursos para desarrollar la comprensión auditiva en inglés desde videos, podcasts, juegos, ejercicios interactivos.
- b. Consta de varias secciones principales, cada una dividida en módulos y unidades.
- c. Cada unidad está compuesta por un video explicativo.
- d. Además, consta de una actividad que se evalúa de manera automática e inmediata.
- e. El contenido es breve, conciso, y está contextualizado en situaciones comunicativas de la vida real y temas de actualidad.

Watch the Video: <https://youtu.be/xiJDIEOdX7U?si=CPgjkN8anXQ4KMzc>

Uso: Se recomienda utilizar en la fase dos de la metodología activa Flipped Classroom o Aula invertida.

Destreza: Speaking

La habilidad de expresión oral se basa en la capacidad de comprender el lenguaje hablado; así, el progreso en esta competencia implica emplear el idioma de manera oral, considerando la pronunciación y fluidez, con el objetivo de comunicarse efectivamente.



Herramienta: Flipgrid

Objetivo: Su objetivo es permitir que cada estudiante se exprese de manera sencilla en un entorno acogedor que fomenta el aprendizaje social.

Descripción:

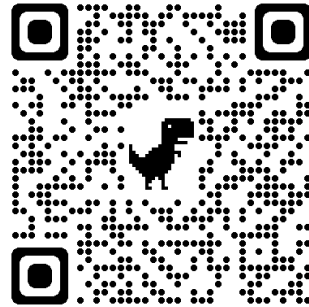
- a. Flipgrid permite al profesor crear clases privadas dentro de la plataforma donde el alumnado puede responder mediante vídeos cortos, desde 15 segundos hasta 10 minutos, a las preguntas planteadas.
- b. Es una herramienta muy intuitiva y sencilla de usar.
- c. Se puede utilizar para fortalecer la competencia lingüística.
- d. permite involucrar a aquellos estudiantes que tienen mayores dificultades para poder practicar sus destrezas orales.
- e. Flipgrid proporciona ideas para fomentar el debate, dentro de la sección [Inspire](#).

Watch the Video: <https://youtu.be/OLjV-hnz83s?si=5TYfhW1K3B4qD85t>

Uso: Se recomienda utilizar en la fase cuatro y/o cinco de la metodología activa Flipped Classroom o Aula invertida.

Destreza: Reading

El desarrollo de la habilidad de lectura en inglés tiene como objetivo principal capacitar a los estudiantes para comprender de manera efectiva textos en este idioma, permitiéndoles acceder a información, analizar conceptos y disfrutar de la riqueza literaria en diversos contextos.



Herramienta: Project Gutenberg

Objetivo: Difundir la alfabetización pública con miras a la herencia literaria. Tiene como lema "Cortemos los barrotes de la ignorancia y el analfabetismo" por esta razón se creó la biblioteca digital más antigua.

Descripción:

- a. Las obras son de libre acceso y están en línea, es decir los usuarios pueden hacer uso de este recurso tan solo con conexión a internet.
- b. Las obras están disponibles en una variedad de formatos, como HTML, ePub, Kindle, PDF, y más. Esto facilita su lectura en una variedad de dispositivos, como computadoras, tabletas, eReaders y teléfonos móviles.
- c. Es una valiosa herramienta para la investigación y la educación, permitiendo a estudiantes y académicos explorar y estudiar diversas obras literarias.
- d. ofrece un acceso fácil y gratuito a una amplia gama de obras literarias.

Watch the Video: https://youtu.be/kfxpH3jF3wk?si=WfQCGy1_wfcQvwCx

Uso: Se recomienda utilizar en la fase uno de la metodología activa Flipped Classroom o Aula invertida.

Destreza: Writing

La habilidad de escritura tiene la finalidad de cultivar en los estudiantes la capacidad de comunicar sus pensamientos de manera escrita, considerando la habilidad para estructurar ideas y conceptos de manera precisa y comprensible.



Herramienta: Lyricstraining

Objetivo: Proporcionar una plataforma interactiva para mejorar habilidades en otros idiomas.

Descripción:

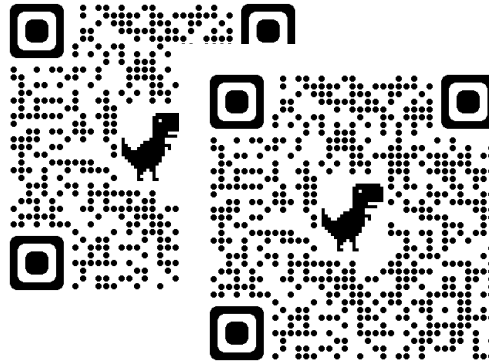
- a. Es una herramienta interactiva.
- b. Permite al usuario aprender vocabulario mediante la escritura en la herramienta.
- c. Permite al usuario desarrollar las habilidades auditiva y escrita al completar las letras de canciones de forma coherente.
- d. El uso de canciones populares hace que el aprendizaje sea más atractivo y motivador y fomenta la participación activa de los usuarios.
- e. Ofrece diferentes niveles de dificultad, lo que permite personalizar la experiencia de aprendizaje.

Watch the Video: <https://youtu.be/3K84ymn44Pc?si=AD-IFYnrgj1hLlIq>

Uso: Se recomienda utilizar en las fases dos o tres de la metodología activa Flipped Classroom o Aula invertida.

Herramientas digitales basadas en Flipped Classroom

Herramienta: engVid

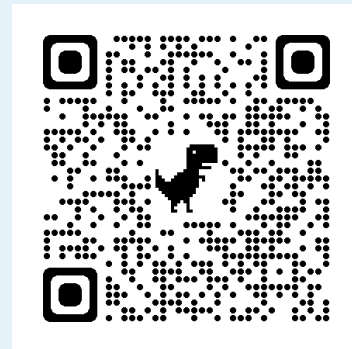


Descripción:

- a. Ofrece lecciones gratuitas de alta calidad.
- b. Cubre diversos temas relacionados con el idioma inglés, incluyendo gramática, vocabulario, pronunciación, expresiones idiomáticas, habilidades de conversación y más.
- c. Las lecciones son impartidas por profesores nativos de habla inglesa, proporcionando a los estudiantes un modelo auténtico de pronunciación y uso del idioma.
- d. Al ofrecer contenido en línea, EngVid se vuelve accesible para una audiencia global, permitiendo que personas de todo el mundo mejoren sus habilidades en inglés desde cualquier lugar.
- e. EngVid ofrece recursos complementarios, como material de lectura y ejercicios adicionales, para reforzar los conceptos aprendidos.

Uso: Ya que ofrece recursos como videos puede ser utilizado en la primera fase de la metodología Flipped Classroom.

Herramienta: Listen and write

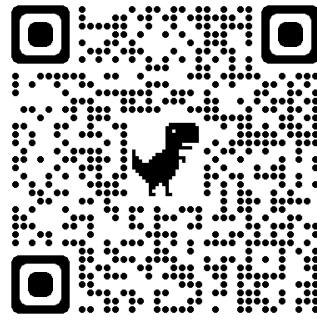


Descripción:

- a. Permite al usuario escoger el nivel en el que desea trabajar.
- b. Contiene pistas de audio y video en las que el usuario debe escuchar y completar con las palabras que faltan, intentando no cometer errores.
- c. En la parte colaborativa, los usuarios pueden grabar una pista de audio en una misma transcripción y e. e. También se pueden editar las pistas de cualquier transcripción

Uso: Se recomienda usar esta actividad en la fase en cinco de la Metodología Basada en Flipped Classroom.

Herramienta: Book Creator



Descripción:

- Permite desarrollar la creatividad mediante la práctica de writing.
- Permite el trabajo del usuario de forma síncrona o asíncrona.
- Debido a que la herramienta es muy intuitiva, el usuario puede elaborar libros, revistas, manuales, informes, etc.
- La aplicación es gratuita y de pago. Respecto a la gratuidad, se pueden formar hasta cuarenta libros en una biblioteca.
- La herramienta es inclusiva, ya que, el usuario puede incorporar fotos, videos, audios, música entre otros.

Uso: La herramienta se puede utilizar en la sexta fase de la Metodología Flipped Classroom.

Herramienta: LIVEWORKSHEETS

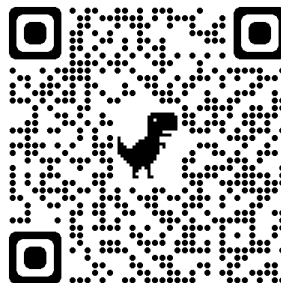


Descripción:

- Es una herramienta gratuita, sencilla e intuitiva.
- Es una web que permite digitalizar actividades para los estudiantes
- Los estudiantes reciben la retroalimentación de forma inmediata.
- Facilita el trabajo docente ya que recibe automáticamente a su correo las actividades realizadas con la nota, e información del estudiante.
- Estas actividades se pueden realizar como evaluación en el aula o en casa.

Uso: Se sugiere utilizar la herramienta en la sexta fase de la Metodología Flipped Classroom.

Herramienta: Canva

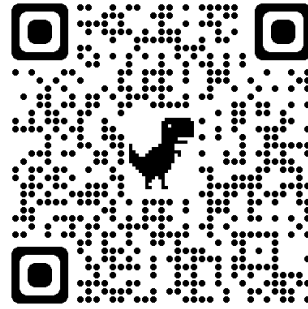


Descripción:

- a. Herramienta intuitiva, online y gratuita.
- b. Posee una extensa galería de imágenes gratuitas y Premium.
- c. Es una herramienta de uso individual y colaborativo, por lo que, los usuarios pueden interactuar en tiempo real.
- d. Sirve para diseñar presentaciones, cabeceras de emails, contenido para Facebook, Instagram, blogs y mucho más.

Uso: Se sugiere utilizar la herramienta en la cuarta o quinta fase de la Metodología Flipped Classroom.

Herramienta: EddPuzzle



Descripción:

- a. Es una herramienta gratuita y fácil de usar.
- b. Se puede convertir cualquier video en una clase interactiva y de manera ilimitada.
- c. Permite conocer los contenidos en tiempo real.
- d. Los estudiantes pueden recibir retroalimentación inmediata.
- e. Permite al docente invertir la clase creando actividades divertidas.

Uso:

Se sugiere utilizar esta herramienta en la fase tres y/o cuatro de la Metodología Flipped Classroom.

Herramienta: Padlet



Descripción:

- a. Es una herramienta muy potente y divertida para trabajar de forma individual y colaborativa.
- b. Es gratuita y muy fácil de usar.
- c. Es un muro donde los estudiantes escriben e incorporan trabajo y archivos.
- d. Tiene una interfaz muy cómoda visualmente.
- e. Permite al docente crear un espacio de aprendizaje pocos minutos.

Uso: Se sugiere hacer uso de la herramienta en las fases tres, cuatro, cinco o seis de la Metodología Flipped Classroom.

Herramienta: Rubistar



Descripción:

- a. Es una herramienta que sirve para crear rúbricas de evaluación en línea.
- b. Se simplifica el proceso de creación de rúbricas y el tiempo del docente, ya que la herramienta ofrece una estructura predeterminada.
- c. Es gratuita y se almacena en la nube, por lo que, está disponible para su edición.
- d. Es una ayuda para que el docente tenga una visión más clara del proceso de evaluación.
- e. Promueve el trabajo colaborativo al permitir que compartan entre ellos rúbricas creadas por otros.

Usos: Se sugiere utilizar la herramienta en la fase final de la Metodología Flipped Classroom

Link de la guía

https://issuu.com/uti.com.edu.ec/docs/guia_para_uso_docente.docx

BIBLIOGRAFÍA DE LA GUÍA

Aguayo Vergara, M., Bravo Molina, M., Nocetti de la Barra, A., Concha Sarabia, L., & Aburto Godoy, R.

(2019). Perspectiva estudiantil del modelo pedagógico flipped classroom o aula invertida en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación*, 43(1), 97-113.

Bringas, E. C. (2021, abril 28). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Revista

Vinculando. <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>

Díaz. (2012). Estilos de Aprendizaje. *Eidos*, 5, Article 5. <https://doi.org/10.29019/eidos.v0i5.88>

Morán Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., Parreño Sánchez, J. del C., Morán Borja, L. M., Camacho

Tovar, G. L., & Parreño Sánchez, J. del C. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 6. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>

Rodríguez. (2017). *Ideas y reflexiones para comprender la metodología Flipped Classroom*. 8.

Soto García, I. S. (2018). Flipped Classroom como herramienta para fomentar el trabajo colaborativo y

la motivación en el aprendizaje de geología. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 44-60.

Vercelli, A. (s. f.). *Guía de licencias Creative Commons*.

Vizuet Juan Carlos. (2013). "INCIDENCIA DEL PERFIL PROFESIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA

APRENDIZAJE DE LOS GRADUADOS DE LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI".

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6743/1/FCHE_MDCES_1043.pdf



WEEKLY PLANNING

WEEKLY PLANNING				
Name of the School	UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE "SAGRADOS CORAZONES DE RUMIPAMBA"			
Teacher's name:	Lcda. Cristina Andino		Date:	Friday, February 16 th , 2024
Area:	Foreign Language	Grade:	1st BGU A,B,C	School year: 2023-2024
Subject:	EFL (ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE)		Time:	One week
Didactic unit:	Units: 7 Sound Check			
Unit objective:	O.EFL.5.3 Access greater flexibility of mind, creativity, enhanced linguistic intelligence, and critical thinking skills through an appreciation of linguistic differences. Enjoy an enriched perspective of their own L1 and of language use for communication and learning.			
Didactic Unit:	Unit 7: Sound Check	Week 7		START: Feb 19, 2024 FINISH: Feb 23, 2024
SKILLS AND PERFORMANCE CRITERIA	LEARNING ACTIVITIES (Methodological Strategies)	RESOURCES	EVALUATION ACTIVITIES	
			Unit Evaluation Indicators	Techniques and Evaluation Instruments
<p>Communication and Cultural Awareness</p> <p>EFL 5.1.7. Interpret and demonstrate knowledge of nonverbal and oral communication features by applying them in appropriate contexts. (Example: use of stress, intonation, pace, etc.) (BGU2)</p> <p>Oral Communication</p> <p>EFL 5.2.6. Use new words and expressions which occur in conversations in the personal and educational domains, and make use of such terms and expressions wherever appropriate and necessary. (BGU2)</p>	<p>STAGE 1: Determine the topic Watch the video about Present Perfect and Past Simple at home. The notes of the most important ideas and write two examples.</p> <p>Divide the class in groups of four.</p> <p>STAGE 2: Select the video Listen to the song and complete the lyrics.</p> <p>STAGE 3: Teach the Ss how to take notes Student's Book p.42 Answer the questions: Have you ever been to a music festival? Would you like to go to one? Why? Or Why not? Write your answers in a padlet Vocabulary: Listen to the recording and complete the sentences. Ex. 3 Read about Shawn Mendez and answer the questions in exercise 4.</p>	<p>Youtubehttps://youtu.be/Lwei4RQGapc?si=eF1sR0rxW171gZZr</p> <p>Lyrics training https://es.lyricstraining.com/play/music-travel-love/have-you-ever-seen-the-rain-cover/gZDLkEmg5Z#bw</p> <p>https://padlet.com/carabinera29/write-the-present-perfect-and-past-perfect-sentences-9q9nis6nkgvivytrv</p>	<p>Learners can interpret cultural and language patterns in English, including nonverbal communication, and apply them in appropriate contexts. (ref: I.EFL.5.3.1.) (I.3, I.4, S.1, S.2)</p> <p>Learners can communicate clearly and effectively by using appropriate vocabulary and language in a variety of oral interactions for a range of audiences and level-appropriate purposes. (ref: I.EFL.5.7.1.) (I.2, I.3, J.2)</p> <p>Learners can engage with a variety of digital and print texts and resources by evaluating and detecting</p>	<p>Technique: Written lesson</p> <p>Instrument: Online Worksheet</p>



<p>Reading</p> <p>EFL 5.3.5. Begin to assess, compare and evaluate written texts and visual presentations using different criteria and ICT tools related to the organization, subject area and purpose of a text. (Examples of text types: editorials, letters to the editor, illustrations, charts, advertisements, etc.) (BGU2)</p> <p>Writing</p> <p>EFL 5.4.9. Use a variety of oral, print and electronic forms for writing to others or for writing for self, applying the conventions of social writing. (Example: notes, invitations, emails, blog entries and comments, notes to self, etc.) (BGU2)</p>	<p>STAGE 4: Design activities related to the video</p> <p>Create a presentation about the use of Present Perfect and Past simple. Then expose it to the rest of the class. Add your own examples.</p> <p>Teacher listens to the expositions and give feedback to each group.</p> <p>STAGE 4: Collaborative group</p> <p>Student’s Book p. 44 Solve activities 2 and 6.</p> <p>STAGE 5: Group work</p> <p>Then answers the question from Edpuzzle. Grammar reference p.153 Workbook p. 30</p> <p>STAGE 6: Evaluation</p> <p>Develop the Liveworksheets activities. Solve the Cambridge activities.</p>	<p>https://www.canva.com/es_es/</p> <p>https://edpuzzle.com/media/65e948ccdd1308c410acb27a</p> <p>https://www.liveworksheets.com/t/my-workbooks</p> <p>Prepare Student Book 5/ 2ndEd. (2019)., Prepare – Digital Workbook 5, Prepare- Teacher’s Book 5, Class Audio Audio platform:</p> <p>https://www.cambridgeone.org/home</p>	<p>complexities and discrepancies in the information in order to find the most appropriate sources to support an idea or argument. (ref: I.EFL.5.12.1.) (I.2, I.4, J.3)</p> <p>Learners can produce emails, blog posts and other written texts using an effective voice and a variety of appropriate writing styles and conventions. (ref: I.EFL.5.13.1.) (I.3, S.3, J.2)</p>	
--	---	--	---	--

DONE BY: English Teacher	REVISED BY: Area Coordinator	APPROVED BY: Vice-principal
Signature:	Signature:	Signature:
Date:	Date:	Date:

BIBLIOGRAFÍA

- Altamirano et al., (2022). *Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador—ProQuest*. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação.
- <https://www.proquest.com/openview/e8c8009ba294c345818b08bb38be42e5/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Arias & Covinos. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*.
- https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arias, F. (2023). El paradigma pragmático como fundamento epistemológico de la investigación mixta. Revisión sistematizada. *Educación, Arte, Comunicación: Revista Académica e Investigativa*, 12(2), Article 2.
- <https://doi.org/10.54753/eac.v12i2.2020>
- Arribas. (2016). La evaluación de los aprendizajes. Problemas y soluciones. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 21(4), 381-404. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v21i4.10061>
- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didáctica y Educación ISSN 2224-2643*, 11(3), Article 3.
- Bauce, G. J., Córdova, M. A., & Avila, A. V. (2018). *Operacionalización de variables*. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_inhrr/article/view/18686
- Bozal, M. G. (2006). *ESCALA MIXTA LIKERT-THURSTONE*.
- Bringas, E. C. (2021, abril 28). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Revista Vinculando.

<https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>

Brown, S. (2015). La evaluación auténtica: El uso de la evaluación para ayudar a los estudiantes a aprende. *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 21(2), Article 2.

<https://doi.org/10.7203/relieve.21.2.7674>

Caballero. (2017). *El camino del éxito de las encuestas y entrevistas*. Universidad Cooperativa de Colombia. <https://doi.org/10.16925/greylit.2282>

Campuzano, M. F. P., Sánchez, J. L. M., Ponce, E. A. H., & Campuzano, I. M. C. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21), Article 21. <https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655>

Cárdenas, & Soto. (2022). *Capítulo 2. Influencia de las políticas educativas en el. 24.*

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *Revista de Educación*, 10.

Cauas. (s. f.). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación.*

CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19.*

Clouet, R. (2010). EL ENFOQUE DEL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: UNAS REFLEXIONES SOBRE SU PUESTA EN PRÁCTICA EN LAS FACULTADES DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN EN ESPAÑA. *RLA. Revista de*

lingüística teórica y aplicada, 48(2), 71-92.

<https://doi.org/10.4067/S0718-48832010000200004>

Cortés, A., Tejada José, & Ruíz Carmen. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente: Un estudio en instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col)*. <https://ddd.uab.cat/record/175877>

Currículo Vigente. (s. f.). *Lengua Extranjera – Ministerio de Educación*.

Recuperado 5 de noviembre de 2023, de

<https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>

Díaz. (2012). Estilos de Aprendizaje. *Eidos*, 5, Article 5.

<https://doi.org/10.29019/eidos.v0i5.88>

Díaz, Peter, J., Alta, C., Zarela, G., Durand, P., & Jaysson, D. (2021). LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS) EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL. *VIRTUAL EDUCATION*, 88.

Escobar. (2017). Plataformas Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior.

Interconectando Saberes, 4, Article 4.

Fernández. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias.

Educatio Siglo XXI, 24, 35-56.

Figuroa de la fuente, M. F. de la, Morales, L. D. G., & Montoya, M. S. R.

(2018). M-learning y desarrollo de habilidades digitales en educación superior a distancia. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 13(2), Article 2.

<https://doi.org/10.15359/rep.13-2.5>

Flora. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés en docentes en formación* [Thesis, Tecnológico de

Monterrey].

https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/645468/Tesis%20Final_Fabiola%20Flora_RITEC.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Flores & Cedeño. (2016). *Los métodos de enseñanza en el aprendizaje del idioma Inglés.*

https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:2C5yT-_rfQoJ:scholar.google.com/+Metodos+de+ense%C3%B1anza+del+idioma+ingles&hl=es&as_sdt=0,5

Galván & Siado. (2021). *Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante | CIENCIAMATRIA.*

<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457>

Gante, G., González, S., Bautista-Ortega, J., Castillo, E., & Fernández, A. (2020). *Escala de Likert: Una alternativa para elaborar e interpretar un instrumento de percepción social.*

García. (2017). Alfabetización Digital. *Razón y Palabra*, 21(3_98), Article 3_98.

García & García. (2021). *Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19* [Redined]. Red de información educativa. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/111162/207484>

García, I. & de la Cruz. (2014). *Las guías didácticas: Recursos necesarios para el aprendizaje autónomo.* 165.

Hernández-Sampieri, D. R. & Mendoza. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.* *Mc Graw Hill Education.*

- Jiménez. (2018). El uso de las TIC en la enseñanza del inglés: El caso de la Escuela de Inglés, Universidad de Panamá. *Acción y Reflexión Educativa*, 43, 22-43.
- Krüger, K. (2006). *El concepto de 'sociedad del conocimiento' . XI*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7093827>
- López. (2004). *Población Muestra y muestreo*.
- Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(1), Article 1.
<https://doi.org/10.35362/rie3312923>
- Maigual, & Mena. (2019). Manejo de plataformas de sistema de gestión de aprendizaje (LMS) en las instituciones. 2019.
- Manterola, C., Grande, L., Otzen, T., García, N., Salazar, P., Quiroz, G.,
Manterola, C., Grande, L., Otzen, T., García, N., Salazar, P., & Quiroz, G. (2018). Confiabilidad, precisión o reproducibilidad de las mediciones. Métodos de valoración, utilidad y aplicaciones en la práctica clínica. *Revista chilena de infectología*, 35(6), 680-688.
<https://doi.org/10.4067/S0716-10182018000600680>
- Martínez. (2020). *Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés*. 7(3). <file:///C:/Users/CRISTINA/Downloads/6112-Manuscrito-31378-1-10-20200618.pdf>
- Morán Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., Parreño Sánchez, J. del C., Morán Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., & Parreño Sánchez, J. del C. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento

- divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 6. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>
- Ortega, Rodríguez, Mejía, López, Gutiérrez, & Montes. (2014). *Estrategias de Enseñanza—Aprendizaje y su importancia en el entorno educativo. iii.* <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/estrategias.pdf>
- Pacheco, Villacís, & Muñoz, P. Á. (2015). LAS TIC COMO HERRAMIENTAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA OPTIMIZAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v3i1.13>
- Padilla. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de Ciencias Naturales para estudiantes de Séptimo de Básica B de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, año lectivo 2020-2021* [masterThesis]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21556>
- Pérez, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., Partida Ibarra, J. Á., Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Pino, R. E. P., & Urías, G. de la C. U. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 5(18),

Article 18. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>

Quishpe. (2022). *Uso de Herramientas Digitales en la Metodología ERCA en docentes de una Unidad Educativa Pública de Santo Domingo. Ecuador, 2022* [Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93583/Quispe_MLE-SD.pdf?sequence=1

Ramírez, J. (2002). La expresión oral. *Contextos educativos : revista de educación*. <https://doi.org/10.18172/con.505>

Rodríguez. (2017). *Ideas y reflexiones para comprender la metodología Flipped Classroom*. 8.

Rodríguez & Gracia. (2016). *Estrategias y criterios de evaluación que aplican los profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5761546>

Ruiz, N. (2013). *Instrumentos y Tecnicas de Investigación Educativa—Carlos Ruiz-Bolivar.pdf*.
https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_Carlos_Ruiz_Bolivar_pdf

Sampieri, R. (2019). *Metodología de la investigación*.

Sánchez. (2018). ¿Qué habilidades lingüísticas se deben desarrollar en un estudiante pre-universitario? *SATHIRI*, 13(1), Article 1.
<https://doi.org/10.32645/13906925.502>

Sánchez-Jiménez, D. (2009). *La expresión escrita en la clase de ELE*.

- Santos-Ellakuria, I. (2019). Fundamentos para el aprendizaje significativo de la biodiversidad basados en el constructivismo y las metodologías activas. *Revista de innovación y buenas prácticas docentes* 8 (2), 90-101 (2019).
<http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/18981>
- Sebarroja, J. C. (2013). *La aventura de innovar* (Vol. 7). Ediciones Morata.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YZkjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:RWcnxAvtHPIJ:scholar.google.com/&ots=N_fUk5blAK&sig=tJs5Pff2GmmlVTJZEBwr8Gx8gqM
- Sequera, C. C. (2020). Las macrodestrezas en el aula de ELE. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.17561/riai.v6.n3.8>
- Torres. (2002). EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UN ENFOQUE SOCIOLÓGICO. *Revista de Docencia Universitaria*, 2(3), Article 3.
<https://revistas.um.es/redu/article/view/10951>
- Vara. (2010). *7 Pasos para una tesis exitosa*.
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), Article 14.
<https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>
- Vercelli, A. (s. f.). *Guía de licencias Creative Commons*.
- Vilcamango, B. B. (2020). III. LA CONECTIVIDAD: NECESIDADES Y POLÍTICAS EDUCATIVAS. *Revista de Investigación en Gestión*

Industrial, Ambiental, Seguridad y Salud en el Trabajo - GISST, 2(2),

Article 2. <https://doi.org/10.34893/gisst.v2i2.13>

Vizueté Juan Carlos. (2013). *“INCIDENCIA DEL PERFIL PROFESIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS GRADUADOS DE LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI”*.

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6743/1/FCHE_MDCES_1043.pdf

ANEXO 1



FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza

Fecha: 1 febrero 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar												Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio					
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X				X	
2	X		X		X		X		X				X	
3	X		X		X		X		X				X	
4	X		X		X		X		X				X	
5	X		X		X		X		X				X	
6	X		X		X		X		X				X	
7	X		X		X		X		X				X	
Criterios generales										SI	NO	Observaciones		
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.										X				
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X				
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación.										X				
4.														
5. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X				
6. El número de ítems es suficiente para la investigación										X				
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)														
Aplicable		X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validado por	MSc. Fredy Esparza			Cédula	1715025944		Fecha	01-02-24						
Firma				Teléfono	0997626899		Mail	cesparzab@hotmail.com						

ANEXO 2




FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza Fecha: 1 febrero 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	MSc. Fredy Esparza				Cédula	1715025944		Fecha	01-02-24			
Firma					Teléfono	0997626899		Mail	cesparzab@hotmail.com			

ANEXO 3



FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: MSc. Marcos Zambrano Londoño Fecha: 1 febrero 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
7. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
8. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
9. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
10. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
11. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	MSc. Marcos Zambrano Londoño				Cédula	1709921306		Fecha	01-02-24			
Firma					Teléfono	0984856127		Mail	marcos75zambrano@gmail.com			

ANEXO 4



FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Nombre del validador /a: MSc. Marcos Zambrano Londoño Fecha: 1 febrero 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo implementar las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo

Ítem	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X				X
2	X		X		X		X		X				X
3	X		X		X		X		X				X
4	X		X		X		X		X				X
5	X		X		X		X		X				X
6	X		X		X		X		X				X
7	X		X		X		X		X				X
8	X		X		X		X		X				X
9	X		X		X		X		X				X
10	X		X		X		X		X				X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
6. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
7. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
8. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
9. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
10. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable												No aplicable	
Validado por	MSc. Marcos Zambrano Londoño				Cédula	1709921306			Fecha	01-02-24			
Firma					Teléfono	0984856127			Mail	marcos75zambrano@gmail.com			

ANEXO 5



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MODALIDAD PRESENCIAL

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAGRADOS CORAZONES DE RUMIPAMBA

GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES						
OBJETIVO: Levantar información relacionada al uso de las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.						
Nombre del Entrevistado:						
ITEMS GENERALES						
TITULO PROFESIONAL	TERCER NIVEL		CUARTO NIVEL		PHD	
AÑOS DE EXPERIENCIA	1 a 7		8 a 14		15 o más	
GÉNERO	FEMENINO		MASCULINO		LGBT	
N°	ITEMES ESPECÍFICOS					
1	¿Considera que las Herramientas digitales le permiten optimizar el tiempo de su labor docente y así mejorar la eficiencia y efectividad del proceso educativo? Argumente su respuesta.					
2	¿Evalúa el aprendizaje utilizando herramientas digitales? Explique la manera y la herramienta utilizada de ser el caso.					
3	Cuál de estas herramientas digitales, utiliza usted para dinamizar la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. Explique el porqué de la seleccionada (una sola selección). 1. BBC Learning English 2. Lyricstraining 3. engvid					

	4. Flipgrid
4	¿Usted involucra el trabajo colaborativo como parte del proceso de aprendizaje? Argumente su respuesta.
5	¿Utiliza métodos interactivos durante las clases para facilitar la comprensión de los estudiantes? Explique cuál.
6	<p>Cuáles de las siguientes estrategias metodológicas innovadoras utiliza usted, para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. Explique el porqué de la seleccionada (<i>una sola selección</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gamificación 2. Aula invertida o Flipped Classroom 3. Aprendizaje basado en proyectos -ABP 4. Design Thinking
7	<p>¿Qué destreza desarrolla con mayor frecuencia en el área de inglés usted como maestro, dentro del proceso educativo? Explique el porqué de la seleccionada (<i>una sola selección</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reading 2. Writing 3. Listening 4. Speaking

ANEXO 6



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MODALIDAD PRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAGRADOS
CORAZONES DE RUMIPAMBA

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES					
OBJETIVO: Levantar información relacionada al uso de las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.					
INSTRUCCIONES:					
Lea detenidamente el siguiente cuestionario.					
Marque con una x de acuerdo a lo solicitado dentro del recuadro correspondiente a los ítems generales.					
En el recuadro de las opciones de respuesta marque con una x de acuerdo a sus expectativas e intereses. S=siempre / CS= casi siempre / AV= a veces / N= nunca					
ITEMS GENERALES					
GÉNERO		FEMENINO	MASCULINO	LGBT	
N°		ITEMES ESPECÍFICOS		OPCIONES DE RESPUESTA	
		S	CS	AV	N

1	¿Tus profesores utilizan instrumentos tecnológicos en la clase de inglés?				
2	¿Tus maestros te evalúan a través de plataformas o herramientas digitales en la clase de inglés?				
3	¿Crees que al aprender con la ayuda de herramientas digitales, puedes aprender más rápido y mejor el idioma inglés?				
4	Selecciona una herramienta digital que tus maestros utilizan en la clase de inglés:				
	a. .BBC Learning English				
	b. Lyricstraining				
	c. engVid				
	d. Flipgrid				
5	¿Tus maestros te hacen trabajar en grupo en la clase de inglés?				
6	¿Tus maestros incorporan actividades que te motivan a aprender el idioma inglés?				
7	¿Tus maestros enseñan el idioma inglés de una manera dinámica y fácil de aprender?				
8	¿Comprendes lo que tus profesores intentan enseñarte relacionado al idioma inglés en la hora clase?				
9	Selecciona una actividad que realizan tus maestros para fortalecer el idioma inglés.				
	a. Juego de roles				
	b. Mapas Mentales				
	c. Video				
	d. Cantar una canción				
10	Selecciona una habilidad de inglés que tus maestros desarrollan con más frecuencia cuando dan clases.				
	a. Speaking				
	b. Reading				
	c. Writing				
	d. Listening				

ANEXO 7



MATRIZ DE ENTREVISTA A DOCENTES

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MODALIDAD PRESENCIAL

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAGRADOS CORAZONES DE RUMIPAMBA

GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES	
OBJETIVO: Levantar información relacionada al uso de las herramientas digitales para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en primero bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en el periodo 2023-2024.	
Docentes entrevistados: D1. Leonel Barreno D2. Catalina Benítez D3. Francisco Dueñas D4. Fernanda Garcés	
N°	ITEMES ESPECÍFICOS
1	¿Considera que las Herramientas digitales le permiten optimizar el tiempo de su labor docente y así mejorar la eficiencia y efectividad del proceso educativo? Argumente su respuesta.
D1	Por supuesto que sí, las nuevas tecnologías nos permiten realizar nuestra labor docente de manera más eficiente gracias a la gran variedad de herramientas que existen, así como a la enorme gama de funciones y opciones con las que cuenta cada una de ellas. Podemos usar herramientas de investigación, de almacenamiento de información, creación de contenido, diseño y creación de material lúdico y didáctico, etc.
D2	Si, las herramientas digitales nos permite mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje al transformarse de una forma dinámica, confiable, precisa y rápida.
D3	Si. El aprendizaje a través de elementos audiovisuales es ideal, no solo por estimular áreas cognitivas específicas vinculadas a la memoria, es también parte de lo que los estudiantes experimentan a diario en redes sociales y plataformas de entretenimiento.

D4	<p>Sí, las herramientas digitales son una gran ayuda para el docente, optimizando su tiempo, convirtiéndolo más eficiente y eficaz el trabajo educativo. Aquí algunas de las formas en que contribuyen a esto:</p> <p>Automatización de tareas administrativas: Es el caso de los sistemas de monitoreo, calificación y control de asistencia al alumnado, que permiten realizar estas actividades en menos tiempo y con menor margen de error.</p> <p>Acceso a recursos educativos en línea: Las herramientas digitales brindan acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, como libros electrónicos, artículos académicos, videos educativos y actividades interactivas. Los docentes pueden utilizar estas herramientas para encontrar y compartir materiales relevantes con sus estudiantes, lo que les ahorra tiempo en la búsqueda de recursos y en la preparación de materiales didácticos.</p> <p>Las herramientas digitales facilitan la comunicación y colaboración entre docentes, estudiantes y padres. Los docentes pueden utilizar plataformas de mensajería instantánea, correo electrónico o sistemas de gestión del aprendizaje para comunicarse con los estudiantes y sus padres, responder preguntas, proporcionar retroalimentación y compartir información importante. Esto agiliza la comunicación y evita la necesidad de reuniones presenciales en todos los casos.</p> <p>Las herramientas digitales pueden agilizar el proceso de evaluación y retroalimentación. Los docentes pueden utilizar plataformas en línea para crear y administrar cuestionarios, exámenes y tareas. Algunas herramientas también ofrecen la posibilidad de proporcionar retroalimentación automática a los estudiantes, lo que ahorra tiempo en la corrección manual y permite a los docentes centrarse en aspectos más específicos del aprendizaje.</p> <p>Las herramientas digitales pueden ayudar a los docentes a adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Al utilizar plataformas de aprendizaje en línea, los docentes pueden rastrear el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y proporcionar recomendaciones personalizadas. Esto les permite ofrecer una experiencia de aprendizaje más adaptada a las necesidades de cada estudiante.</p>
2	<p>¿Evalúa el aprendizaje utilizando herramientas digitales? Explique la manera y la herramienta utilizada de ser el caso.</p>
D1	<p>Sí, pero por lo general las uso para evaluaciones formativas. Me ha resultado beneficioso usar herramientas como Blooket, Quizziz y Padlet. Las dos primeras las uso principalmente para realizar actividades de refuerzo y evaluación, mientras que la última la uso para revisar trabajos en específico.</p>
D2	<p>Si, utilizo varias, entre ellas, padlet, quizziz. En quizziz se crea las preguntas con las respuestas para que el estudiante pueda escoger.</p>

D3	Las encuestas en línea, como Google Forms, son un buen medidor del conocimiento que aplico cuando no deseo que los alumnos tomen la actividad como una evaluación.
D4	Las herramientas digitales brindan acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, como libros electrónicos, videos educativos, simulaciones interactivas y bases de datos académicas. Esto permite a los estudiantes acceder a información actualizada y diversa, ampliando su conocimiento y enriqueciendo su aprendizaje de forma interactiva y personalizada.
3	<p>Cuál de estas herramientas digitales, utiliza usted para dinamizar la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. Explique el porqué de la seleccionada (una sola selección).</p> <p>1. BBC Learning English</p> <p>2. Lyricstraining</p> <p>3. engvid</p> <p>4. Flipgrid</p>
D1	<p>Lyricstraining</p> <p>Me gusta mucho trabajar con Lyricstraining porque es bastante sencilla de usar, pero a la vez es muy práctica para repasar y/o aprender vocabulario, así como para desarrollar la habilidad del “listening”.</p>
D2	Lyricstraining: Es genial para practicar Listening and writing. Deben escuchar la letra de la canción y completar. Así se puede seguir cantando.
D3	Flipgrid . Los productos audiovisuales como evidencias de trabajo como de aprendizaje son los mejores recursos a mi parecer. Esta herramienta es ideal para crear grupos cerrados y mantener así la privacidad de mis alumnos (YouTube es demasiado público)
D4	Lyricstraining ofrece varios beneficios, como mejorar la comprensión auditiva, ampliar el vocabulario, mejorar la pronunciación, proporcionar motivación y diversión, permitir la adaptabilidad y personalización, y proporcionar recursos adicionales. Al utilizar esta herramienta, los estudiantes pueden aprender idiomas de manera efectiva y disfrutar del proceso a través de la música.
4	<p>¿Usted involucra el trabajo colaborativo como parte del proceso de aprendizaje? Argumente su respuesta.</p>
D1	Si, trato de variar con las actividades tanto dentro del aula de clase como las asincrónicas, en sus hogares.
D2	Si, el trabajo colaborativo es de mucha importancia, en la materia de Projects es lo que más se utiliza ya que se trabaja en grupos donde la opinión e ideas de los estudiantes es muy importante a la hora de realizar sus actividades grupales.

D3	Hacemos investigaciones y desarrollamos proyectos de manera grupal. Sin embargo, cabe recalcar que califico a cada miembro del grupo de acuerdo a su aporte individual al mismo, es decir que la nota final no es igual para todo el grupo.
D4	el trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante porque fomenta la construcción colectiva del conocimiento, desarrolla habilidades sociales y emocionales, promueve el aprendizaje activo, estimula el pensamiento crítico y la creatividad, prepara a los estudiantes para el mundo laboral, mejora la motivación y el compromiso. Al integrar el trabajo colaborativo en el aula, los estudiantes adquieren habilidades esenciales y están mejor preparados para enfrentar los desafíos del mundo actual.
5	¿Utiliza métodos interactivos durante las clases para facilitar la comprensión de los estudiantes? Explique cuál.
D1	Dependiendo el tema, busco usar herramientas que me permitan ejemplificar los temas usando casos de estudio, o a su vez, busco herramientas que me ayuden a promover la aplicación de lo aprendido en un contexto más familiar y realista para los estudiantes.
D2	En clases, se trabaja con videos, audiobooks, juegos, trivias. En el caso de las trivias, esto permite reforzar el tema que se explicó en la clase, por medio de preguntas.
D3	La verdad no, a menos que las clases sean virtuales, en cuyo caso son bastante útiles, sobre todo para actividades de refuerzo o recordatorios.
D4	<p>Muchas plataformas de aprendizaje en línea, como Moodle, Canvas o Google Classroom, tienen funciones incorporadas para crear y administrar evaluaciones. Puedes utilizar estas plataformas para crear cuestionarios, exámenes y tareas, y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes.</p> <p>Herramientas de cuestionarios en línea: Hay herramientas dedicadas específicamente a la creación de cuestionarios en línea, como Kahoot, Quizizz o Google Forms. Estas herramientas permiten crear cuestionarios interactivos con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, completar espacios en blanco.</p> <p>Herramientas de retroalimentación en línea: Para evaluar trabajos escritos o proyectos, puedes utilizar herramientas de retroalimentación en línea como Turnitin o Google Docs..</p> <p>Herramientas de evaluación multimedia: Si deseas que los estudiantes demuestren su aprendizaje de manera más creativa, puedes utilizar herramientas multimedia como Adobe Spark, Canva o Padlet. Estas herramientas permiten a los estudiantes crear presentaciones, infografías, pósters digitales u otros proyectos multimedia para mostrar su comprensión de un tema.</p>

6	<p>¿Cuáles de las siguientes estrategias metodológicas innovadoras utiliza usted, para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. Explique el porqué de la seleccionada (<i>una sola selección</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gamificación 2. Aula invertida o Flipped Classroom 3. Aprendizaje basado en proyectos -ABP 4. Design Thinking
D1	<p>Uso el aprendizaje basado en proyectos. Esta metodología me demanda diseñar y planificar una actividad compleja, pero así mismo me permite promover el trabajo colaborativo y a su vez brinda espacio a los estudiantes para que apliquen simultáneamente varios de los conocimientos obtenidos en un determinado periodo académico..</p>
D2	<p>Gamificación por medio de juegos interactivos es la mejor opción para que los estudiantes se sientan motivados y con ganas de seguir aprendiendo</p>
D3	<p style="text-align: center;">Aprendizaje basado en proyectos -ABP</p> <p>El hecho de involucrarse en las distintas fases que conlleva realizar un proyecto hace que la experiencia educativa sea más enriquecedora y fructífera, porque no se aplica una sola manera de resolver los problemas. Piensan, dibujan, escriben, desarrollan, crean, exponen y reflexionan sobre sus resultados y los de sus compañeros. La experiencia es total. Además, aprenden a abordar las problemáticas específicas de cada proyecto desde ángulos distintos, no convencionales y hasta aprenden a sobrellevar el fracaso si es que sus resultados no son los esperados, siempre y cuando disfruten o valoren el proceso.</p>
D4	<p>El aprendizaje basado en proyectos es beneficioso para la enseñanza de inglés, ya que proporciona un contexto auténtico, desarrolla habilidades comunicativas, fomenta el aprendizaje colaborativo, integra habilidades y contenidos, desarrolla habilidades transversales, y aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al utilizar esta metodología, los estudiantes pueden adquirir habilidades lingüísticas y competencias más amplias que les serán útiles en su futuro uso del inglés.</p>
7	<p>¿Qué destreza desarrolla con mayor frecuencia en el área de inglés usted como maestro, dentro del proceso educativo? Explique el porqué de la seleccionada (<i>una sola selección</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reading 2. Writing 3. Listening 4. Speaking
D1	<p>Considero que la destreza que se tiende a desarrollar principalmente es el speaking, ya que siempre se busca tener una clase con participación activa de parte de los estudiantes, así como también disminuir el miedo que tienen a expresarse en inglés.</p>

D2	Writing, puesto que la materia de projects abarca la creación de proyectos, los cuales realizan de manera escrita.
D3	4. La gran mayoría de mis clases se desarrolla en torno a las discusiones y exposiciones. Comparado con los otros componentes, este es el más sobresaliente, por mucho. Lo hago así porque pienso que si pueden expresarse bien, hacerse entender de manera oral, lo demás puede venir por añadidura e interés personal cuando llegue el caso de que lo necesiten. Pero si son expertos lectores o escritores que no saben hablar, no van a llegar muy lejos.
D4	Leer en inglés como lengua extranjera ofrece numerosos beneficios, que incluyen ampliación de vocabulario, mejores habilidades de lectura, gramática y sintaxis mejoradas, conciencia cultural, mejores habilidades de escritura, desarrollo del pensamiento crítico, exposición al lenguaje auténtico y enriquecimiento personal. La incorporación de actividades de lectura periódicas en los programas de aprendizaje de idiomas puede contribuir en gran medida al dominio del idioma de los estudiantes y al desarrollo general del idioma.

ANEXO 8

Fichas de valoración de especialistas



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: Guía didáctica docente sobre estrategias metodológicas mediante el uso de herramientas digitales para fortalecer la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.

Objetivo: Facilitar a los docentes de inglés una guía práctica y actualizada que promueva la implementación efectiva de recursos digitales, fomentando así un ambiente de aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	Samantha Valeria Proaño De Prada
Título (s) Profesional:	Máster en Neuropsicología y Educación
Ocupación o Cargo:	Docente
Años de experiencia:	8
Cédula de identidad:	1721406567
Teléfono:	0980467166
Correo electrónico:	proanos@rumipamba.edu.ec

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	X		
TOTAL	4		
Observaciones: La propuesta es pertinente, se pueden aplicar las actividades según la guía didáctica.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	X				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	X				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	X				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	X				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	X				
TOTAL	5				
Observaciones: Es totalmente pertinente.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones: Aplicar la propuesta.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'J. M. Santos', with a stylized flourish above the name.

Firma de responsabilidad