

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Educación

Maestría en Innovación en Educación

**El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de
una segunda lengua estudio de caso**

Institución Educativa Fiscal Amazonas

Pablo Danilo Guerra Herrera

Tutor: Jorge Balladares-Burgos

Quito, 2020



Cláusula de cesión de derecho de publicación de tesis/monografía

Yo, Pablo Danilo Guerra Herrera, autor de la tesis intitulada “El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso: Institución Educativa Fiscal Amazonas”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Innovación en Educación en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

6 de enero del 2020

Firma: _____

Resumen

La siguiente investigación se realizó con base en los constantes aportes de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) especialmente en el ámbito educativo, lo que ha permitido una mayor cantidad de recursos o herramientas dentro de una modalidad bimodal. Por esta razón, esta investigación pretende responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera incide el uso de entornos virtuales en la didáctica del aprendizaje de una segunda lengua en una modalidad presencial en los estudiantes de primero de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal Amazonas?

Tomando un caso de estudio, en el primer contexto se estudió sobre diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos conectados y ubicuos y su relación en regímenes de presencialidad en una modalidad bimodal; el segundo contexto, consistió en el análisis de la utilización de entornos virtuales como estrategia metodológica para un apoyo a situaciones de vulnerabilidad; y el tercer contexto, la propuesta sobre la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en una segunda lengua. La literatura propone varios modelos tecnológicos pedagógicos aplicables en la enseñanza, de los cuales para la propuesta escogimos el modelo TPACK que se acopla con la plataforma Schoology para su elaboración.

Utilicé el método inductivo, investigación bibliográfica y de campo a un nivel exploratorio y descriptivo. Para determinar los aspectos positivos que un aprendizaje bimodal en el que la interactividad, disponibilidad y accesibilidad permitan dar un aporte al proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua atendiendo adicionalmente a las vulnerabilidades.

Para la obtención de la información cuantitativa se utilizó una encuesta de variables sociodemográficas, a través de la escala de Linker en donde se evidencio la percepción de los estudiantes de una muestra de 113 estudiantes. Adicionalmente, para la obtención de la información cualitativa se utilizó entrevistas a 3 docentes de inglés con la finalidad de confirmar o desconfirmar la información obtenida en las encuestas.

Palabras clave: información, comunicación, enseñanza, aprendizaje, entornos virtuales, TIC

En primer lugar, a Dios que me ayudó y me dio la sabiduría para culminar la carrera.

A la Universidad Andina Simón Bolívar que me acogió en sus aulas y por medio de sus docentes depositaron en mí sus valiosos conocimientos y valores.

A las autoridades, docentes, estudiantes de la Institución Fiscal “Amazonas”, que gracias a su confianza y a la colaboración me permitieron culminar con éxito el desarrollo de mi proyecto de grado.

A mi Tutor, MSc. Jorge Balladares, quien con su asesoría y profesionalismo ha sabido guiar de la mejor manera el desarrollo de mi Proyecto de grado.

A mis padres, mi esposa y mis hermanos, por su confianza y apoyo permanente e incondicional en cada una de las etapas de mi vida.

Agradecimientos

A mis padres Leonardo y Carmen quienes siempre me han enseñado lo valioso de seguir creciendo en lo personal, sin olvidar quien soy y que la razón de la vida es servir, quienes han estado apoyándome y ayudado en todo para seguir mejorando en mi formación académica.

A mi esposa Amparo mediante su ejemplo de sacrificio y superación, me ha transmitido las mejores enseñanzas de vida y ha sido mi empuje para culminar esta meta.

A mis tías Sylvia y Olga quienes siempre me animaron para seguir estudiando y que siempre me han estado apoyándome.

A mis hermanos Fernando, Santiago, Juan Carlos y Darling quienes han estado siempre presentes apoyándome en los momentos más difíciles y brindándome su ayuda.

Tabla de contenidos

Figuras	13
Tablas.....	15
Introducción.....	17
Capítulo Primero Enfoque y marco conceptual.....	19
1. Objetivos.....	19
1.1 Objetivo General.....	19
1.2 Objetivos Específicos.....	19
2. Pregunta central	19
3. Justificación	20
4. Antecedentes Investigativos	21
5. Software Educativo.....	23
6. E- Learning	24
7. Learning Management System (LMS)	26
8. Entornos virtuales de Aprendizaje (EVA).....	27
9. Pedagogía.....	29
10. Educación y Las TIC en el ámbito educativo	30
11. Corrientes cognitivistas.....	32
12. Modelos de aprendizaje constructivista en entornos cooperativos.....	36
13. Modelo ITL Logic Model.....	37
14. Modelo TPACK.....	40
15. Aprendizaje de una segunda Lengua	44
16. CALL (Computer Assisted Language Learning).....	47
Capítulo Segundo Institución Educativa y Metodología de Investigación.....	49
1 Descripción de la Institución Educativa	49
2 Informe del DECE año 2018-2019 casos atendidos	50

3	Enfoque Pedagógico Institucional	52
4	Enfoque de la investigación.....	52
5	Metodología y Técnica para la obtención de la información.....	53
6	Matriz de operacionalización de variables.....	56
7	Fuentes de recolección de la información.....	59
8	Fijación de la población y muestra	59
9	Fórmula para obtener el tamaño muestral.....	62
10	Resultados.....	63
11	Encuestas estudiantes.....	63
12	Entrevistas a docentes.....	75
Capítulo Tercero Propuestas de la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua.....83		
1.	El aula virtual.....	84
2.	Competencias Comunicativa Intercultural.....	85
3.	Audio	86
4.	Video.....	87
5.	Chat.....	88
6.	Uso compartido de archivos	89
7.	Propuesta Plataforma Schoology.....	90
8.	Descripción de la Propuesta.....	91
Conclusiones y Recomendaciones.....		107
Conclusiones		107
Recomendaciones		109
Bibliografía.....		111

Figuras

Figura 1. Ejes básicos ITL Logic Model	39
Figura 2. Componentes Modelo TPACK	41
Figura 3 English as a Foreign Language for Subnivel Superior.....	45
Figura 4. Articulación de las destrezas del Idioma.....	46
Figura 5. Nivel Socioeconómico de la Institución en estudio	50
Figura 6. Organizador Lógico de Variables.	56
Figura 7. Población de Estudiantes Institución Fiscal Amazonas	60
Figura 8. Población de Estudiantes Institución Fiscal Amazonas por años y género	61
Figura 9. Población total de estudiantes Institución Fiscal Amazonas por genero	61
Figura 10. Género de los Estudiantes.	64
Figura 11. Competencias tecnológicas estudiantes	65
Figura 12. Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación estudiantes.	66
Figura 13. Tic en el proceso enseñanza- aprendizaje estudiantes	67
Figura 14. Percepción de Entornos Virtuales	68
Figura 15. Uso de las plataformas virtuales por parte de los docentes.....	69
Figura 16. Aprendizaje Multimedia.....	70
Figura 17. Capacitación de docentes en uso de entornos virtuales	71
Figura 18. Entornos virtuales y destrezas comunicativas.....	72
Figura 19. Percepción uso de aulas virtuales.....	73
Figura 20. Enfoque pedagógico percepción estudiantes	74
Figura 21. Registro código de acceso a curso y Registro de usuario plataforma	92
Figura 22. Miembros del curso Primero E 2018-2019	93
Figura 24. Tareas y Recursos asignados a Primero de Bachillerato paralelo E	96
Figura 24. Tareas asignados Carpeta de Homeworks de Primero de Bachillerato.....	97
Figura 25. Tareas asignados Carpeta de Quiz de Primero de Bachillerato paralelo E...	98
Figura 26. Configuración de Listening Test de Primero de Bachillerato paralelo E.....	98
Figura 27. Listening Quiz de Primero de Bachillerato paralelo E.....	99
Figura 28. Carpeta Lyric Training de Primero de Bachillerato paralelo E.....	101
Figura 29. Canción All of me de John Legend de Primero de Bachillerato.....	102
Figura 30. Recursos y tareas del Primero de Bachillerato paralelo E	102

Figura 31. Registro de Notas en Schoology	103
Figura 32. Registro de asistencia individual en Schoology.....	104
Figura 33. Desempeño académico individual en Schoology.....	105
Figura 34. Elaboración de Recursos y Creación de Grupo.....	106

Tablas

Tabla 1 Aprendizaje de Masas Vs Aprendizaje Interactivo	34
Tabla 2 Informe Anual DECE 2018-2019 Casos Atendidos.....	51
Tabla 3 Operacionalización Variable Independiente.....	57
Tabla 4 Operacionalización Variable Dependiente	58
Tabla 5 Informantes.....	63

Introducción

La innovación tecnológica por un lado y el crecimiento de la accesibilidad al internet por otro lado son las principales razones del desarrollo de numerosas aplicaciones en el campo de la educación, mediada a través de la tecnología.

A partir de la presencia del internet en nuestras vidas las formas de como: recibimos, creamos y conectamos toda la información han fomentado nuevas herramientas de gestión y difusión de dichos contenidos.

La vertiginosa modificación de la tecnología de todo aquello que era muy visible en el pasado, cada día se vuelve obsoleto. Hoy estamos atravesando el momento de transición del pasaje de una tecnología que era new (y por lo tanto muy visible). Cada día que pasa esa misma tecnología se vuelve más invisible. Estamos asistiendo a la rápida muerte del adjetivo digital (Pardo Kuklinski, Hugo 2010, 16)

En la era post digital el conocimiento actual posee diferentes características, formas y espacios tanto de difusión como de organización. Lo que nos permite identificar desde la labor docente en la red; la necesidad de adoptar nuevos modos de recibir, crear y conectar conocimientos para los que debemos estar preparados. Con la finalidad de una participación, interacción y conexiones existentes en el proceso de aprendizaje mediado a través de la tecnología conectada.

Sin embargo, la introducción de tecnología en ambientes reales de educación todavía es un problema por resolver. El problema de la tecnología suele entenderse como un asunto relacionado a un saber instrumental, es decir con algo que se precisa saber para hacer uso de otras cosas (González Quiroz, José Luis 2004, 6)

En la presente investigación, se pretende generar un ambiente de aprendizaje basado en la web llamado Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Virtual Learning Space en inglés. Incluso a día de hoy, sigue siendo difícil la adaptación y comprensión de los cambios introducidos por las nuevas tecnologías educativas y sigue siendo un desafío educativo el sentido del entorno virtual en relación al problema de una pedagogía de la información. Pedagogía concebida dentro de un sistema educativo que refleje la complejidad de dicho entorno como espacio no solamente de información y conocimiento sino como una realidad social y una vía de comunicación (Navarro, María 2009, 142)

Adicionalmente, debemos buscar una reflexión a partir de tres conceptos principales: El conocimiento entendido como flujo, el aprendizaje entendido como un proceso de creación de redes y la inteligencia conectiva.

Considerando esta información la búsqueda de un modelo pedagógico óptimo que involucre estos tres aspectos. Podrán dar un mayor sustento por lo que considerando el modelo TPACK, que integra en conocimiento pedagógico, conocimiento curricular y el conocimiento tecnológico como base teórica a la utilización de entornos virtuales y en el caso particular de la investigación en la enseñanza de una segunda lengua.

Los procesos de enseñanza aprendizaje de segundas lenguas se había apoyado en teorías prescriptivas como referencia para el profesorado. El desarrollo de las teorías del lenguaje alcanzó su máximo nivel con la aplicación del método comunicativo; para posteriormente adoptar el enfoque orientado a la acción que supuso una notable variación en el paradigma desplazando la atención a los contenidos por el desarrollo de estrategias de aprendizaje dirigidas a la resolución de problemas.

La importancia del contexto en la comunicación y de una auto regulación del propio proceso de aprendizaje son los fundamentos del enfoque del Marco Común Europeo de las Lenguas, en el cual son evaluadas tareas comunicativas relacionadas a resolución de problemas.

Por esta razón la concepción de la enseñanza no se basa netamente en ningún principio desconocido de los modelos pedagógicos y tampoco se encuentra en contraposición con el sistema educativo conformando lo que llamaremos tecnología social cuyo fin principal es el de proporcionar tanto al individuo como a la sociedad una herramienta simbólica de aprendizaje fundado en el trabajo colaborativo con los pares.

Finalmente, vivir en el post digitalismo significa vivir en una realidad híbrida entre lo virtual y lo físico en la que se combinan diferentes modalidades y espacios de la comunicación en entornos y redes digitales; de igual manera que en redes físicas.

Por lo que se pretende argumentar de mejor manera la elaboración de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) como apoyo al aprendizaje en una modalidad bimodal, considerando como una innovación a un sistema de enseñanza, aprendizaje de una segunda lengua en la Institución Educativa Fiscal Amazonas. Herramientas que contrasten a los métodos tradicionales debido a que nos enfrentamos a las exigencias comunicativas y cognitivas de las generaciones emergentes con la cibercultura (Aparici y Silva 2011, 2).

Capítulo Primero

Enfoque y marco conceptual

1. Objetivos

1.1 Objetivo General

Al finalizar la investigación se podrá analizar la incidencia de los entornos virtuales en la didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua en la modalidad presencial en las y los estudiantes de primer año de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal Amazonas.

1.2 Objetivos Específicos

Indagar según la base epistemológica las diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos conectados y ubicuos y su relación en modalidad de presencialidad.

Investigar las formas de utilización de los entornos virtuales en el aula de primero de bachillerato en el proceso enseñanza -aprendizaje de inglés en la institución educativa fiscal “Amazonas”; como estrategia metodológica y el nivel de apropiación de la práctica docente en relación con las TIC, como un apoyo a situaciones de vulnerabilidad de los estudiantes con enfermedades catastróficas, embarazos, medidas disciplinarias, periodos de desintoxicación, etc.

Proponer la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua según el contexto de los estudiantes y docentes en el caso de estudio.

2. Pregunta central

¿De qué manera incide el uso de entornos virtuales en la didáctica del aprendizaje de una segunda lengua en la modalidad presencial en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal Amazonas?

3. Justificación

La presente investigación tiene por objetivo analizar la incidencia del aprendizaje de inglés a través de un entorno virtual de aprendizaje. Partiendo desde una base epistemológica, y basada en estudios previos lo que permita al estudiante generar y promover un aprendizaje autónomo y colaborativo. Permitiendo un cambio de las redes de aprendizaje a un aprendizaje en la red.

Considerando los esfuerzos como parte del plan nacional de banda ancha que ejecuta el MINTEL¹ hasta el 2014, se atendieron 7117 escuelas fiscales, lo que aporta significativamente en la accesibilidad a internet en establecimientos educativos como parte del primer eje de la agenda educativa digital 2017-2021 (MINTEL 2017, 7).

Los beneficiarios directos del resultado de esta investigación serán los estudiantes del primer año de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal Amazonas, específicamente en la asignatura de inglés y los docentes tanto del área de idioma extranjero como de otras áreas. Un segundo grupo de beneficiarios serán los estudiantes que se encuentren en situación de vulnerabilidad que pueden ser estudiantes con: enfermedades catastróficas, en estado de gestación, periodo de post parto, periodos de desintoxicación y medidas disciplinarias como suspensión; los mismos que no pueden asistir regularmente a la institución permitiendo que accedan a una modalidad bimodal o mejor conocida como b-learning dentro de un sistema presencial.

Lo que aporta al eje de aprendizaje digital que se refiere a las nuevas prácticas de aprendizaje propias de la era digital y el aporte de la educomunicación como segundo eje de la agenda educativa digital.

Adicionalmente como manifiesta la agenda digital en su eje de desarrollo docente incluye la formación continua y la profesionalización. El presente trabajo servirá como base para futuros estudios relacionados con el proceso enseñanza aprendizaje, a través de entornos virtuales y cambios en la didáctica. Por medio de un software educativo interactivo en el proceso de su clase, permitiendo que sus estudiantes aprendan de manera diferente, relacionándose con recursos tecnológicos que aporten a su aprendizaje a través de un entorno virtual llamado Schoology.

Esta investigación tiene como finalidad implementar con originalidad nuevos recursos didácticos modernos, creativos y que aporten significativamente en el proceso

¹ Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador

de enseñanza y aprendizaje en el que los estudiantes lleguen a la meta del conocimiento, es decir que sean capaces de resolver problemas para la vida. Para cumplir con el cuarto eje de la agenda digital que consiste en la comunicación y fomento que abarca la difusión y empoderamiento de la comunidad educativa.

4. Antecedentes Investigativos

Los múltiples avances que se han presentado durante los últimos veinte años en lo referente a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), han permitido el uso de herramientas para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje que, dentro del marco de la educación bimodal, se convierte en un aliado que motiva al estudiante a través del empleo de estrategias efectivas y al mismo tiempo permite al docente diseñar metodologías significativas.

Sin embargo, este ámbito aun deja algunas inquietudes, lo que ha despertado el interés de los investigadores que ven a las TIC como una herramienta para ayudar a la comunidad educativa, partiendo de este enunciado y tomando como referencia tenemos la investigación realizada por Martha Salazar Cando quien realiza una comparación contraste sobre dos instituciones de distinta situación en cuanto a la tecnología manifiesta los recursos didácticos son útiles del alumno y su manipulación permitirá el desarrollo de capacidades intelectuales, los materiales son diseñados para el alumno y no para el profesor (Salazar, Martha 2017, 39). La presente investigación fue de tipo socio-educativa documental bibliográfico con un diseño cualitativo y cuantitativo sustentado en la investigación de campo.

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa del Milenio Mejía D7 a los séptimos años, destinados a los paralelos A y B con 32 estudiantes y 34 estudiantes respectivamente y en la Escuela Fiscal Isabel Ruilova con el séptimo año distribuido en los paralelos A y B de 36 y 38 estudiantes respectivamente, quienes pertenecieron a la sección vespertina.

Según Martha Salazar Cando entre las conclusiones que llega están:

La unidad educativa del milenio Mejía tiene una infraestructura con tecnología de punta, como: aulas virtuales, pizarras digitales, internet inalámbrico, laboratorios de computación, bibliotecas equipadas, audiovisuales; pero no son utilizados ni por los docentes peor aún por los estudiantes, en cambio en la escuela fiscal Isabel Ruilova carecen de una infraestructura con tecnología sin embargo existe la curiosidad del manejo de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje tanto por los docentes como por los estudiantes.

La enseñanza de una segunda lengua online utilizando entornos virtuales como soporte para la modalidad presencial es todavía muy joven y debido a sus constantes cambios tiene mucho por evolucionar. Sin embargo, su importancia radica en que las TIC han adquirido protagonismo en el campo de la educación ya que actualmente varias instituciones basan su oferta académica en la enseñanza de inglés a través de dispositivos electrónicos, entornos virtuales y el internet.

Dentro de este mismo ámbito se encuentra la investigación realizada por Juan Carlos Palacios quien manifiesta las plataformas virtuales o también conocidas como aulas virtuales son una de las herramientas, interesante y con gran cantidad de opciones para sus aplicación en la educación, que las tecnologías de la información y comunicación ofrecen (Palacios, Juan Carlos 2015, 20) . El autor menciona que la investigación es de tipo bibliográfica, documental y exploratoria; en la cual se utilizó el método inductivo, investigación bibliográfica y de campo; a un nivel exploratorio y descriptivo en una muestra de 79 estudiantes y dos docentes a través de encuestas y entrevistas respectivamente.

Según Juan Carlos Palacios Vizcaino entre las conclusiones que llega están:

Las tecnologías de la información y la comunicación han sido un recurso didáctico muy utilizado en el proceso enseñanza aprendizaje desde hace ya muchos años. Sus ventajas van desde dinamizar las clases hasta llevar el aprendizaje fuera de las aulas y ponerlo disponible en cualquier momento, lugar y para quien lo desee.

Considerando los estudios de carácter internacional expuestos por los autores sobre entornos virtuales, hemos tomado en cuenta el estudio de caso sobre: Blended Learning vía Schoology como alternativa a la clase magistral. Los autores mencionan a la plataforma Schoology como una plataforma educativa para el trabajo de las TIC cuya función principal es dar un punto de vista diferente a la hora de utilizar la tecnología en el aula (Molina García, Nuria y Sánchez García, Luis 2018, 1146).

El objetivo del estudio fue evaluar los efectos obtenidos tras la aplicación de una enseñanza semipresencial basada en la herramienta Schoology, frente a los resultados de una misma intervención con una metodología tradicional. En esta investigación participaron 88 estudiantes de grado en Magisterio de la Universidad de Alicante. Para la medición se utilizó un test de conocimientos previos de la unidad (Pre-test) y un test de los mismos conocimientos tras dos semanas de intervención (Post-test). Comparando los

resultados obtenidos por el grupo SCH, quienes utilizaron la herramienta Schoology, frente al grupo TRAD, que recibió clase magistral a través de explicaciones con Power Point. Para el análisis estadístico se realizó la prueba de T de Student para muestras independientes con el objetivo de analizar las diferencias entre ambos grupos ($p \leq 0,05$) antes y después de realizar la intervención. Los resultados demostraron que, el grupo de intervención obtuvo mejores resultados que el grupo de control concluyendo que la implementación de la herramienta Schoology dentro de la metodología Blended learning parece ser más eficaz en la adquisición de nuevos conocimientos que la estrategia tradicional mediante clase magistral.

Tomando como punto de partida los estudios previamente mencionados podemos analizar que sin tratar de tener una visión completamente optimista de que todos los problemas del proceso enseñanza-aprendizaje serán resueltos por la utilización de los entornos virtuales; al igual que evitar una visión fatalista de que los entornos virtuales por el contrario afectan los procesos de enseñanza aprendizaje nos queda claro algunos aspectos tales como: La infraestructura existente en el lugar que se desea implementar es muy importante, pero más importante aún es la predisposición por hacer uso de las tecnologías dando la oportunidad de que pueda existir diferentes procesos en diferentes momentos, lugares y permitiendo que se adapten a las necesidades de los estudiantes.

5. Software Educativo

El software educativo se puede definir como programas de ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medios didácticos es decir para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Según Francisco García en su artículo Software educativo: Evolución y Tendencias manifiesta que su evolución ha permitido cada vez más prestaciones y facilidades a los procesos educativos.

Simuladores, tutores, hipermedia, colaboración, rasgos de inteligencia han sido algunos de los atributos entre otros muchos, aunque quizás el más revolucionario en cuanto a sus posibilidades de aplicación, sin lugar a duda, la incorporación de la web a este tipo de aplicaciones software (García, Francisco 2002, 20).

Con la creación de www conocido como (World Wide Web) se habilita una amplia posibilidad de crear un sistema hipermedia distribuido de una forma global, por

esta razón el nivel de influencia que puede llegar a tener la web en lo referente a educación es altamente positivo manteniendo una independencia sobre geográfica y física.

Sin embargo, este entorno no está exento de problemas debido principalmente a las diferencias lingüísticas y culturales de los autores de los recursos o a la diferente calidad de los recursos que se encuentran en la web (García, Francisco 2002, 21).

En esta sociedad global, basada en la información fundamentalmente digital, es necesario considerar el papel de las nuevas herramientas y plataformas por las que transita la información, porque constituye el factor central del cambio (Pérez 2012, 69).

Por esta razón es importante identificar el rol de la escuela ya que si se persiste en las prácticas convencionales y obsoletas que define a la mayoría de las instituciones actuales, se corre el alto riesgo de convertirse en irrelevantes por su carencia de adaptabilidad.

6. E- Learning

El concepto de e-learning es una modalidad de enseñanza aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o que interactúan en tiempos diferentes del docente (Moreira, Manuel y Segura , Jordi 2009, 2).

Se podría definir como un sistema de enseñanza y aprendizaje basado en la utilización de las TIC, que permite seguir las clases sin la restricción asociada al espacio, ni tampoco al tiempo (Rodenas, Manuel y Moncaleano, Gloria 2013, 143).

Una sencilla definición de e-learning es la formación que se imparte mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información, por tanto, su distinción respecto con la educación tradicional se centra justamente en la enorme potencialidad y oportunidades que nos ofrece las TIC para ser usada (Concha, Mario 2014, 116).

El e-learning está basado en un método de trabajo sincrónico (interacción instantánea entre docente y alumno) y asincrónico (interacción intermitente, diferida en el tiempo). Entre las ventajas ofrecidas están: la motivación del estudiante, el fomento del proceso individual de aprendizaje, las retroalimentaciones inmediata y el acceso no lineal a la información (Salgado 2017, 42).

Las plataformas e-learning , plataformas educativas o entornos virtuales de enseñanzas y aprendizaje, constituyen , actualmente, esta realidad tecnológica creada en

Internet y que da soporte al proceso enseñanza aprendizaje (Fernández-Pampillón Cesteros 2010, 2).

El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en internet, donde los profesores y alumnos puedan interactuar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias (Salgado 2017, 42).

En la actualidad, por la evolución que las tecnologías de la información y la comunicación generan, no podemos evitar mencionar al Blended learning el aprendizaje en un sistema bimodal de modalidad presencial en donde la tecnología es un aporte.

Blended Learning

La definición más sencilla y también la más precisa describe al sistema b-learning como aquel modo que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial tomando las fortalezas de cada modo adaptándose a las necesidades que cada individuo requiere. Una idea clave es la selección de los medios adecuados para cada necesidad educativa.

Entre las ventajas que se reconocen al blending Learning se plantea los aumentos significativos en la correlación entre enseñar -aprender convirtiéndose el proceso en más activo y centrado en el estudiante (Salgado 2017, 44).

En la actualidad, en la que todas las herramientas se encuentran en nuestros teléfonos inteligentes la necesidad de una modificación tanto del e-learning y b-learning hacia un modo denominado m-learning.

M-Learning: Mobile Learning

En los últimos años debido a la democratización del uso de los teléfonos inteligentes el concepto e-learning ha evolucionado dando entrada parcialmente o en su totalidad a la participación de alumnos y docentes en acciones formativas a través de sus dispositivos móviles (Salgado 2017, 44). El termino m-learning se puede encontrar referenciado como Mobile Learning, termino en inglés. La mayoría de las herramientas mencionadas utilizan la conexión infrarroja como el canal para intercambiar información entre los dispositivos móviles (Pinkwart,N et al. 2003, 3)

El m-learning es el aprendizaje electrónico digital que se apoya de dispositivos móviles y transmisión de Wireless o simplemente, es el aprendizaje que toma lugar con dispositivos móviles (Moreira, Manuel y Segura , Jordi 2009, 2)

7. Learning Management System (LMS)

Así las plataformas de teleformación son hoy día unas herramientas significativas en la implementación de cursos ya sea en la modalidad e-learning o b-learning (Muñoz, P y González, M 2009, 338). Hoy en día los sistemas o plataformas de gestión del aprendizaje (Learning Management System – LMS) se están consolidando de una manera clara. Se define a los LMS que son aplicaciones software instaladas en un servidor para, administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-learning de una institución y organización (Rodenés, Manuel y Moncaleano, Gloria 2013, 143).

Los sistemas de gestión de contenidos (content management system o CMS) son softwares que se utilizan principalmente para facilitar la gestión de la web, ya sea en internet o en una intranet, y por eso son conocidos como gestores de contenido web (web content management o WCM).

Los CMS han evolucionado dramáticamente en tres etapas evolutivas, que han influenciado notablemente, sobre la velocidad de la creación de los contenidos, el costo, la flexibilidad, la personalización del aprendizaje, la calidad en atención y las potenciales ventajas competitivas de quienes han aplicado las soluciones del e-learning.

Primera etapa: Los CMS (content management system o course management) son dentro de las plataformas e-learning los más básicos y permite la generación de sitios web dinámico (Boneu, Josep 2008, 39). El principal objetivo de este programa es la creación y gestión de información a través de la red (textos, imágenes, gráficos, videos, sonido, etc.). También se caracterizan por no poseer herramientas más complejas de colaboración (foros, chats, diarios, etc.) ni tampoco apoyo en tiempo real.

Segunda etapa: Según Boneu (2008), los LMS (learning management system) aparece a partir de los CMS y proporciona un ambiente o entorno que posibilita la actualización, mantenimiento, y ampliación de la web con la presencia de múltiples usuarios y su colaboración. Están orientados al aprendizaje y a la educación, proporcionando herramientas para la gestión de contenidos académicos, permitiendo mejorar las competencias de los usuarios de los cursos y su intercomunicación, en un entorno donde es factible adaptar la formación a los requisitos de la empresa y al propio desarrollo profesional.

Tercera etapa: los LMCS (learning content, management system) son plataformas en la cual las funcionalidades de los CMS y los LMS se integran para incorporar la gestión de contenidos para personalizar los recursos de cada estudiante y donde la empresa se

convierte en su propia empresa editora, con autosuficiencia en la publicación de contenidos de una forma sencilla, rápida y eficiente resolviendo los problemas previos de las etapas anteriores (Boneu, Josep 2008, 39).

Tomando en consideración la tercera etapa son las plataformas las que brinda las herramientas necesarias; por lo cual de una gran variedad de plataformas pretendemos enfatizar en el uso de Schoology basado en las bondades y estudios previos realizados.

8. Entornos virtuales de Aprendizaje (EVA)

Los EVA surgen en la década de los noventa como sistemas integrales que funcionaban como reflejo de la práctica docente y como apoyo al aprendizaje e-learning o b-learning (Berns, Anke, Gonzalez Pardo, y Camacho, David 2013, 212).

Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-Learning), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial (Fernández-Pampillón Cesteros 2010, 2).

Un EVE/A sirve para distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.) y acceder a ellos, para realizar debates y discusiones en línea sobre aspectos del programa de la asignatura, para integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas (Najar Sanchez, Olga 2014, 4).

En la actualidad suelen incorporar un conjunto de herramientas que permiten a profesores y alumnos subir contenidos, comunicarse, colaborar de maneras diversas o subir trabajos aportando herramientas (las llamadas learning analytics) que analizan estadísticamente y generan informes de uso para proporcionar información sobre las interacciones del alumno y su desempeño en el entorno (Conole, Gráinne 2012, 3)

Entre las características básicas e imprescindibles que cualquier plataforma o entorno virtual, basados en el trabajo monográfico de Josep Boneu sobre Plataformas abiertas de e-learning para soporte de contenidos educativos abiertos, debemos tener en cuenta las siguientes características:

- **Interactividad:** conseguir en el usuario que está usando la plataforma tenga mayor conciencia sobre el protagonista de su formación.

- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación en la organización que se desea implementar. Esta adaptación puede dividirse en los siguientes puntos: flexibilidad a los planes de estudio de la institución, flexibilidad a los contenidos y flexibilidad a estilos pedagógicos de la organización.
- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de trabajar igualmente independiente de la cantidad de usuarios.
- Estandarización: Hablar de plataformas estándares es hablar de la capacidad de utilizar cursos realizados por terceros; de esta manera los cursos están disponibles. También se garantiza la durabilidad de los cursos evitando que pierdan su vigencia y adicionalmente se pueda realizar un seguimiento constante de los estudiantes.

En numerosos estudios basados en experiencias comprobadas, se consta efectos positivos sobre su uso para potencial habilidades sociales (Suárez , C 2010); (Tsay, M y Brady, M. J. 2010), motivación (Berns, Anke, Gonzalez Pardo, y Camacho, David 2013), comunicación e intercambio de información (Robert,G, Swinney,A, y Marjoribanks,K 2010a); (De Smet, C et al. 2012); (Sánchez-Santamaría, J, Sánchez-Antolín, P, y Ramos, F.J 2012), participación (Martín-Blas, T y Serrano-Fernández, A. 2009);(Robert,G, Swinney,A, y Marjoribanks,K 2010b);(Berns, Anke, Gonzalez Pardo,A, y Camacho, David 2013) y resultados académicos (Martín-Blas, T y Serrano-Fernández, A. 2009).

Respecto a la funcionalidad de las plataformas educativas, distinguimos entre las que son de carácter general y las específicas. En el primer caso, una plataforma es considerada de carácter general cuando es pedagógicamente neutra y no está orientada hacia el aprendizaje de una materia concreta o hacia la adquisición de una competencia en particular o la realización de una función específica. En este caso los sistemas de software abiertos más utilizados son los sistemas de gestión de aprendizaje (Learning Management System) LMS entre los cuales podemos mencionar LMS de código abierto se encuentran Moodle, LRN, o el reciente Sakai y entre los sistemas comerciales, el más extendido es Blackboard-Web CT, e -College o Desire2Learn.

Basado en las características básicas de un entorno virtual de aprendizaje revisaremos a la plataforma Schoology con sus funciones para la utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje. Considerando que se encuentra en un difusión y paulatina implementación en especial en la enseñanza de una segunda lengua dentro de la institución en estudio.

Schoology se presenta como una herramienta alternativa capaz de dar respuesta a las necesidades del alumnado actual, al mismo que le confiere un papel activo y relevante en el proceso enseñanza-aprendizaje (Molina García, Nuria y Sánchez García, Luis 2018, 1145).

9. Pedagogía

El término “pedagogía” se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias, primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por *paidos* (“niños”) y *gogia* (“conducir” o “llevar”). Según Lemus (1969) afirma: La pedagogía es una disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo (Lemus, Luis Arturo 1973, 55)

Según Lemus (1969) afirma:

La pedagogía es una disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. Por tanto, para este autor es claro que la pedagogía es ciencia en cuanto tiene un objeto de estudio propio, hace uso de métodos generales, y el resultado de sus estudios y de sus hallazgos forma un sistema de conocimientos regulado por ciertas leyes. (Pág. 55)

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

La pedagogía puede ser categorizada de acuerdo con diversos criterios. Suele hablarse de la pedagogía general (vinculada a aquello más amplio dentro del ámbito de la educación) o de pedagogías específicas (desarrolladas en distintas estructuras de conocimiento según los acontecimientos percibidos a lo largo de la historia).

Daniel Prieto Castillo manifiesta que la mediación pedagógica es un proceso cuyo objetivo es acompañar y promover el aprendizaje del estudiante en el salón de clase. Esta mediación se genera del trabajo en el aula y va a depender exclusivamente de la entrega y capacidad del maestro, así como del desarrollo de la creatividad en los estudiantes y la motivación (Prieto, Daniel 2008, 6)

Podemos considerar al aula virtual por ejemplo, una función de mediación pedagógica, como una nueva estructura fáctica del proceso enseñanza-aprendizaje, si bien no es la solución a dicho proceso; es considerado un refuerzo a este sistema pedagógico (Román 2017, 41,42).

La Mediación Pedagógica Virtual es considerada como el conjunto de acciones o mediaciones, recursos y materiales pedagógicos, componentes que intervienen en los avances académicos facilitando así, el proceso enseñanza-aprendizaje, la interacción e intercomunicación entre estudiantes y docentes generando un acercamiento adecuado de ideas y conocimiento, mediante el desarrollo de competencias básicas obteniendo un desarrollo de una formación integral (Prieto Castillo 1998, 5)

10. Educación y Las TIC en el ámbito educativo

El contexto de la educación actual se encuentra directamente involucrado en la nueva era que es la sociedad de la información y el conocimiento, la cual va en busca de competencias y habilidades que cada vez son más exigentes, especialmente en las formas de relacionarse, interactuar y aprender. Esta transformación en la dinámica de la educación se ha dado en gran medida gracias al surgimiento de las tecnologías de la información y la comunicación las mismas que ofrecen herramientas que ayudan a la actualización y manipulación del conocimiento, permitiendo que lo aprendido pueda ser adaptado a experiencias nuevas, y especialmente vistas como un medio y no como un fin en el proceso educativo (Román 2017, 38).

Según Pérez (2012) menciona la importancia de la escuela en la formación de ciudadanos con la finalidad de desarrollar las destrezas necesarias para utilizar de manera eficaz y creativa la información que rodea y da razón a sus vidas. Tomando en consideración como uno de los potenciales riesgos no es la cantidad de información a la que están expuestos sino por el contrario el aspecto que debe demandar nuestra atención es la calidad de la misma: la capacidad para poder entender, procesar, seleccionar, organizarla y transformarla en conocimiento; así con la capacidad de aplicarla a las diferentes situaciones y contextos y a sí mismos, en virtud de los valores e intenciones de los propios proyectos personales o sociales en los que ellos pretendan incursionar.

Hay que dilucidar dos aspectos importantes en la implementación de TIC en el aula; el primero: las nuevas estrategias pedagógicas que podemos utilizar adaptándolas al currículo para lograr clases más participativas y trabajo colaborativo con tendencia a la

investigación y producción, antes que a la reproducción de información. En el segundo caso: es el manejo adecuado de los mismos aprovechado al máximo los recursos que nos presentan, utilizando normas de rigurosidad, ética, manejo adecuado del tiempo de utilización de los dispositivos y especialmente la motivación del docente para que no se desvirtúe la clase hacia la falta de control y la mala utilización de las tecnologías (Román 2017, 38). Reduciendo el riesgo de una escolaridad digital.

El nuevo escenario en el cual reposa toda la información posible y las interrelaciones entre los seres humanos no se limita a los espacios físicos ha sido denominado ciberespacio.

Hermann, plantea una nueva teoría de enseñanza aprendizaje; la pedagogía del ciberespacio, en la cual propone la integración de las teorías de la educación virtual como el aprendizaje en la virtualidad, pedagogía informacional y teoría conexionista como un referente global de los estudios en línea. (Herman, Andres 2011, 85)

El modelo clásico de educación a distancia proviene de una época de que la comunicación se limitaba al correo ordinario y parte por tanto de un aprendizaje individualizado y solitario.

La tecnología actual permite abordar otros enfoques educativos como el Groupware (GW) y CSCW que son términos referidos al trabajo en grupos de personas que colaboran entre ellos y mediante redes de computadoras. Es una disciplina que describe cómo desarrollar aplicaciones groupware, teniendo también por objeto el estudio de como las personas trabajan en cooperación y como afecta el groupware al comportamiento del grupo, lo que es esencial en el proceso enseñanza-aprendizaje (Nodarse et al. 1999, 15).

Suele expresarse que el groupware (GW) sirve para aumentar la eficacia entre niveles de comunicación, coordinación y cooperación. Entendemos la comunicación como el proceso de intercambio de mensajes en las organizaciones, la coordinación como el conjunto de mecanismos del grupo u organización utilizados para establecer un enlace coherente entre las actividades de cada subunidad y la cooperación como la participación intencionada y coordinada de los miembros de un grupo (Nodarse et al. 1999, 15).

La Taxonomía de las aplicaciones GW debida a Robert Johansen se basan en una clasificación espacio-temporal:

- Mismo tiempo-mismo lugar: Interacción cara a cara.
- Mismo tiempo- diferente lugar. Interacción distribuida sincrónica.
- Diferente tiempo- mismo lugar: Interacción asincrónica.

- Diferente tiempo-diferente lugar Interacción distribuida.

11. Corrientes cognitivistas

El ciclo interno de conocimiento de la capacidad del individuo para incrementar su base de conocimiento a través del aprendizaje. Este aprendizaje se consigue resolviendo problemas, generando ideas e implantándolas (Bernal Coronel 2008, 1). Dentro de la metáfora del aprendizaje como construcción de significado se incluyen distintos enfoques teóricos: El primero de ellos, coincidiendo en el tiempo con las corrientes conductistas, es la Psicología de la Gestalt. Posteriormente con los aportes de Köhler, en Alemania, entre 1913 y 1917 quien realizó aportes significativo relacionados sobre el aprendizaje cuyos aportes más relevantes fueron:

Las teorías sobre el aprendizaje, basado en experimentos con chimpancés; en cuya investigación, descubrió que los chimpancés eran capaces de inventar nuevos métodos para resolver ciertas dificultades sin la necesidad de llevar a cabo un proceso de prueba y error como se creía que lo hacían.

Otro aporte, es la teoría por insight es la que una persona o animal necesitan recopilar datos relacionados con una situación concreta. Para posteriormente, mediante una reflexión profunda el sujeto sea capaz de generar nuevos conocimientos que surgen de sus conocimientos previamente adquiridos.

Los insight son repentinos y provocan cambios importantes en la percepción de un problema. Por lo tanto, el individuo es capaz de ver patrones en los problemas que enfrenta lo que le permite resolver. Se trata de un proceso de aprendizaje fundamental presente solo en los seres humanos y en algunos animales superiores.

Posteriormente, para Jean Piaget, David Ausubel, Jerome Bruner, Robert Gagné y Jon Anderson, con énfasis en distintos aspectos, el cambio de conductas en el aprendizaje no es más que el reflejo de un cambio interno, que tiene su origen y centro en el propio aprendiz (Zapata-Ros 2015, 76).

Bruner introduce el planteamiento del aprendizaje como un proceso de descubrimiento en el que los conocimientos se presentan al individuo como un reto o una situación de desafío que promueve el desarrollo de estrategias que permitan la resolución de problemas y la transferencia de dichas resoluciones a nuevas situaciones problemáticas de similares rasgos pero en contextos distintos (Zapata-Ros 2015, 76).

Jerome Bruner ha hecho profundas contribuciones a nuestra apreciación sobre el proceso de educación y el desarrollo de la teoría del currículo, convirtiéndose en una de las figuras claves de “la revolución cognitiva”.

Ausubel sostiene que el aprendizaje y la memorización se pueden mejorar si existe la presencia de marcos de referencia muy organizados que se han resultado de un almacenamiento sistemático y lógico de la información. “Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el alumno, es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente”.

Otra aportación de Ausubel es el andamiaje cognitivo que es aquel conocimiento que se organiza, en los individuos, en estructuras jerárquicas. De tal manera que los conceptos menos generales o subordinados se incluyen bajo en conceptos más generales de niveles superiores (Zapata-Ros 2015, 76).

Entre las obras más relevantes de Jean Piaget es el desarrollo de la psicología evolutiva del siglo XX. A pesar de que no analiza el proceso de aprendizaje de manera detallada, elabora una teoría de aprendizaje que se sustenta filosóficamente.

Donde entiende al aprendizaje sustentado en una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada periodo que son: Etapa sensorio-motora o sensiomotriz; etapa preoperacional; etapa de operaciones concretas; etapa de operaciones formales.

Como teorías constructivistas pueden considerarse, tanto a las teorías piagetianas, como las de Vygotsky (Vygotsky, Levy 1979, 6). Las mismas que son anteriores en el tiempo pero que tiene puntos que podemos considerar como inicios del constructivismo. Por último, Jonassen plantea el constructivismo como un modelo que hace propuestas teóricas para diseñar entornos de aprendizaje (Jonassen, David 1994, 9). Lo original de su modelo es que describe tres etapas para la adquisición de aprendizajes: la introductoria, la avanzada y la de expertos (Zapata-Ros 2015, 76).

Las teorías sobre el socio constructivismo parte del “postulado constructivista” y la importancia atribuida a la actividad mental constructiva del alumno en su proceso de aprendizaje, proceso que tienen múltiples e importantes implicaciones para una comprensión (Zapata-Ros 2015, 78).

Hace más de cuarenta años, Porcher ya cuestionaba que la escuela preparaba a los escolares para desempeñarse en un mundo que ya no existe (Porcher, Luis 1976, 1:24) Esta situación se ha agravado con el paso de los años hasta tal punto que se puede hablar de una concepción de <escuela museo> donde se reproduce la cultura de toda la vida y

una concepción de la escuela fuera de las aulas y de la cultura escolar. Por esta razón es necesaria la presencia de profesionales de la educación que aparte de las competencias relacionadas al conocimiento del contenido pedagógico, como del contenido curricular posean destrezas en el conocimiento de la tecnología.

Determinando como punto de partida la necesidad urgente de un cambio en la didáctica, en la cual la motivación, las herramientas, los procesos e incluso la evaluación deben ser diferentes y acoplarse a los requerimientos de los estudiantes y la influencia que las nuevas tecnologías de la información y comunicación ofrecen para su uso en las aulas de clase o fuera de ellas fortaleciendo una modalidad presencial a una bimodalidad conocida como b-learning.

Por esta razón tiene una mayor fortaleza el concepto de pedagogía de la transmisión ya que según Kaplún en este sentido, precisaba que solo hay un verdadero aprendizaje cuando hay proceso; cuando hay autogestión de los educandos (Kaplún, Mario 1998, 51).

Para Tapscott (2010) el modelo pedagógico que se pone en práctica aun hoy fue proyectado para el contexto de la sociedad industrial cuando la industria precisaba de operarios que hicieran lo que era requerido en un proceso de producción fragmentado y en serie (Tapscott, Don 2010, 16). Este modelo basado en el aprendizaje de masas, se diferencia sustancialmente de entornos de aprendizaje donde se lleva a cabo otras prácticas pedagógicas y comunicativas (Aparici 2011, 2).

Este autor establece una clasificación sobre los rasgos característicos del modelo basado en el aprendizaje de masas y el modelo basado en el aprendizaje interactivo (nótese cómo en la tabla No 1 se presenta las diferencias entre el aprendizaje en masas y el aprendizaje interactivo) generando una visión crítica de los elementos como son el rol del docente, el tipo de conocimiento o destreza desarrollada, la didáctica aplicada y el tipo de aprendizaje que se pretende obtener en cada uno de los aprendizajes descritos.

Tabla 1
Aprendizaje de Masas Vs Aprendizaje Interactivo

Aprendizaje de masas	Aprendizaje interactivo
Centrado en el profesor	Centrado en el estudiante
Estandarizado, masivo	Personalizado
Instrucción: aprender sobre algo.	Descubrimiento: aprender a ser
Aprendizaje individualista	Aprendizaje colaborativo

Fuente: Tapscott (2010:163)

Elaboración: Trapscott

En estas como en otras muchas definiciones y consideraciones acerca de lo que es el aprendizaje hay una idea común: el aprendizaje es una actividad exclusiva y singularmente humana, vinculada al pensamiento humano, a las facultades de conocer, representar, relacionar, transmitir y ejecutar (Zapata-Ros 2015, 74).

Es necesario pensar en las profundas transformaciones culturales, espaciales, identitarias que está sufriendo la sociedad en general, pero en particular las instituciones educativas y sus agentes para pensar en las TIC no como una solución a los problemas educativos sino como una oportunidad de romper el tejido de las prácticas repetitivas y con escaso sentido que cotidianamente se construyen en las escuelas (Porta 1998)

Por esta razón, la presentación de las corrientes cognitivistas nos ayuda a evidenciar una constante evolución entre las teorías principales y como estas han ido evolucionado en virtud de los cambios sociales, culturales y con mayor énfasis en los cambios tecnológicos. Cambios que han modificado desde la comunicación, como el acceso, difusión e integración a nuestras labores cotidianas.

Se da por supuesto que los nuevos medios permiten superar los enfoques tradicionales de la enseñanza, centrados en la clase expositiva y la reproducción acrítica de los contenidos por parte del alumno, para pasar a una apropiación autónoma, con espacios de discusión y de construcción del conocimiento (Espiro 2009, 3)

Los escenarios de aprendizaje del e-learning

El e-learning puede ser clasificado según los medios tecnológicos de los que hace uso, los cuales corresponden con la evolución tecnológica que ha experimentado el aprendizaje en modalidad a distancia y en la actualidad a lo que conocemos como *blended learning* e incluso el *mobile learning* basado en las TIC:

- El CBT (*Computer based training*) o CAI (*Computer assisted instruction*), aprendizaje basado en computador o instrucción asistida por computador. Estaba basado en la lectura e incorporaba mecanismos de realimentación pregunta-respuesta, convirtiendo al alumno en un ente activo dentro de su propio proceso formativo.
- El IBT (*Internet based training*) fue el siguiente paso de los sistemas de aprendizaje basado en computador, CBT. Con la llegada del Internet los contenidos podrían llegar a sus destinatarios a través de internet o de la intranet.

- El WBT (*web based training*) consiste en el aprendizaje haciendo uso de la web, a través de la que se reciben los contenidos. En este último se encuentra el campus virtual.

12. Modelos de aprendizaje constructivista en entornos cooperativos

Entre los modelos de aprendizaje en entornos cooperativos hemos observado una evolución. Partiendo desde un modelo propuesto por Jean Cloutier, autor canadiense quien denomina a su teoría EMEREC (émetteur/ receptr). Donde los interlocutores son la suma de numerosos factores individuales y colectivos convirtiendo a cada individuo en el centro de la comunicación quienes interaccionan con otros emerec a través de cualquier medio establecido entre pares.

Posteriormente, el modelo SWIN es una propuesta de George Siemens teórico de la sociedad digital que analiza el impacto del contexto cambiante. Se concentra en aprender en la sociedad Red, prestando atención al alumnado y en la forma en que se desenvuelve y crea conocimiento significativo con las tecnologías y el uso de ellas.

Este modelo se centra en la información, los hábitos individuales enfatizando en la forma de navegar y la interacción social que esto conlleva (Siemens 2012, 12).

Posteriormente, se presenta el modelo teórico de la Comunidad de Indagación (CoI) representa el proceso de crear una profunda y significativa experiencia de aprendizaje colaborativo y constructivista, a través del desarrollo de tres elementos o presencias interdependientes: la presencia social, la presencia cognitiva y la presencia de la enseñanza (Balladares 2019, 225).

Estos modelos han evolucionado y adaptándose a los cambios existentes han sido el origen de los modelos que pretendemos fortalecer y mencionar en la presente investigación.

El modelo teórico (Col), se desarrolla en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (en adelante los llamaremos EVE). Esa “virtualidad” supone la implementación de la tecnología a través de los entornos virtuales ya que, según Col, la construcción del conocimiento en este tipo de entornos que hacen uso de las tecnologías, tiene lugar a través del desarrollo de una comunidad (Garrison, D.R, Anderson, T, y Archer, W 2001, 9) Esta comunidad está caracterizada por tres presencias: presencia docente, presencia social y presencia cognitiva.

Por esta razón los modelos no dejan de evolucionar promoviendo nuevos modelos que parte de un modelo previo como fue el modelo Col hasta el modelo TPACK se presenta la misma característica de 3 elementos básicos en la cual evolucionamos desde las presencias social, presencia cognitiva y presencia docente; hasta lo que ahora conocemos como contenido pedagógico, contenido curricular y contenido tecnológico.

13. Modelo ITL Logic Model

El modelo *Innovative Teaching Learning (ITL) Logic Model*, desarrollado por Stanford Research Institute(SRI), surge en el año 2009 y busca generar en los estudiantes de educación básica, nuevas habilidades para la vida y para el trabajo, apoyándose desde una perspectiva del cambio en las políticas nacionales, un cambio en los liderazgos y culturas escolares que se verán reflejados en prácticas educativas innovadoras.(Medina 2014, 171).

Líderes políticos y educativos de países alrededor del mundo han reconocido de una manera imperativa la necesidad de que los jóvenes del siglo 21, requieren una oportunidad de integración de las tecnologías en el proceso enseñanza- aprendizaje como requisito esencial para una transformación en la educación.(Shear et al. 2010, 2). Este modelo *Innovative Teaching and Learning (ITL)* se elabora a partir de estudios internacionales cuyos resultados proporcionados como PISA y los datos sobre evaluación del alumnado de la OCDE.

El principal aspecto a innovar es la práctica docente para proveer al discente un aprendizaje experimental que promueva las habilidades y destrezas que se requiere para este siglo contrastando con el sistema educativo tradicional que pretende generar un estudiante competitivo con destrezas obsoletas y caducas.(Shear et al. 2010, 3)

El ITL *Logic Model* está caracterizado por una pedagogía centrada en el estudiante, cuyas oportunidades de aprendizaje trasciende más allá de las paredes de la escuela y las integra con las tecnologías de la información y comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje.

Como señala Higuera este modelo hace hincapié en el uso de las TIC como finalidad de proceso propuesto pues se basa en la idea de la competencia en TIC que promueven las autoridades y políticas educativas del siglo XXI (Higuera, A.E. 2013, 9). Así el ITL *Logic Model*, parte de la integración de las tecnologías en la enseñanza a partir de prácticas innovadoras en relación con las habilidades que los futuros ciudadanos deben

poseer y propone un rol distinto del docente el cual se convierte en un guía del proceso enseñanza aprendizaje.(Gómez Trigueros, tes.) Vera-Muñoz, y tes.) Segrelles Serrano 2015, 136)

Los cambios en educación son complejos y toman lugar en los ecosistemas de influencia como políticas nacionales, programas, soporte de la comunidad, contexto cultural etc., sin que estos elementos se los pueda examinar de una manera individual, Las investigaciones realizadas sobre ITL model pretende realizar una observación de los ecosistemas, buscando la contribución de un actual entendimiento de lo efectivo de la transformación del proceso enseñanza- aprendizaje a través de la tecnología .(Shear et al. 2010, 4)

El principal enfoque es la innovación en la práctica docente para proveer a los estudiantes un aprendizaje experimental que promueva las habilidades y destrezas necesarias en el siglo 21 “prácticas innovadoras” dicha innovación se realizara en los siguientes constructos:

La pedagogía centrada en el estudiante, Extensión de aprendizaje fuera del aula cuyas oportunidades de aprendizaje trasciende de la infraestructura escolar y por ultimo La integración de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta contribución puede basarse en los métodos que puede soportar la medida de estas prácticas a través de una alta divergencia entre los contextos escolares para los mercados emergentes de los países industrializados. Una segunda contribución es la conexión entre la práctica docente y los resultados de aprendizaje

El surgimiento de diversos modelos tecno educativos, refleja la importancia de acompañar a las TIC con pedagogía adecuada a éstas, que centren el aprendizaje en los estudiantes y que les sirva como herramienta para tener aprendizajes significativos y útiles para la vida y el trabajo.(Medina 2014, 170)

El ITL *Logic model* se apoya en la metodología LASW que es un acrónimo de la metodología de la investigación basado en dos artefactos de instrucciones relacionadas:

Actividades de Aprendizaje (LA) *Learning Activities*: Que son las tareas académicas que les son asignadas a los estudiantes.

Forma de trabajo de los estudiantes (SW) *Social Work*: que son los productos que los estudiantes crean en respuesta a las actividades de aprendizaje.

Este modelo de enseñanza – aprendizaje basado en proyectos colaborativos fue presentado por Bransford, Brown y Cocking. Es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no

es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores (Bransford, John, Brown, Ann L, y Cocking, Rodney R 2000, 7). En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento ya no se basa en una repetición fiel copia de la realidad, sino una construcción que se realiza con las características de cada individuo (Medina 2014, 165)

Dinámica del Modelo

La dinámica del modelo en referencia a la utilización de herramientas e infraestructura tecnológica es variada, desde el uso de plataformas virtuales hasta el desarrollo de herramientas tecnológicas específicas para ciertas materias o actividades de aprendizaje (véase figura No 1 como los ejes básicos se relacionan entre los ejes nacionales y la situación real de la escuela como contexto e insumos que trascienden a la didáctica impartida en el aula con prácticas innovadoras, para alcanzar las nuevas competencias que demanda la sociedad de este siglo).

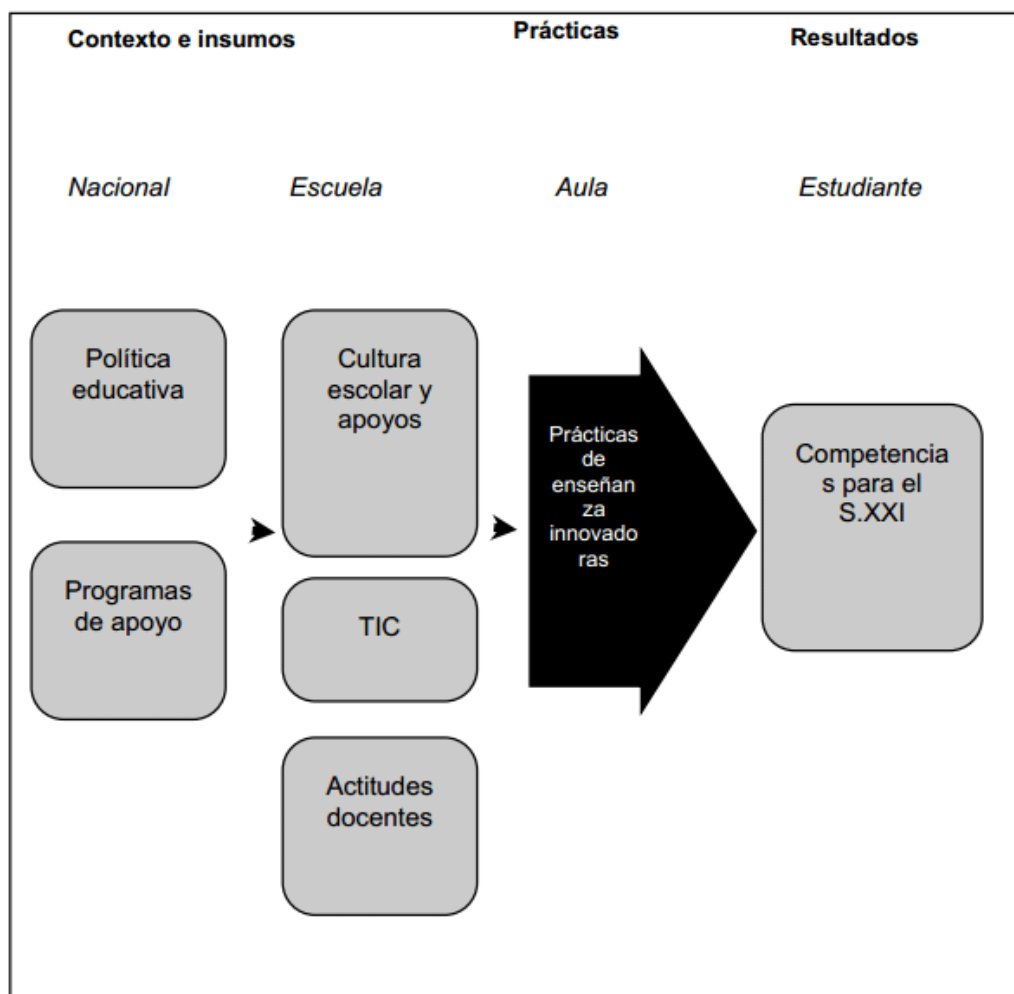


Figura 1. Ejes básicos ITL Logic Model
 Fuente: Higuera 2012

Considerando las características del modelo, se observa la posibilidad de utilizar a través de cualquier plataforma virtual u objeto virtual del aprendizaje su completa factibilidad. Debido a las experiencias previas la plataforma Schoology se presenta como una fuerte herramienta de apoyo y administradora de los recursos a compartir.

14. Modelo TPACK

La búsqueda de modelos que integren la tecnología con lo disciplinar o con lo pedagógico se ha constituido en el desafío de la investigación en tecnología educativa de las últimas décadas. Un primer modelo referente que surge en el año 2006 es el modelo pedagógico TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) propuesto por Mishra & Koehler.(Balladares 2019, 248) .

Este modelo solventa la dificultad que representa la instrumentalización de la tecnología sin ninguna incidencia o integración tanto en la forma de enseñanza (como) así como en el contenido (que) (Balladares 2019, 249).

Para Koehler Y Mishra (2006,2008) en el origen de una buena práctica educativa con TIC existen tres componentes de conocimiento básicos: contenido curricular (*CK-Content Knowledge*), pedagogía (*PK-Pedagogical Knowledge*) y tecnología (*TK-Technological Knowledge*) y las relaciones que se establece entre ellos.

Estas tres bases de conocimiento (CK, PK y TK) forman el núcleo del modelo TPACK. Este enfoque teórico es coherente con otras investigaciones y propuestas teóricas que han intentado ampliar la idea de Shulman sobre PCK (*Pedagogical Content Knowledge*) que se convierte en el antecedente del modelo TPACK (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 211).

Este modelo fue desarrollado entre los años 2006 al 2009 por los profesores Punya Mishra y Mathew J. Koehler, de la Universidad Estatal de Michigan identifica los conocimientos que un docente necesita dominar para integrar las TIC. Se incluye entre los modelos cognitivos en ambientes cooperativos y donde se utiliza la tecnología (Gómez Trigueros, tes.) Vera-Muñoz, y tes.) Segrelles Serrano 2015, 138).

Sin embargo, desde una perspectiva epistemológica, Mishra y Koehler no distinguen conceptualmente si el TPACK es un modelo (model) o marco teórico (*framework*). Aunque existan limitaciones en la traducción, las próximas investigaciones deben girar en una rigurosidad epistemológica de la evolución del modelo pedagógico o marco teórico.(Balladares 2019, 254).

Entre los elementos esenciales para la adquisición de conocimiento se encuentran:

- El contenido de la materia concreta que se pretende enseñar
- La Pedagogía necesaria para que el alumnado alcance esos contenidos
- La Tecnología que interviene en el proceso enseñanza - aprendizaje

El Modelo TPACK tiene en cuenta el hecho de que la tecnología “ha llegado para quedarse” considerando la incursión de las TIC en el aula. Ante esta realidad Mishra y Koehler (2006) proponen al profesorado, no sólo el aprendizaje en el uso de las tecnologías sino también formarse en habilidades de adaptación a los cambios que se produzcan ante los nuevos software y hardware destacando una de sus características principales la inmediatez de su obsolescencia.

Para estos autores la máxima expresión del conocimiento docente profundo es el que integra los tres conocimientos: el conocimiento disciplinar o de contenidos (CK), el conocimiento pedagógico (PK) y el conocimiento tecnológico (TK). Esta integración se produce en el modelo TPACK.

A continuación, podemos evidenciar en figura No 2 los componentes del conocimiento básico como son contenido curricular, pedagogía y tecnologías con sus interrelaciones entre cada uno de los componentes y su fusión en el objetivo deseado de un contenido que involucre lo curricular, pedagógico y tecnológico para afrontar los retos de la nueva educación.

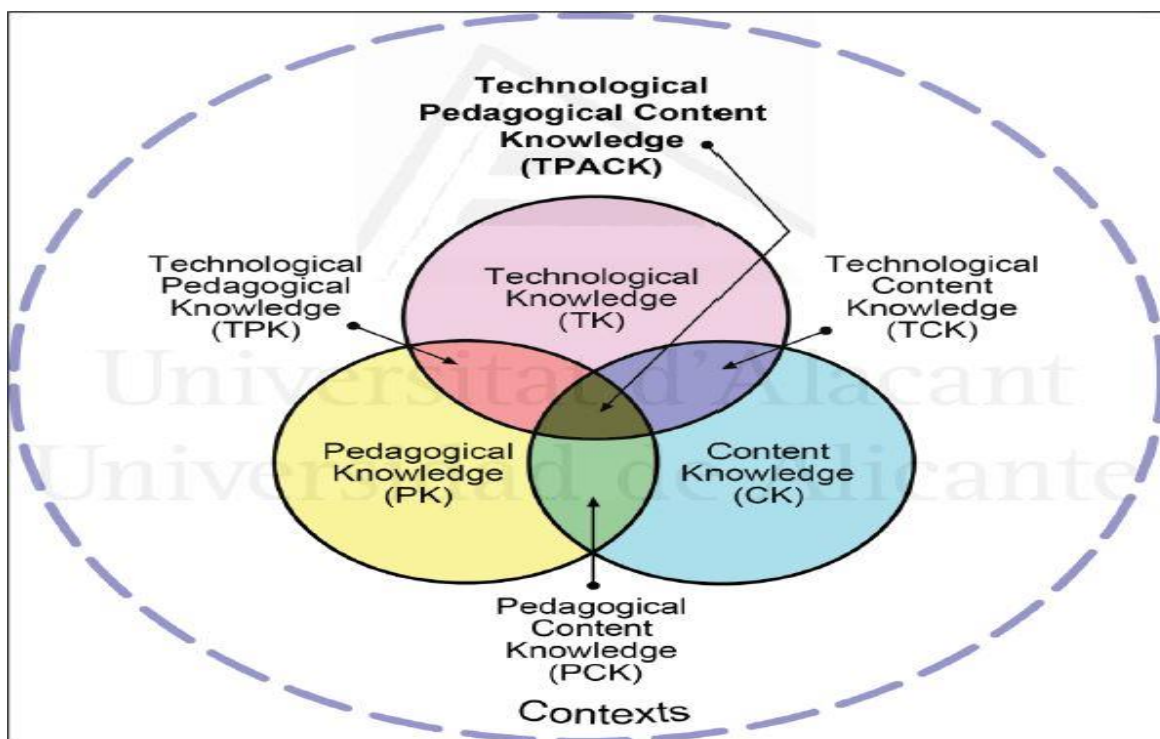


Figura 2. Componentes Modelo TPACK

Fuente: Mishrac & Koehler, 2006

Según Baran siete son los componentes del modelo TPACK. De ellos, se han diferenciado tres tipos de conocimientos “base” (*Content Knowledge, Pedagogical Knowledge, Technology Knowledge*) y tres tipos de conocimientos resultantes de la interacción de los tres conocimientos base (*Pedagogical content knowledge, Technological content knowledge, Technological pedagogical knowledge*) el último de ellos el *Technological Pedagogical content knowledge* sería el resultado de la conjunción de todos estos conocimientos antes mencionados (Baran, E., Hsueh-Hua, C., y Thompson, A. 2011, 392)

A continuación, se describe cada uno de los componentes del modelo TPCK de Koehler y Mishra (2006,2008).

El conocimiento del Contenido Curricular (CK) es el conocimiento sobre el área de conocimiento, asignatura o disciplina que se enseña y se aprende. Este conocimiento es fundamental para un profesor. Según Shulman (1986) incluye los conocimientos de conceptos, teorías, ideas, estructuras organizativas, evidencias y pruebas, así como practicas establecidas y enfoque sobre el desarrollo de dicho conocimiento (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 217).

El costo de no poseer una base comprensiva del contenido curricular puede ser bastante significativo; los discentes pueden recibir una información incorrecta y desarrollar errores conceptuales sobre el contenido de aprendizaje.

El conocimiento de la Pedagogía (PK) es un conocimiento profundo sobre los procesos y prácticas o métodos de enseñanza y aprendizaje e incluye (entre otras cosas) a los objetos generales, valores y metas de la educación. Es una forma genérica de conocimiento que se aplica al aprendizaje del alumno, la gestión u organización escolar, la planificación docente y el desarrollo curricular o la evaluación de los aprendizajes (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 218).

El conocimiento de la Pedagogía requiere una comprensión de las teorías sobre el desarrollo humano, teorías cognitivas y sociales y como aplicarlas a lo discentes en el aula.

El conocimiento de la Tecnología (TK) es un tipo de conocimiento que está constantemente en un estado de cambio continuo, más que los otros dos conocimientos centrales de la estructura TPCK (Pedagogía y Contenido Curricular). En cualquier caso, Koehler y Mishra (2006, 2008) creen que existe ciertas formas de *<pensamiento sobre>* y de *<trabajo con >* la Tecnología que puede aplicarse a las herramientas tecnológicas.

En este sentido, su definición de TK se aproxima al concepto de *<fluidez de la tecnología de la información>* (FITness) propuesta por el Comité para la Alfabetización en Tecnologías de la Información del *National Research Council* (NRC 1999, 43). El FITness va más allá de la tradicional noción de alfabetización computacional porque requiere que las personas comprendan las tecnologías de la información de forma suficientemente amplia y global como para ser capaces de aplicarlas, de modo productivo, al trabajo y a su vida cotidiana; saber conocer cuando las tecnologías de la información pueden ayudar o impedir el logro de una meta y saber adaptarse continuamente a los cambios en estas tecnologías (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 218).

El conocimiento de la Pedagogía y del Contenido Curricular (PCK) es coherente con la idea de Shulman y aplicable a la enseñanza de un contenido específico. PCK se ocupa de aspectos que son claves para una buena práctica educativa: conciencia de los errores conceptuales más comunes y formas de descubrirlo; la importancia de avanzar enlaces y conexiones entre diferentes ideas del contenido curricular; el conocimiento previo del alumno; estrategias alternativas de enseñanza o la flexibilidad para explorar formas alternativas de comprender una misma idea o problema (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 219). El rol principal del profesor es el interpretar la disciplina encontrando múltiples formas de representación para una adaptación de los materiales didácticos a concepciones alternativas y conocimientos previos del discente.

El conocimiento de la Tecnología y el Contenido Curricular (TCK) es una comprensión de la forma en la que la tecnología y el contenido curricular se influye y limitan el uno al otro. Comprender el impacto de la tecnología sobre las prácticas y el conocimiento de una determinada disciplina es básico si queremos desarrollar apropiadas herramientas tecnológicas con fines educativos. La elección de las tecnologías posibilita y limita los tipos de conceptos que pueden ser enseñados (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 219).

La tecnología limita los tipos de posibles representaciones. Adicionalmente, las herramientas tecnológicas pueden proporcionar un mayor grado de flexibilidad al moverse a través de las representaciones.

Para Koehler y Mishra el TCK es el conocimiento más desatendido entre las diferentes intersecciones del modelo TPCK. La estructura del TCPK sugiere que las

experiencias de los profesores con las tecnologías necesitan ser específica para diferentes áreas de contenido curricular (Koehler , M. et al. 2011, 148)

El conocimiento de la Tecnología y La Pedagogía (TPK) es una comprensión acerca de cómo cambian la enseñanza y el aprendizaje, cómo se utiliza determinadas tecnologías. Incluye el conocimiento de las posibilidades y limitaciones pedagógicas del conjunto de herramientas tecnológicas a utilizar en los contextos de aprendizaje de disciplinas específicas. Una misión importante del TPK es el desarrollo de la flexibilidad creativa con las herramientas disponibles para reformular sus propósitos técnicos a finalidades educativas específicas (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 219).

EL TPCK es una forma de conocimiento que los profesores expertos ponen en juego en cualquier momento de su actividad docente. Cada <problema malicioso> que genera la práctica de aula se presenta a los profesores como una combinación única de estos tres factores y, en consecuencia, no existe una solución tecnológica simple para cada situación educativa. Más bien, las soluciones se hallan en la habilidad del profesor para navegar con flexibilidad en el espacio definido por los tres elementos y sus complejas interacciones en unos contextos específicos (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, y Fernández Sánchez, s. f., 220).

Basado en la información previa, La utilización de cualquier entorno virtual cumple con el requerimiento de un conocimiento tecnológico. Sin embargo, la plataforma Schoology proporciona la oportunidad que tanto los conocimientos pedagógicos, conocimientos curriculares y conocimientos tecnológicos se integren de una manera óptima. Basado en las investigaciones previas como en la que se evidencia un mejor aprovechamiento en comparación con una clase magistral como los beneficios que puede brindar un aprendizaje bimodal en un sistema presencial que cubra los requerimientos de una población considerable. Por esta razón la investigación pretende potencializar el aprendizaje de una segunda lengua a través de la plataforma Schoology.

15. Aprendizaje de una segunda Lengua

En la actualidad el aprendizaje de una segunda lengua se ha convertido en una herramienta de comunicación en un mundo globalizado. Permitiendo a los discentes comunicarse a pesar de las limitaciones lingüísticas y geográficas.

El currículo de EFL (*English Foreign Language*) para el bachillerato se encuentra alineado al CEFR (*Common European Framework*) o Marco Común Europeo.

¿Qué es el Marco Común Europeo?

El Marco común europeo de referencia para las lenguas proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc. Es el estándar internacional que precisa la competencia lingüística de los estudiantes de inglés. El Marco de referencia define una escala de niveles de inglés desde un nivel A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para quienes dominen el inglés de manera excepcional (véase en figura No 3 el nivel de inglés acorde con el Marco Común Europeo y su relación con el perfil de salida de los estudiantes en los diferentes niveles educativos). Desde segundo de educación general básica hasta tercero de bachillerato, perfil emitido por el Ministerio de Educación Ecuatoriano.

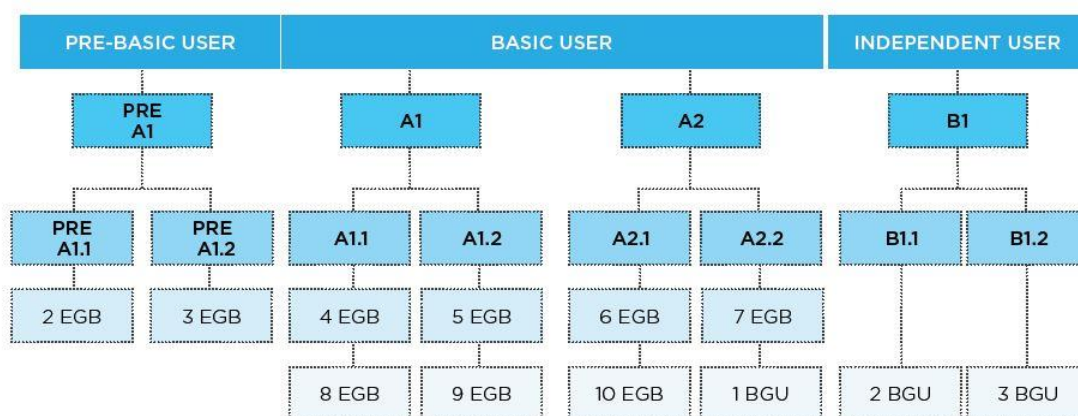


Figura 3 English as a Foreign Language for Subnivel Superior
Fuente: MINEDUC

Hoy en día para que una segunda lengua sea adquirida o dominada requiere de muestras que evidencien esa adquisición a través de la demostración tangible de cada uno de los componentes llamados destrezas para una óptima comunicación.

El currículo de inglés como lengua extranjera para el bachillerato general unificado (BGU) está claramente alineado a los estándares del Marco Común Europeo que pretende desarrollar en los estudiantes efectivos aprendices quienes puedan demostrar el manejo las diferentes tareas comunicativas. Adicionalmente, ellos deberán evaluar y analizar información en la variedad de maneras, usando diferentes habilidades que les permita responder apropiadamente a un conjunto de interacciones sociales convirtiéndose en críticos y pensadores creativos. A través de los lineamientos del currículo de bachillerato general unificado se ha tomado como referencia lo cognitivo, social,

emocional y su desarrollo físico de los discentes, así como sus habilidades progresaran del nivel A2.2 hasta el nivel B1.2 según el Marco Común Europeo.

Frecuentemente existe la confusión en lo que es una destreza y una habilidad, para ello se ha decidido utilizar la definición de destreza desde la concepción misma del idioma inglés. Por lo que se la define como una habilidad y la capacidad adquirida a través de un esfuerzo deliberado, sistemático y sostenido de problemas y actividades complejas o funciones de trabajo que implican las ideas (habilidades cognitivas), cosas (habilidades técnicas) y/o personas (habilidades interpersonales)(Mejía 2016, 16).

A continuación, en la figura No 4 podemos evidenciar la integración de los componentes con sus respectivos subcomponentes enfatizando que ninguna de las destrezas trabaja de forma individual ya que existe una integración entre cada uno de ellos y que fortalece a su destreza y mejora a las otras destrezas o sub componentes de las diferentes destrezas comunicativas.

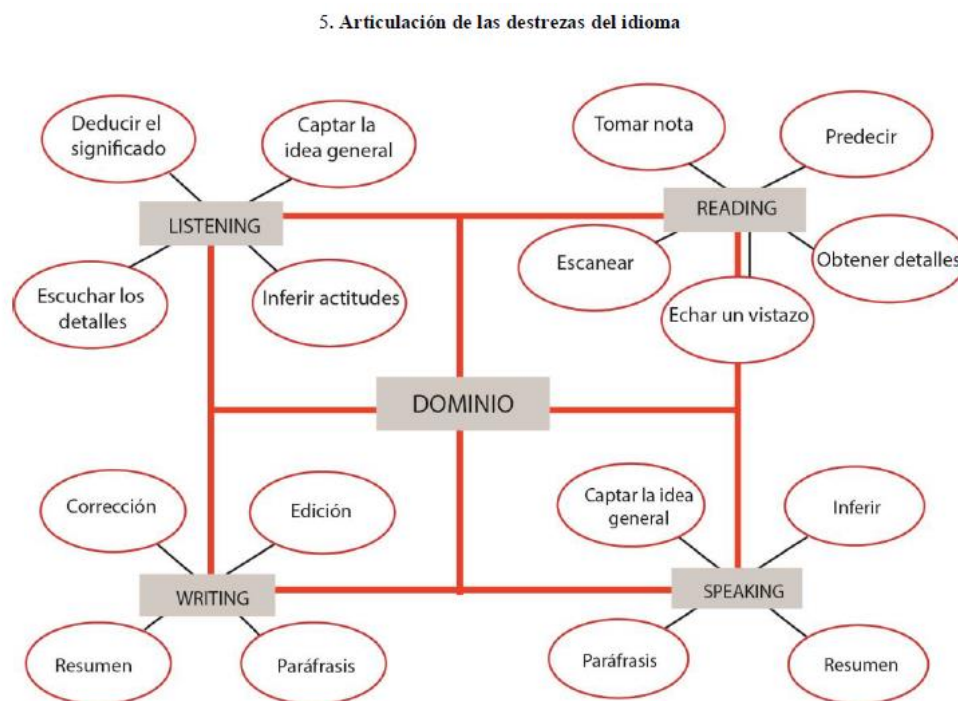


Figura 4. Articulación de las destrezas del Idioma

Fuente: Testing English as a Second Language Elaboration Alex Mejia C, 2019

Con la finalidad de integrar las destrezas y subdestrezas se pretende identificar el tipo de herramientas que puedan ayudar a la elaboración de un entorno virtual, en este caso a través de Schoology que favorezca la integración de las destrezas y subdestrezas. Considerando que trabajan conjuntamente y no pueden estar aisladas una de la otras.

16. CALL (Computer Assisted Language Learning)

El aprendizaje de idiomas asistido por ordenador (CALL) se refiere a cualquier proceso en el que el alumno utiliza un ordenador para mejorar el conocimiento de lenguas extranjeras. La tecnología incluye no solo los computadores, sino también los teléfonos inteligentes, tabletas, reproductores de MP3 y consolas.

CALL utilizado para la enseñanza tiene las siguientes características:

- Incorpora un alto grado de interactividad entre el ordenador y el alumno
- Pone al usuario en lugar de los desarrolladores de software a cargo de lo que sucede en la pantalla.
- Tiene por objeto la realización de tareas relativamente más creativas
- Hace posibles tareas de gran complejidad

CALL nació en los años 60 en los Estados Unidos heredando los métodos de trabajo de la enseñanza programada propuesta y desarrollada por Skinner, psicólogo norteamericano de finales de los años 50, que consiste en usar máquinas de enseñanza de encadenamiento lineal pregunta, respuesta- estímulo. De esta forma se iba presentando una secuencia lineal progresiva de ideas clave que se suponía que el alumno iba adquiriendo e interiorizando (Salgado 2017, 49).

Años más tarde surge otro tipo de enseñanza programada no lineal (Crowder) donde el alumno no sigue un esquema idéntico al de todos los otros alumnos, sino que tiene posibilidades de seguir caminos ramificados en función de sus respuestas.

Estas teorías abrieron las puertas a otro tipo muy diferente de uso de los ordenadores para la enseñanza basado en la concepción psicogenética del proceso de aprendizaje que se identifica más con el tipo de programas de simulación, entornos abiertos de aprendizaje, etc. (Salgado 2017, 50)

Ya en la década de los 80, varios autores publican los primeros trabajos relacionados con la creación de una tipología de los CALL; (Hardisty, David y Windeatt, Scott 1989, 13) distinguen cuatro categorías:

1. Escuela: tipo de ejercicio tradicionales.
2. Oficina: programas genéricos tales como procesadores de texto y software de comunicaciones
3. Biblioteca: programa de concordancia
4. Casa: juegos como simulaciones y aventuras.

Esta tipología se ha complicado en la actualidad son el surgimiento de blogs, wikis, redes sociales, podcast, aplicaciones web 2.0 mundos virtuales para el aprendizaje de lenguas y pizarras interactivas, por lo que propone otra forma de clasificación basada en tres fases históricas (Warshauer, M 1996, 9)

CALL conductista: concebida en los años 50 e implementada en la década siguiente.

- CALL comunicativo: que va desde los años 70 a los años 80.
- CALL integrador aquellos que incorporan multimedia e Internet surgen a partir de los años 90.

(Davies, Brent 2006, 145) distingue las siguientes categorías:

- CALL temprano.
- CALL comunicativo.
- CALL multimedia.
- Programas de autoría CALL.
- CALL inteligentes.
- Evaluación Asistida por Ordenador (CAA).
- Enseñanza de toda clase y CALL.

Basado en la revisión bibliográfica hemos revisado desde conceptos hasta modelos educativos relacionados con las TIC. Donde a través de un análisis hemos considerado utilizar tan solo los modelos TPACK e ITL con la finalidad de sustentar de mejor manera. Sin dejar relegados los modelos previos quienes por sus características específicas nos han permitido identificar la necesidad de una nueva didáctica en la clase con el compromiso de sus principales actores.

Considerando la dinámica de la enseñanza de un segundo idioma es necesario analizar la relación existente entre el contenido pedagógico, contenido curriculares y los contenidos tecnológicos. Por esta razón es necesario fortalecer el contenido tecnológico en los docentes para una relevante influencia a través de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje contrastados con modelos tradicionales. Sin embargo, la conectividad por sí solo no garantiza una mejor didáctica es necesario entender los modelos pedagógicos asociados a los entornos ubicuos para una favorable implementación sin evitar considerar los potenciales riesgos.

Capítulo Segundo

Institución Educativa y Metodología de Investigación

1 Descripción de la Institución Educativa

Tomando como referencia el proyecto educativo Institucional (PEI), la Institución Educativa Fiscal Amazonas se mantiene entre los colegios más emblemáticos de la capital, ofrece los niveles de Educación General Básica Superior, Bachillerato General Unificado (BGU) y Bachillerato Técnico en Contabilidad y Administración de conformidad con lo que establecen los Acuerdos Ministeriales: 306-11, 242-11 y 307-11. Además, desde el 26 de junio de 2014, el plantel, asume nuevos retos y certifica para ofertar el Programa de Bachillerato Internacional (BI), que brinda a sus estudiantes la oportunidad de obtener un diploma abalizado a nivel mundial.

La institución cuenta con 103 docentes, 14 administrativos, 1 médico, 2 odontólogas, 1 enfermera, 2669 estudiantes en las dos jornadas que se oferta en la jornada matutina se oferta el Bachillerato, mientras en la jornada vespertina la Educación General Básica superior y se proyecta hacia el futuro con la seguridad de constituirse en un referente a nivel nacional e internacional con una comunidad educativa comprometida y decidida a trabajar para hacer de nuestros estudiantes seres proactivos, emprendedores y justos.

Factor Socioeconómico

Para entender mejor los resultados de logro académico de los estudiantes de la institución en análisis, es importante analizar en función del nivel socioeconómico, el cual está elaborado a partir de un conjunto de preguntas que caracterizan a la familia del estudiante en aspectos sociodemográficos y de posesión de bienes materiales.

Para interpretar la figura No 5 se debe tomar en cuenta lo siguiente: Los círculos dispersos representan a las instituciones evaluadas en el año lectivo 2017-2018, el tamaño es en proporción al número de estudiantes y el color diferencia los tipos de sostenimiento como a las instituciones; fiscales, fiscomisionales, municipales, particulares evaluadas en el año 2017-2018 de acuerdo a su índice socioeconómico y su promedio (INEVAL 2018, 19)

Esta figura evidencia una tendencia lineal positiva entre el nivel socioeconómico y el promedio de las instituciones educativas, es decir, a medida que el nivel socioeconómico aumenta los estudiantes alcanzan mejores resultados.

La concentración de las instituciones educativas en el año 2017 -2018 se encuentra en el nivel socioeconómico medio, entre los promedios existentes desde 6,5 hasta 8,5.

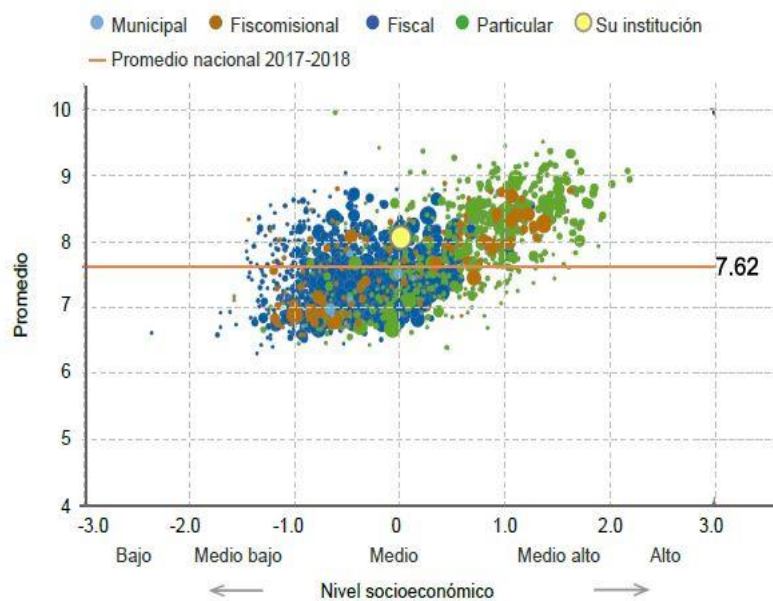


Figura 5. Nivel Socioeconómico de la Institución en estudio
Fuente: Encuesta de Factores Asociados INEVAL 2017-2018

Con base en la encuesta de factores asociados, la Institución Educativa Fiscal Amazonas se encuentra en un nivel socioeconómico medio con un promedio institucional de 8,06 puntos sobre 10.

2 Informe del DECE año 2018-2019 casos atendidos

Basados en el informe presentado por el departamento de consejería estudiantil, en el que socializa los casos tratados en el periodo escolar 2018-2019 indica información relevante tanto en la mañana en donde están los estudiantes de bachillerato, como en la jornada vespertina refiriéndose a los estudiantes en educación general básica superior.

Para interpretar la tabla número 2 se debe tomar en cuenta lo siguiente: la información proporcionada por el departamento de consejería estudiantil, brinda una información sobre las necesidades educativas asociadas a la discapacidad, vulnerabilidad y violencia relevantes existentes en el periodo 2018-2019.

En cuanto a las necesidades educativas especiales se posee un total de 222 estudiantes en las dos jornadas, quienes requieren obligatoriamente adaptaciones curriculares.

Adicionalmente los casos de vulnerabilidad se presenta una totalidad de 294 casos en las dos jornadas, situaciones que puede ir desde aspectos temporales hasta permanentes.

Finalmente hay un total de 294 casos de violencia en las dos jornadas. Basado en la información expuesta es necesario analizar si se están cumpliendo las adaptaciones curriculares, cuáles son las alternativas para mejorar las adaptaciones curriculares y su nivel de efectividad en la institución educativa fiscal Amazonas.

Tabla 2
Informe Anual DECE 2018-2019 Casos Atendidos
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AMAZONAS AÑO LECTIVO 2018-2019

CASOS ATENDIDOS	MODALIDADES	SECCIÓN		TOTAL
		Matutina	Vespertina	
NEE	ASOCIADA A LA DISCAPACIDAD	16	11	27
	CARNÉ/ CERTIFICADO DE NO ACREDITACIÓN	13	9	22
	DERIVACIÓN UDAI 18-19	12	8	20
	DIAGNÓSTICOS UDAI 18-19	7	1	8
	DERIVACIÓN A SALUD	115	20	135
	VISITA DOMICILIARIA	6	4	10
	TOTAL	169	53	222
VULNERABILIDAD	MATERNIDAD AÑOS ANTERIORES	17	2	19
	PATERNIDAD	7	1	8
	EMBARAZO AÑO LECTIVO 18-19	12	1	13
	USO/ CONSUMO SEGUIMIENTO	18	0	18
	USO/ CONSUMO DETECTADO 18-19	40	38	78
	INTERNAMIENTO / USO	2	1	3
	INTERNAMIENTO /SALUD	12	9	21
	PANDILLAS	4	0	4
	MOVILIDAD HUMANA	6	25	31
	EDUCACIÓN ASISTIDA	4	8	12
	DESAPARECIDOS	1	1	2
	HUIDA DE CASA	7	0	7
	CAMBIO DE INSTITUCIÓN	5	6	11
	SUICIDIO	0	1	1
	INTENTO AUTOLÍTICO	6	2	8
	No CASOS ASOCIADO A DISCAPACIDAD (APRENDIZAJE)	34	24	58
TOTAL	175	119	294	
VIOLENCIA	SEXUAL DE SEGUIMIENTO	8	7	15
	SEXUAL INSTITUCIONAL	0	1	1
	INSTITUCIONAL	5	1	6
	INTRAFAMILIAR DE SEGUIMIENTO	12	3	15
	INTRAFAMILIAR JUNTA P. AÑO LECTIVO 18-19	12	5	17
	VIOLENCIA ENTRE PARES	71	44	115
	NÚMERO DE ACOMPAÑAMIENTO EN ACCIONES DISCIPLINARIAS	84	41	125
TOTAL	192	102	294	

Fuente: Informe DECE Institución Educativa Fiscal Amazonas
Elaboración: Equipo DECE

Basado en la información presentada, debemos considerar medidas que promuevan un acceso a todos quienes se encuentran en vulnerabilidad o requieren adaptaciones curriculares.

Por esta razón se pretende justificar con la información proporcionada, la necesidad de acceder a este considerable número de estudiantes que se encuentran en situaciones de riesgo; que por condiciones especiales no puede permanecer en un sistema presencial.

Donde surge la opción de un sistema bimodal con la ayuda de los entornos virtuales para su accesos y progreso en el aprendizaje en línea tanto de la asignatura de Ingles como de las otras asignaturas en un futuro.

3 Enfoque Pedagógico Institucional

Para el quehacer educativo de la institución en estudio se ha asumido como referencia el Modelo Pedagógico Socio-Constructivista, para ello se sustenta en lo que proponen en su teoría los principales propulsores como: *Jean Piaget* con el "Constructivismo Psicológico" y *Lev Vygotsky* con el "Constructivismo Social" , el objetivo es alinear la labor educativa a lo que se propone en dichas teorías partiendo de una adecuada familiarización y asumiendo sus postulados de manera paulatina pero consistente en un proceso de formación continua.

El intercambio social genera representaciones interpsicológicas que, eventualmente, se han de transformar en representaciones intrapsicológicas, siendo estas últimas, las estructuras de las que hablaba Jean Piaget. El constructivismo social no niega nada de las suposiciones del constructivismo psicológico, sin embargo, considera que está incompleto. Lo que pasa en la mente del individuo es fundamentalmente un reflejo de lo que pasó en la interacción social.

Basados en el enfoque institucional y las necesidades existentes se pretende fomentar y argumentar la necesidad de llegar a los grupos vulnerables, a través de las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Particularmente a través de un sistema bimodal para el aprendizaje de segunda lengua que posteriormente se pueda analizar para el resto de asignaturas.

4 Enfoque de la investigación

El presente trabajo es una investigación con un enfoque cualitativo y cuantitativo, es decir de enfoque mixto cuya finalidad es responder la pregunta de investigación: ¿De qué manera incide el uso de entornos virtuales en la didáctica de una segunda lengua en un sistema presencial en los estudiantes de primer año de bachillerato en la Institución Educativa Fiscal Amazonas, con el fin de potencializar sus beneficios y minimizar sus efectos adversos, para atender a la diversidad y sus particularidades?

Este trabajo tiene una naturaleza explicativa descriptiva e interpretativa de la base epistemológica presentada. El diseño de investigación cuantitativa se fundamenta en la elección de sujeto, técnica y procedimiento tanto de la recolección de datos a través de los instrumentos tales como: cuestionarios, observaciones o entrevistas basado en lo expuesto por (McMillan , James 2005, 37). Los estudios cualitativos y su interpretación pretenden complementar la información obtenida de la recolección de datos, con la finalidad de relacionarlos y obtener resultados concretos.

5 Metodología y Técnica para la obtención de la información

Se procede a responder los tres objetivos específicos para la investigación que surgieron de la pregunta relacionada ¿Cuál es la incidencia de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua?

Para cumplir con el primer objetivo “Indagar según la base epistemológica las diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos conectados y ubicuos y su relación en regímenes de presencialidad.

Se realizara una revisión que se encuentra en bases de datos de Pro Quest, Dialnet, Scielo y entre otros el acceso libre a repositorios de la Universidad Andina Simón Bolívar, Universidad Central del Ecuador, Universidad Técnica Equinoccial, en base de datos con criterios de búsqueda como la utilización de palabras claves como pedagogía del ciberespacio, modelos pedagógicos en entornos conectados basados en la bibliografía existente sobre modelos pedagógicos hacia una pedagogía dialogante de Julián de Zubiria Samper, Alexander Luis Ocaña y otros autores, se realizó una tabla analítica para identificar sus principales características y fundamentos.

Posteriormente se realizó una lectura crítica y reflexiva sobre la bibliografía obtenida. Adicionalmente, se realizó una búsqueda de trabajos de investigaciones publicados en revistas digitales como: trabajos de cuarto nivel tanto como monografías, como tesis doctorales, en referencia a la influencia de los entornos virtuales en el proceso

de enseñanza aprendizaje y las incidencias de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje; que mantengan una vigencia en relación con sus años de publicación no mayor de los 7 años.

Para dar una respuesta y argumentar el objetivo dos de la investigación sobre: “Las formas de utilización de los entornos virtuales en el proceso enseñanza- aprendizaje como estrategia metodológica y el nivel de apropiación de la práctica docente en relación con las TIC, como un apoyo a situaciones de vulnerabilidad”. Se procedió a solicitar a las autoridades las facilidades del caso para el estudio. La institución seleccionada fue en la que trabajo actualmente por seis años.

En relación con el segundo objetivo que se refiere a investigación de campo, se realizó un planteamiento del problema existente y descrito para posteriormente a través de la descripción de la institución educativa con la participación de sus principales actores mediante el diseño de la parte cuantitativa se determina la elección de sujetos, técnicas y procedimientos de la recolección a través de cuestionarios basados en la escala de Likert.

Adicionalmente se realizó entrevista a tres profesores y una psicóloga del Departamento de Consejería Estudiantil con la finalidad de analizar los procesos de adaptaciones curriculares y la adopción de medidas que favorezcan al alcance de los aprendizajes.

Posteriormente, después de la investigación se socializó los resultados con las autoridades y el departamento de consejería estudiantil en búsqueda de que se optimice la metodología sobre las adaptaciones curriculares.

Finalmente, para responder al tercer objetivo de la investigación, con base en los resultados obtenidos de la investigación cuantitativa y cualitativa, se proponen la utilización de la plataforma Schoology con la finalidad de fundamentados en la base epistemológica, es la plataforma que mejor se adapta al modelo TPACK.

Posteriormente, en la investigación cualitativa se pretende argüir a los entornos virtuales como una alternativa que se adapta, para una mejor metodología de las adaptaciones curriculares basada en las necesidades presentadas en el informe del DECE sustentando la necesidad de atender los casos exhibidos por los miembros del Departamento de Consejería Estudiantil en una modalidad bimodal o Blended- learning como apoyo a la modalidad presencial.

En este capítulo se desarrollará la metodología de la investigación aplicada en donde se describe a continuación: En relación con el segundo objetivo de la investigación que se refiere el levantamiento de información proporcionada por los participantes en la

investigación de campo realizada. Adicionalmente, se efectuó un planteamiento del problema existente y descrito para posteriormente a través de la representación de la institución educativa con la participación de sus principales actores mediante el diseño de la parte cuantitativa se determina la elección de sujetos, técnicas y procedimientos de la recolección a través de cuestionarios basados en la escala de Likert.

Adicionalmente se realizó entrevistas a tres docentes con la finalidad de analizar los procesos de adaptaciones curriculares y medidas que favorezcan al alcance de los aprendizajes.

A continuación, observamos la figura No 6 cuál representar un organizador lógico de variables, relacionando las variables dependientes e independientes. Entre las variables dependientes tenemos: Pedagogía, Educación, Teorías de Aprendizaje y Proceso de enseñanza mientras que en las variables independientes tenemos: Software educativo, e-learning, LMS y la plataforma Schoology en la cual se basa la propuesta de este estudio.

6 Matriz de operacionalización de variables

Organizador Lógico de Variables

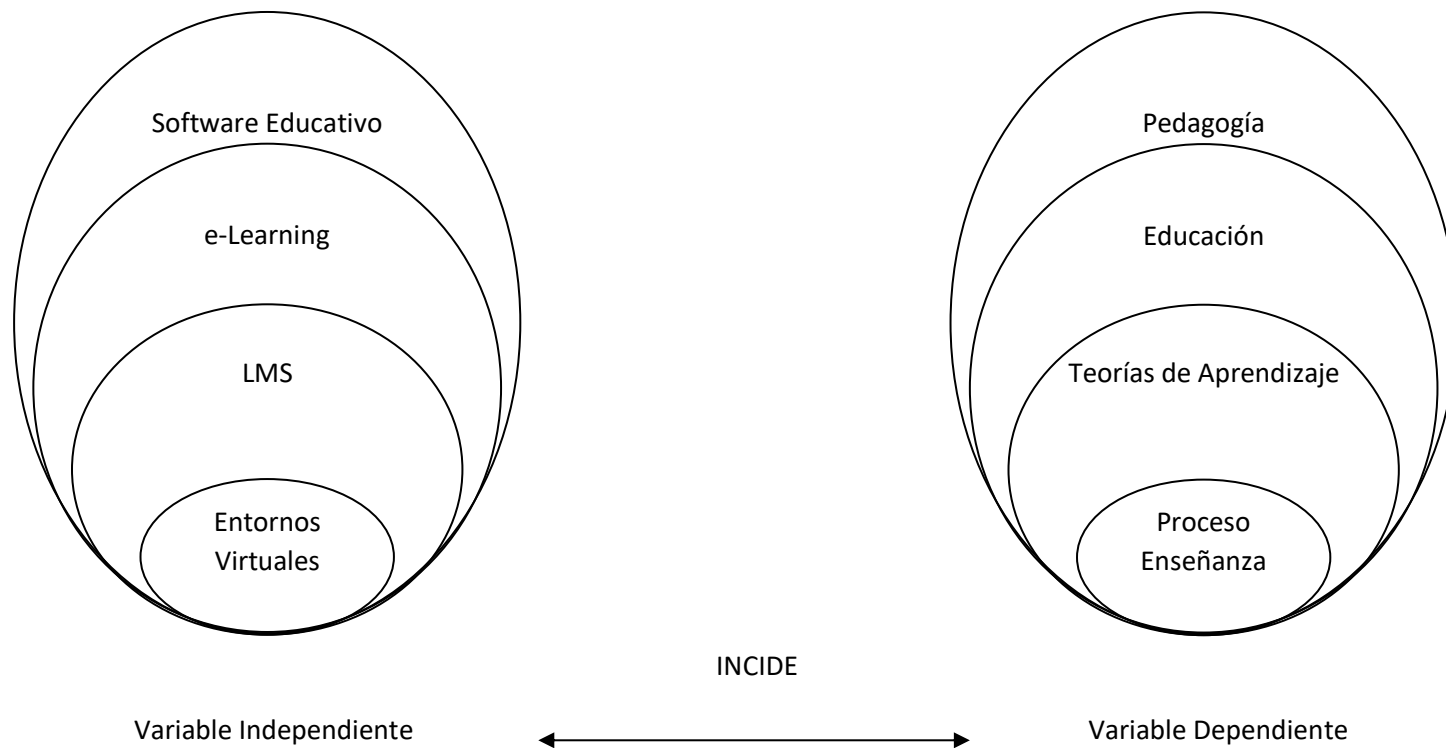


Figura 6. Organizador Lógico de Variables.
Fuente y elaboración propias

Operacionalización de las Variables

Caracterización de la variable Independiente: Software Educativo en el Colegio Nacional Amazonas en la ciudad de Quito.

Tabla 3
Operacionalización Variable Independiente

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Grupo Estudio	Ítems		Técnica	Instrumento
				Docente	Estudiante		
Variable Independiente: SOFTWARE EDUCATIVO Definición. Es un programa informático multimedia creado con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico para facilitar el proceso de aprendizaje con algunas características particulares tales como: la facilidad de uso, la interactividad y la posibilidad de personalizar los aprendizajes basados en el interés de cada individuo, considerando sus destrezas y promoviendo un aprendizaje significativo	Programa informático	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencias sobre TIC ▪ Software aplicación ▪ Software interactivo ▪ Software multimedia 	Docentes y Estudiantes	1,2	1,2,	Encuesta	Cuestionario
	Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Audio ▪ Video ▪ Movimiento 	Docentes y Estudiantes	3,4	6	Encuesta	Cuestionario
	Características	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Multiusuario ▪ Multiplataforma ▪ Interfaz gráfica 	Docentes y Estudiantes	5	4	Encuesta	Cuestionario
	Desarrollo de la Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EVA ▪ Objetivo educativo ▪ Contenido ▪ Actividades de retroalimentación ▪ Evaluación 	Docentes y Estudiantes	6,9,10	5,7	Encuesta	Cuestionario
						Encuesta	Entrevista

Fuente y elaboración propias

Caracterización de la variable dependiente: Aprendizaje de los tiempos gramaticales del presente de la asignatura de inglés

Tabla 4
Operacionalización Variable Dependiente

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Grupo Estudio	Ítems		Técnica	Instrumento
				Docente	Estudiante		
Variable dependiente Aprendizaje Se define como el movimiento de la actividad cognoscitiva de los estudiantes bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos , las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo.	Modelos de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Constructivismo ▪ Histórico cultural 	Docentes y estudiantes	8	10	Encuesta	Cuestionario
	Actividad cognoscitiva	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje significativo ▪ Aprendizaje colaborativo 	Docentes y estudiantes	7,9	4	Encuesta	Cuestionario
	Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso de las TIC ▪ Adquirir conocimientos 	Docentes y estudiantes	6	3	Encuesta	Cuestionario
	Conocimientos de Inglés	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Destrezas de listening ▪ Destrezas de speaking ▪ Destrezas de reading ▪ Destrezas de writing 	Docentes y estudiantes	10	8	Encuesta	Cuestionario

Fuente y elaboración propias

7 Fuentes de recolección de la información.

Las fuentes de investigación que se utilizaron en el presente trabajo son:

- Fuentes primarias: Investigación de campo, Los datos se obtuvieron de forma directa de los participantes, como son los estudiantes de primero de bachillerato y docentes de la Institución Fiscal Amazonas.
- Fuentes secundarias: La investigación bibliográfica. Documentación que ha permitido recolectar, información apropiada para el tema como son: libros, documentos académicos, revistas, informes, repositorios de diferentes universidades e información a estudios previos relacionados con el tema de investigación.

8 Fijación de la población y muestra

Participantes y muestreo

Los participantes en esta investigación han sido de dos tipos. En primer lugar, el profesorado que ha ayudado a validar y elaborar los cuestionarios utilizados en el proyecto. En segundo lugar, el alumnado participante directo y activo, estudiantes del primer año de bachillerato de la institución educativa fiscal Amazonas.

En cuanto al profesorado participante se trata de docentes que imparten clases de la asignatura de inglés como lengua extranjera dentro de la institución educativa en estudio. El número total fue de 3 profesores. Este número representa el 50% de la población total (N=6) en la sección matutina correspondiente a los estudiantes de bachillerato.

En cuanto al alumnado que ha colaborado en el estudio pretendemos tener la colaboración de 113 estudiantes que corresponde al 30 % de la población de primero de bachillerato de la institución (N=453). A continuación, en las figuras No 7, 8 y 9. Se señala algunos aspectos descriptivos de la población estudiantil participante pretendiendo mantener que la muestra represente en igualdad a la distribución porcentual del alumnado correspondiente a un 43,88% para mujeres y un 56,12 % para los hombres.

En la figura No 7 observamos la distribución de la población estudiantil por año de bachillerato y género para una mejor interpretación

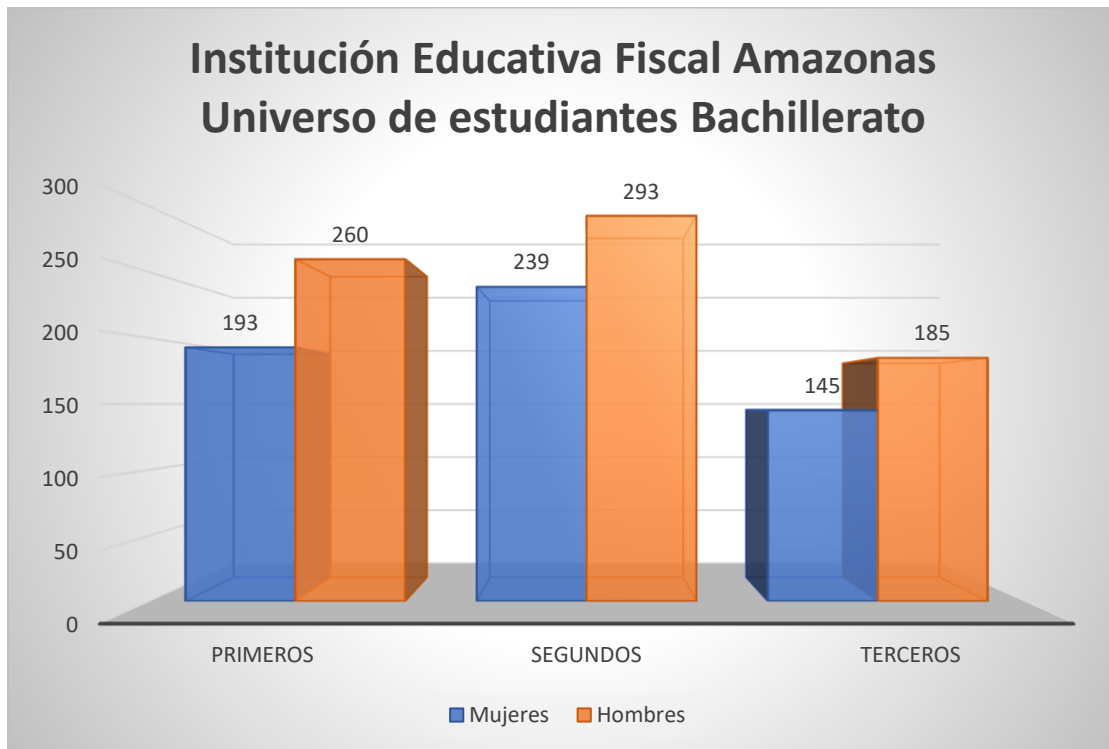


Figura 7. Población de Estudiantes Institución Fiscal Amazonas
Fuente y elaboración propias

A continuación, en la figura No 8 se podrá observar la distribución por niveles de bachillerato tanto primero, segundo y tercer año de bachillerato y por género en cada uno de los años pretendiendo dar una breve descripción de la composición del universo a ser investigado.

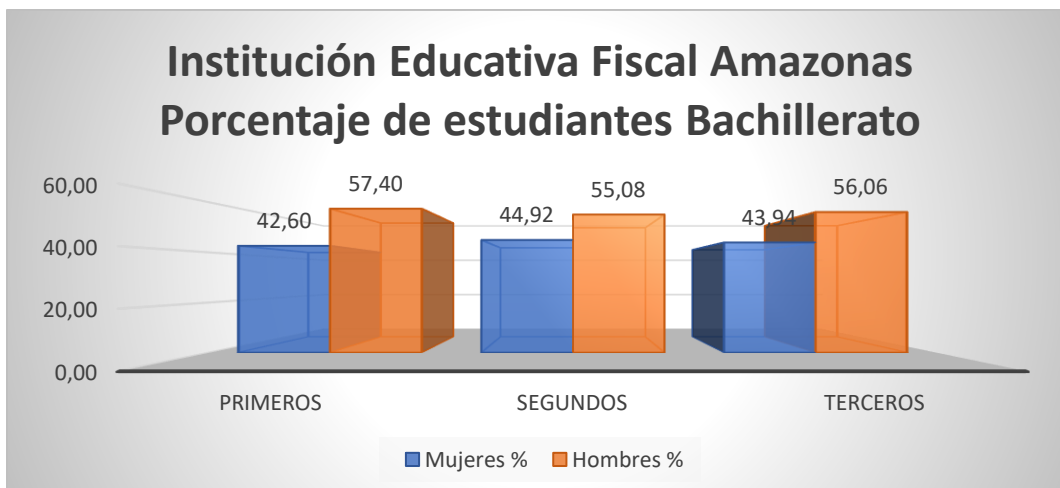


Figura 8. Población de Estudiantes Institución Fiscal Amazonas por años y género
Fuente y elaboración propias

En la figura No 9 se representa la distribución por género existente en la jornada matutina en el bachillerato en la totalidad del universo existente en los tres años de bachillerato.

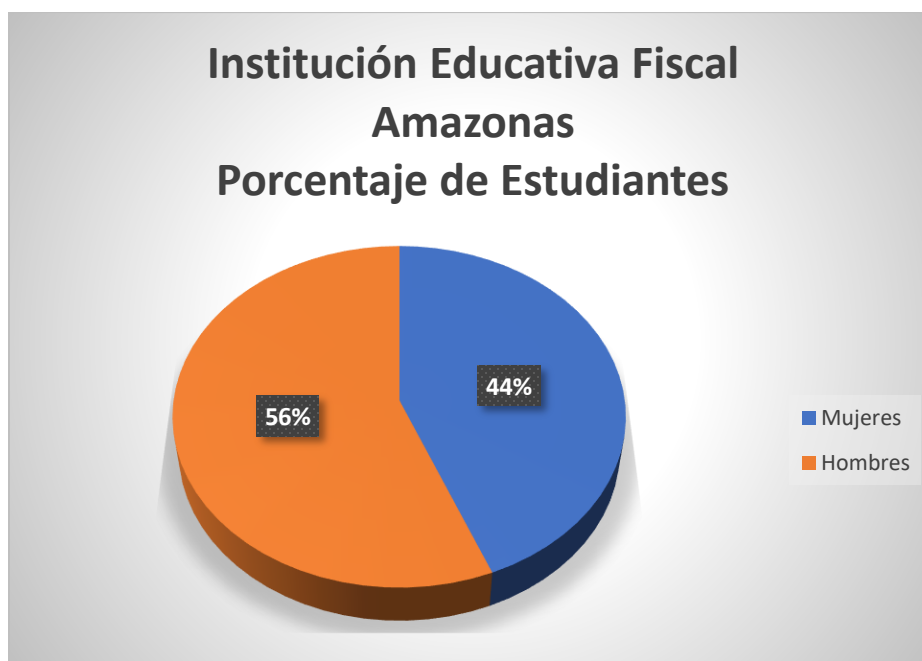


Figura 9. Población total de estudiantes Institución Fiscal Amazonas por genero
Fuente y elaboración propias

9 Fórmula para obtener el tamaño muestral

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Esta fórmula está presente en varias publicaciones sobre metodología de la investigación propuesta por Mohammad Naghi Namakforoosh para la obtención de una muestra confiable.

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población

σ = Desviación estándar 0,5

Z = Valor de niveles de Confianza 1,96 con 95%, 2,58 con 99%

e = Limite aceptable de error, varia el error del 1% al 9%

Para efectos de la investigación se estimará un margen de error admisible del 8% (es decir 0.08), quedando los datos establecidos de la siguiente manera:

$$n = \frac{453 * (0,5)^2 * (1,96)^2}{(453 - 1) * (0,08)^2 + (0,5)^2 * (1,96)^2}$$

$$n = \frac{453 * 0,25 * 3,8416}{(452) * (0,0064) + (0,25 * 3,8416)}$$

$$n = \frac{435,0612}{2,8928 + 0,9604}$$

$$n = \frac{435,0612}{3,8532}$$

$$n = 113$$

En consecuencia, la muestra representativa para la aplicación de la encuesta es de 113 estudiantes.

En la siguiente tabla No 5 se presenta el número de informantes considerando un muestreo representativo obtenido en base a la fórmula para determinar el muestreo de estudiantes y en consideración de un número de maestros prestos a colaborar en la investigación.

Tabla 5
Informantes

INFORMANTES	NÚMEROS
Docentes de primer año de bachillerato de inglés	3
Estudiantes de primer año de bachillerato.	113
TOTAL	116

Fuente y elaboración propias

10 Resultados

Resultados de las Encuestas

Los datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Institución Fiscal Amazonas de la ciudad de Quito durante el periodo 2018-2019, fue tabulada y se elaboró cuadros de doble entrada en los que consta las alternativas y las frecuencias.

Los valores obtenidos han sido comentados a porcentajes para graficar e interpretarlos. El análisis lógico o teórico realizado corresponde a un estudio e identificación de la problemática que ha permitido proporcionar las bases para identificar los problemas del contexto en que se desenvuelven las variables, relacionar el problema de la investigación con las preguntas directrices y los objetivos para finalmente, presentar estrategias o alternativas de solución del problema.

11 Encuestas estudiantes

El objetivo de la encuesta fue recopilar información para diagnosticar el potencial escenario para proponer un entorno virtual como herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que consiste en un software educativo para el aprendizaje de inglés en

la Institución Educativa Fiscal Amazonas, periodo lectivo 2018 –2019. En la figura 10 se identifica el género que se identifican los encuestados.

¿Con qué género se identifica?

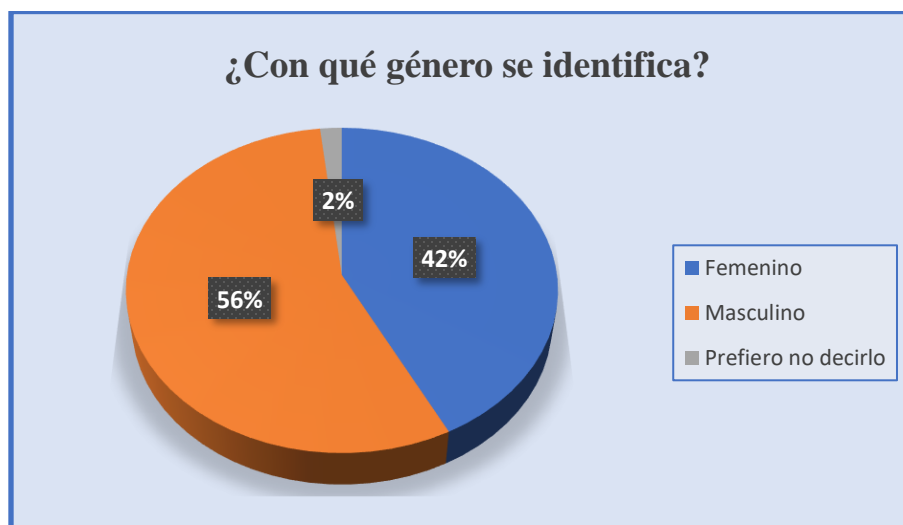


Figura 10. Género de los Estudiantes.
Fuente y elaboración propias

En relación con los aspectos sociodemográficos es considerable mencionar que el 56% del alumnado encuestado es de género masculino mientras que un 42 % se identifica de género femenino y un 2% prefiere no decir con que genero se identifica, marcando una diferencia significativa sobre el género masculino.

Podemos decir que en la Institución Fiscal Amazonas predominantemente existe una presencia del género masculino en lo respectivo a la muestra del alumnado que es grupo de estudio con una diferencia porcentual de 14%. En la figura 11 se identifica la percepción de los encuestados frente a las nuevas tecnologías.

¿Me mantengo al tanto de las nuevas tecnologías?

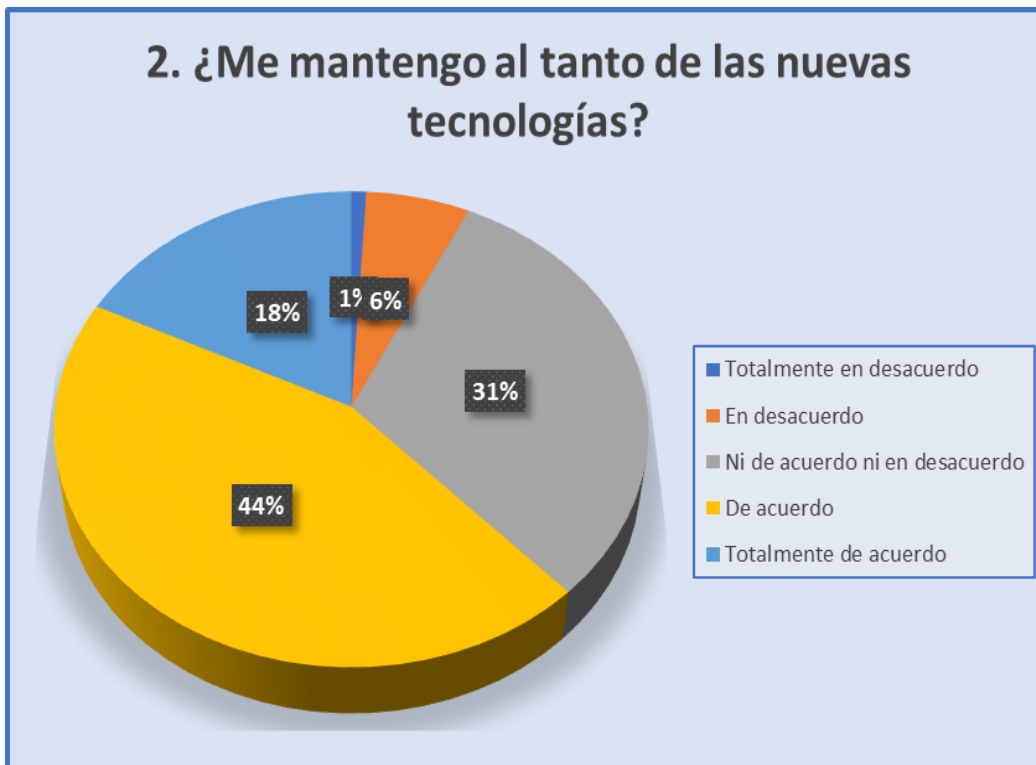


Figura 11. Competencias tecnológicas estudiantes
Fuente y elaboración propias

En relación con el conocimiento sobre las nuevas tecnologías de la información y comunicación la percepción de los estudiantes sobre si se mantiene al tanto de las nuevas tecnologías existe un alto porcentaje de estar de acuerdo de encontrarse al tanto de las nuevas tecnologías con un 44% y un 18% que considera estar totalmente de acuerdo.

Basados en los resultados de la encuesta un 62% de la muestra del alumnado percibe sentirse familiarizado con las nuevas tecnologías y por ende con su uso. En la figura 12 se identifica si se trabaja con archivos, carpetas, crear documentos, guardar, mover y eliminar en computador o unidades periféricas.

¿Se trabajar con archivos, carpetas, crear documentos, guardar, mover y eliminar en mi computador o en unidades periféricas (CD, flash memory, disco externo)?

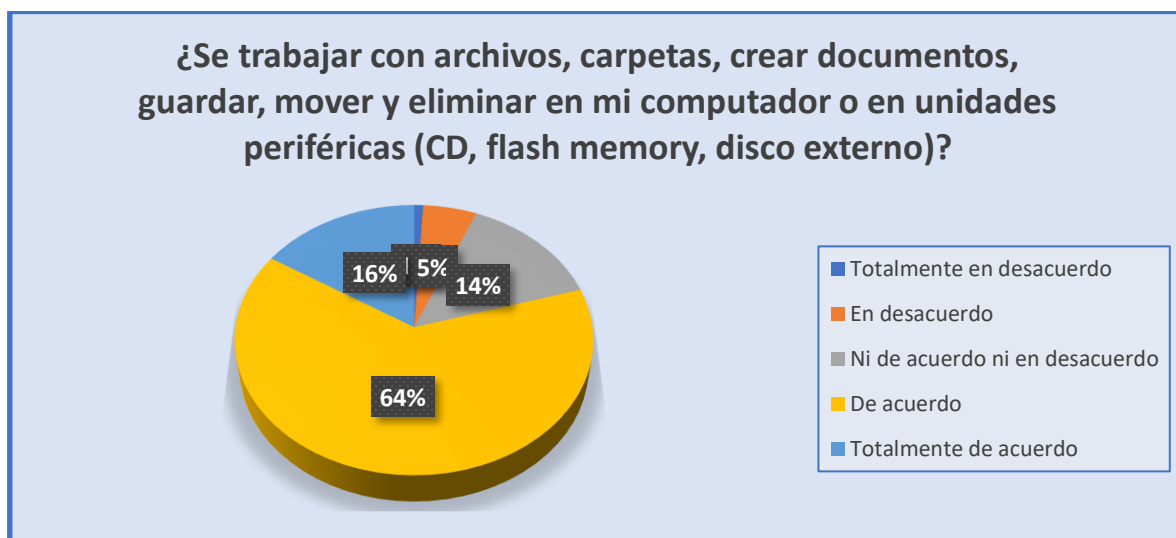


Figura 12. Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación estudiantes.
Fuente y elaboración propias

En relación con el conocimiento en el uso de archivos, crear carpetas, guardar, y mover documentos del computador o unidades periféricas el 80 % de la muestra se siente capaz siendo un 64 % quienes se encuentra de acuerdo y un 16% quienes están totalmente de acuerdo en contraste con un 6% que considera estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

Basados en los resultados de la muestra la gran mayoría percibe sentirse capaz en poder cumplir con las funciones básicas en cuanto a la elaboración, manejo de documentos en su computadora o unidad periférica. Dando como interpretación que la muestra del alumnado percibe estar capacitado para un manejo de documentación que potencialmente puede estar en línea generando un cambio desde redes de aprendizaje refiriéndose a una práctica de inclusión, igualdad y dialogo a un aprendizaje en la red en dónde también se evidencie estas características antes mencionadas. En la figura 13 se identifica la percepción sobre las TIC como elemento positivo en el proceso enseñanza aprendizaje.

¿Considero que las TIC son muy positivas para el proceso enseñanza aprendizaje?

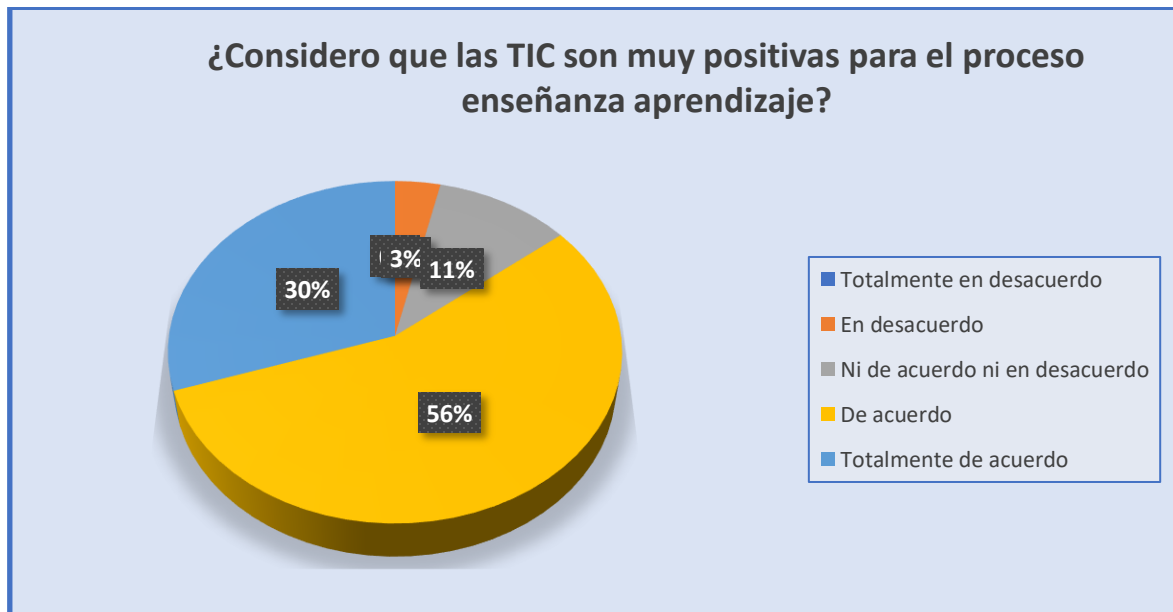


Figura 13. Tic en el proceso enseñanza- aprendizaje estudiantes
Fuente y elaboración propias

En relación con la influencia que las nuevas tecnologías de la información en el proceso de enseñanza – aprendizaje tiende a evidenciar un 86 % de la muestra de los estudiantes quienes manifiestan encontrarse de acuerdo o totalmente de acuerdo en la premisa sobre la influencia de las TIC como algo positivo en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Basados en los resultados, la percepción sobre la influencia positiva en la didáctica por parte de la muestra encuestada, manifiesta la necesidad de considerar a las nuevas tecnologías de la información como una herramienta potencialmente favorable y la necesidad de identificar los potenciales riesgos para minimiza sus efectos considerando lo determinante en un autoaprendizaje y la necesidad de un constante guía por parte del docente.

En la figura 14 se identifica la percepción sobre un entorno virtual como aplicación web y su influencia sobre auto aprendizaje y trabajo colaborativo.

¿Considera que un entorno virtual como aplicación web permite un auto aprendizaje y trabajo colaborativo?

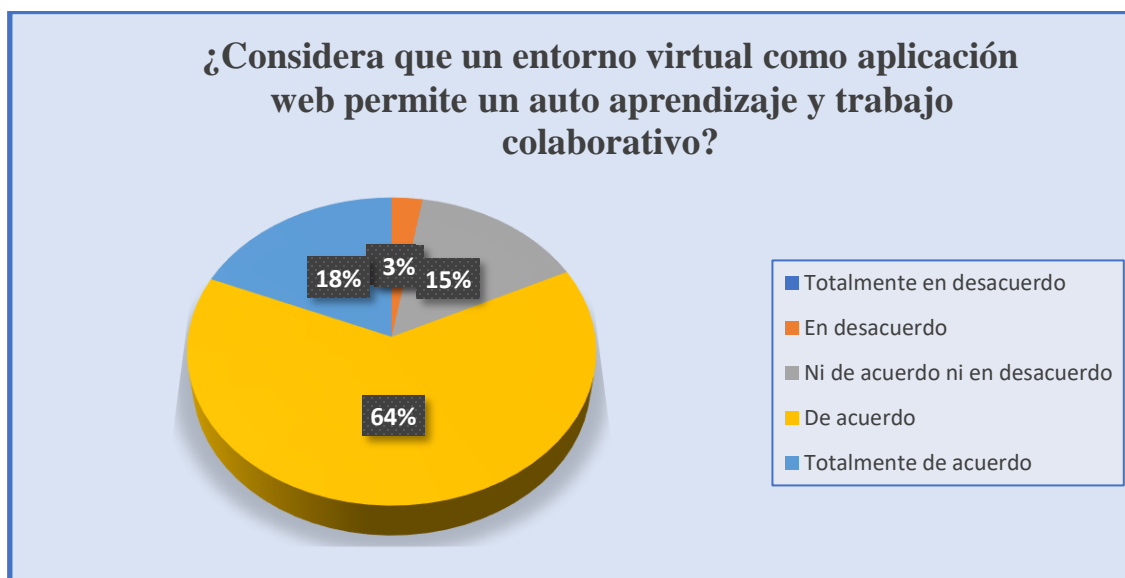


Figura 14. Percepción de Entornos Virtuales
Fuente y elaboración propias

En relación con la influencia de los entornos virtuales como aplicación web que permite un autoaprendizaje y trabajo colaborativo cabe mencionar que un 82% considera estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la premisa que la implementación de un entorno virtual promovería el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo frente a un 18% minoritario quienes se encuentran indiferente con un 15% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 3% en desacuerdo.

Basados en los resultados de la muestra existe una alta percepción por parte de los estudiantes que la implementación de los entornos virtuales puede ayudar de una manera positiva a la enseñanza-aprendizaje, como lo ha realizado en estudios anteriores.

Implementación que dependerá predominantemente de una decisión institucional, y las características o infraestructuras mínimas requeridas por la institución para su óptima implementación.

En la figura 15 se identifica la percepción sobre la utilización de alguna plataforma virtual para impartir las clases de inglés por parte de los docentes.

¿Su profesor(a) utiliza alguna plataforma virtual para impartir las clases de inglés?

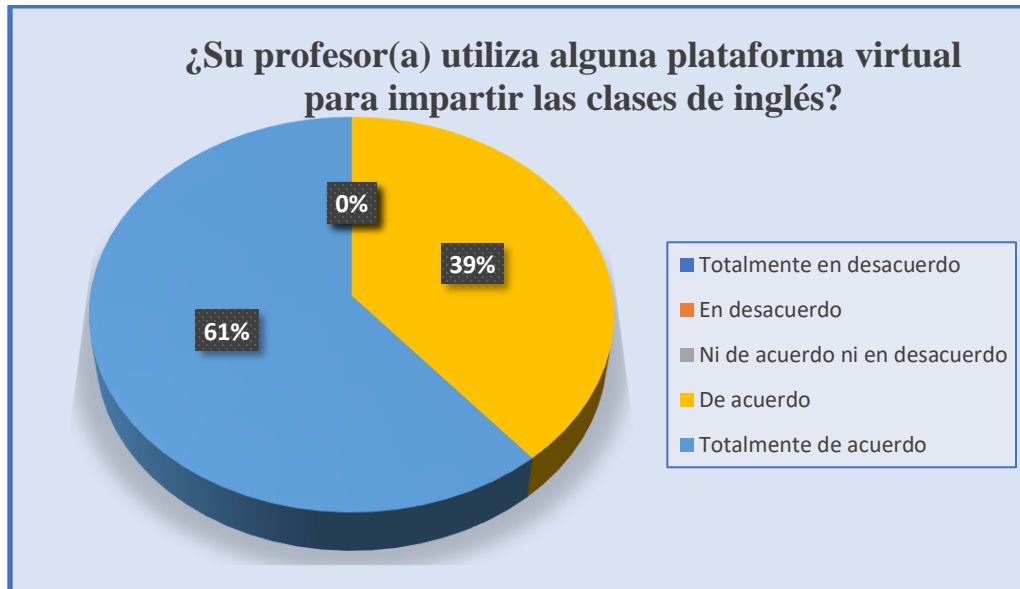


Figura 15. Uso de las plataformas virtuales por parte de los docentes
Fuente y elaboración propias

En relación con la pregunta sobre la utilización de plataformas virtuales por parte de los profesores como una herramienta complementaria el 61% manifiesta estar totalmente de acuerdo en que sus maestros utilizan actualmente una plataforma virtual frente a un 39% que manifiesta estar de acuerdo por lo cual el 100% manifiesta que en la actualidad si existe una utilización de entornos virtuales en la institución de estudio

Basados en los resultados de la muestra existe una alta percepción positiva, por parte de los estudiantes a la implementación de los entornos virtuales en la muestra de estudio.

Por lo cual la necesidad de una mediación pedagógica en la selección de los recursos podría potencializar aún más el aprendizaje y permitir que se cumplan una verdadera inclusión, igualdad y dialogo entre los actores del proceso enseñanza aprendizaje.

En la figura 16 se identifica la percepción sobre el gusto de aprender inglés a través de recursos multimedia como audio, video y movimiento.

¿Le gustaría aprender inglés con recursos multimedia a través de audio, video y movimiento?

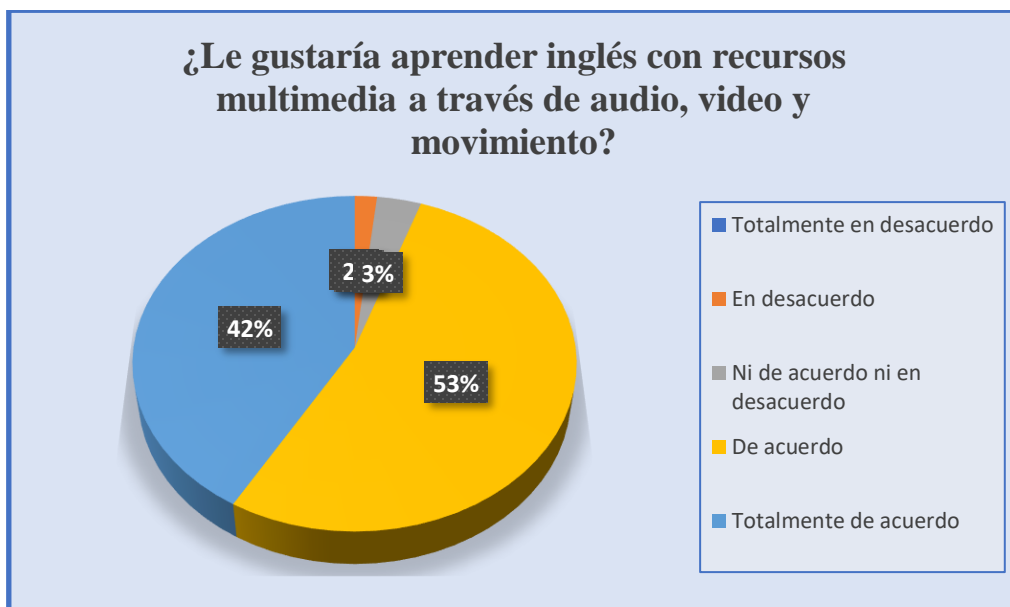


Figura 16. Aprendizaje Multimedia
Fuente y elaboración propias

En relación con la pregunta sobre si les gustaría aprender inglés con recursos multimedia a través de audio, video y movimiento el 53% está de acuerdo y un 42% está totalmente de acuerdo dando un total de 95% que es un porcentaje sumamente alto de aceptación para un cambio de herramientas y por ende de didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua.

Basados en los resultados de esta pregunta es evidente que las nuevas modalidades como b-learning pueden brindar un gran apoyo a sistemas educativo presencial. Adicionalmente, tanto estudiantes como maestros requieren un cambio en la didáctica existente, en el proceso de enseñanza aprendizaje y es ahí en donde los entornos virtuales toman fuerza para una optimización de los recursos generando un dialogo entre los actores del proceso.

En la figura 17 se identifica la percepción sobre la necesidad de capacitarse por parte de los docentes en el uso de entornos virtuales.

¿Considera que la capacitación en usos de entornos virtuales es necesario en el grupo de docentes de la Institución a la que asiste?

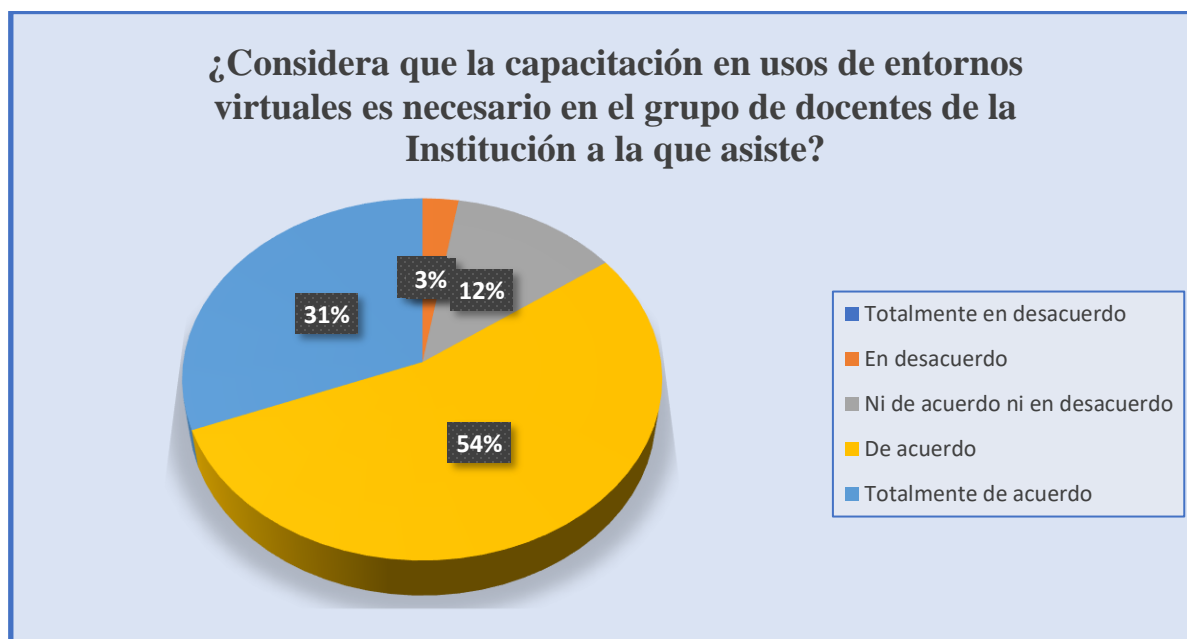


Figura 17. Capacitación de docentes en uso de entornos virtuales
Fuente y elaboración propias

En relación con la pregunta sobre si los estudiantes consideran la capacitación en uso de entornos virtuales necesaria para el grupo de docentes el 54% de la muestra manifestó estar de acuerdo y un 31% se manifestó el estar totalmente de acuerdo sumando un 85% a favor de un nuevo cambio en la didáctica frente a un 12% que considera estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y tan solo un 3% que se encuentra en desacuerdo.

Considerando los resultados antes mencionados se puede realizar una interpretación objetiva que un alto porcentaje de la muestra considera necesario una capacitación relacionada con el uso de entornos virtuales, por lo cual se puede interpretar que existe el interés de los estudiantes de que se maneje el uso de entornos virtuales en las clases.

Así mismo que un entorno virtual debe considerarse más allá de solo una herramienta, por el contrario, la oportunidad de promover una equidad de oportunidades, igualdad de atención a necesidades particulares y un constante dialogo entre los miembros participantes de un entorno virtual.

En la figura 18 se identifica la percepción sobre las destrezas comunicativas y su potencial beneficio a través de entornos virtuales.

¿Considera que las destrezas del listening (escuchar), reading (leer), writing (escribir) y speaking (hablar) pueden ser mejoradas a través del uso de entornos virtuales?



Figura 18. Entornos virtuales y destrezas comunicativas.
Fuente y elaboración propias

En relación con la pregunta sobre si los estudiantes consideran que las destrezas comunicativas como listening (escuchar), reading (leer), writing (escribir) y speaking (hablar) pueden ser mejoradas a través del uso de entornos virtuales la percepción de la muestra es bastante favorable un 52% considera estar de acuerdo y un 44% considera estar totalmente de acuerdo por lo cual un 96% percibe al uso de entornos como una oportunidad para mejorar las destrezas comunicativas.

Basándose en la información obtenida se puede interpretar que la percepción de la muestra en fortalecer las destrezas y micro destrezas existentes en el currículo nacional a través de herramientas virtuales es notoria. Adicionalmente, se permite interactuar frente a las pantallas para que los estudiantes de una manera más cotidiana atiendan a los requerimientos personales, basados en las necesidades o falencias de cada individuo fomentando un autoaprendizaje.

En la figura 19 se identifica la percepción sobre la utilización de entornos virtuales en las diferentes asignaturas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución de estudio.

¿Considera usted que actualmente los docentes de las diferentes asignaturas deben utilizar aulas virtuales para realizar el proceso enseñanza aprendizaje?

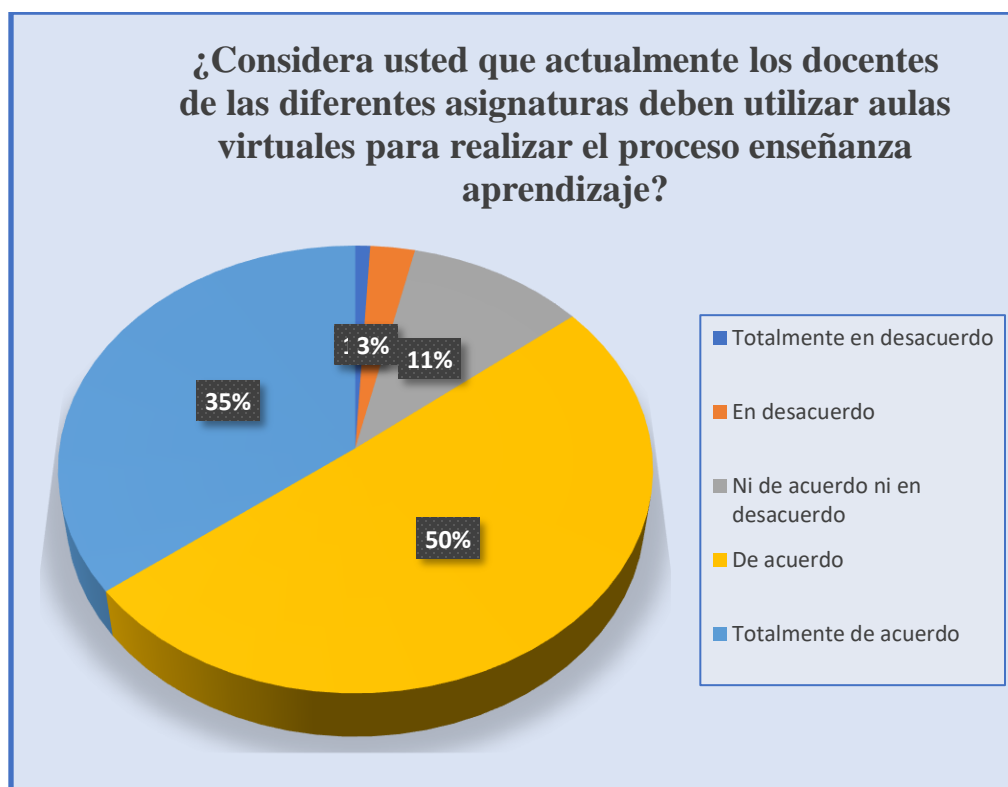


Figura 19. Percepción uso de aulas virtuales
Fuente y elaboración propias

En relación con la pregunta sobre si los estudiantes consideran que el uso de entornos virtuales en las diferentes asignaturas debe ser utilizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje la muestra determina que un 50% está de acuerdo y un 35 % está totalmente de acuerdo por lo cual la utilización de entornos virtuales no es restricción para otras materias basado en la percepción de la muestra de estudiantes.

El alto índice de actividades cotidianas en las cuales las tecnologías de la información y comunicación se encuentran presentes se evidencia como una potencial herramienta cuya predisposición para su utilización es favorable para su implementación con ciertos

requerimientos que cubra las particularidades de la asignatura de inglés y de otras asignaturas con sus respectivas particularidades.

En la figura 20 se identifica la percepción sobre el enfoque institucional y su relación con el alumnado.

¿Considera que el enfoque pedagógico ofertado por la Institución está acorde con los intereses del alumnado?

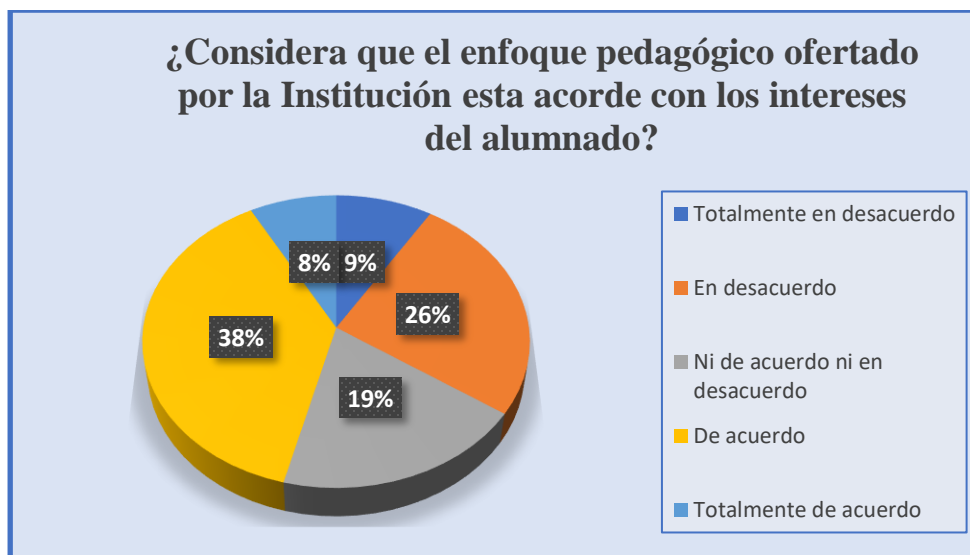


Figura 20. Enfoque pedagógico percepción estudiantes
Fuente y elaboración propias

En relación con la pregunta sobre si los estudiantes consideran que el enfoque pedagógico ofertado por la institución está acorde con los intereses del alumnado los resultados son bastante complejos y requieren un análisis detallado ya que el 38% manifiesta estar de acuerdo y un 8% expresa estar totalmente de acuerdo con la premisa de encontrarse de acuerdo con el enfoque pedagógico ofertado por la institución frente a un 26% que manifiestan que se encuentra en desacuerdo y un 9% que manifiesta estar totalmente en desacuerdo por lo cual el valor a tomar en cuenta es el 19% que corresponde a la percepción de estar ni de acuerdo ni en desacuerdo por lo que se evidencia que no existe una conformidad ya que si sumamos quienes no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, quienes están en desacuerdo y totalmente en desacuerdo tenemos un 54%

Basándose en la información obtenida se puede interpretar que sin la necesidad de clarificar que es un enfoque pedagógico los estudiantes no están satisfechos con la didáctica, oferta estudiantil y herramientas utilizadas dentro de las aulas. Por esta razón es necesario

considerar la necesidad de los docentes de tener claro los enfoques pedagógicos relacionados con las tecnologías de la información y comunicación. Basado en los requisitos de una sociedad que promueven diferentes tipos de relaciones personales en donde los entornos tienen un protagonismo.

12 Entrevistas a docentes

La entrevista se realizó a tres docentes del área de Inglés de la institución educativa fiscal Amazonas que representa el 50% de la planta docente de inglés de la institución en estudio en la jornada matutina. El objetivo de las entrevistas son recopilar información para diagnosticar y proponer un entorno virtual el mismo que consiste en un software educativo para el aprendizaje de inglés en la Institución Educativa Fiscal Amazonas, periodo lectivo 2018 –2019

En relación con los aspectos sociodemográficos es considerable mencionar que el 67% de la muestra de la investigación de la planta docente es de género femenino, marcando una diferencia significativa sobre el género masculino, especial en el área de Lengua Extranjera en la institución investigada.

Entre el rango de edad de los entrevistados podemos mencionar que su totalidad se encuentra entre 41 -45 años de edad, es considerable mencionar que la planta docente tiene una instrucción académica predominantemente de cuarto nivel lo que representa un 67% frente a un 33% de la planta que se mantiene con un tercer nivel de instrucción académica. Adicionalmente, en relación con la experiencia de la planta docente es importante mencionar que existe una equidad porcentual de 33% entre los docentes que tienen una experiencia de 6 a 10 años de 11 a 15 años y de 16 a 20 años razón por lo que la perspectiva de cada uno puede diferir o no basado en sus experiencias previas.

Es importante saber los años de experiencia de la planta docente, pero al analizar podemos mencionar que un 66% tiene una experiencia mayor a 11 años a la práctica docente, frente a un 34% que tiene más de 6 años en la práctica docente por lo cual se puede evidenciar una regularidad en la planta docente lo que contrasta con otras instituciones.

La planta docente del área de Lengua Extranjera, se puede mencionar que un 66% se encuentra cursando algún tipo de formación como educación continua y tecnologías frente a un 33% que menciona no seguir ninguna instrucción por el momento, la importancia de una

capacitación continua se evidencia en la muestra del área de lengua extranjera de la Institución Fiscal Amazonas

En relación con el conocimiento en el uso de las tecnologías tenemos respuestas diversas en la cual predomina que si existe un conocimiento de diferentes tecnologías indicando un 66% está de acuerdo o totalmente de acuerdo frente a un 33% que se encuentra ni de acuerdo ni en desacuerdo de la muestra tomada para esta investigación realizada en la Institución Fiscal Amazonas.

Según, nuestros informantes tenemos diferentes percepciones sobre las tecnologías de la información y comunicación en la Institución educativa a continuación las siguientes:

(Informante 01) En verdad son pocas las personas que utilizan las TIC en la institución debido a una confusión o un desconocimiento de las mismas

(Informante 02) El colegio es una institución de carácter fiscal, lamentablemente falta recursos, y la tecnología no está presente en su mayoría; por lo cual debería existir un mayor apoyo por parte del gobierno con la finalidad de tener una mejor infraestructura especialmente tecnológica para mejorar la educación.

(Informante 03) A pesar de ser una institución educativa localizada en una zona urbana, con facilidades de accesibilidad a la tecnología de la información y comunicación su uso es mínimo. Debido en su gran mayoría a un constante temor y la falta de un conocimiento relacionado a lo tecnológico por parte de los maestros como de los estudiantes.

En relación con el conocimiento en el uso de archivos, crear carpetas, guardar, y mover documentos del computador o unidades periféricas el 67% de la muestra está totalmente de acuerdo mientras que un 33% está de acuerdo es sus aptitudes sobre el desempeño de cumplir funciones básicas en cuanto a documentación en línea, en relación con la elección de materiales curriculares relacionados con recursos tecnológicos 67% de la muestra está de acuerdo con su uso mientras que un 33% menciona no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo en la relación entre material curricular y recursos tecnológicos.

Según, nuestros informantes tenemos variadas percepciones sobre la relación entre las tecnologías de la información y comunicación frente a las destrezas para integrarles por parte de los docentes a continuación:

I 01 En realidad, respondería con una palabra “miedo” es uno de los elementos presentes en los docentes pese a que muchos docentes son jóvenes y se relacionan con la tecnología. Sin embargo, para poner el servicio de la tecnología dentro del aula o para desarrollar destrezas son muy pocos docentes que lo hacen, a pesar de estar en el siglo 21.

I 02 Los jóvenes saben manejar las tecnologías bastante bien, pero lamentablemente su uso es limitado en cuanto al ámbito educativo. A pesar de que los docentes no conocen el uso de la tecnología, sería importante que los docentes se capaciten para aprovecharla al máximo y mejorar la educación.

I 03 Los docentes independientemente de su edad mantienen una resistencia al uso de las tecnologías a pesar de manejarlas para las actividades cotidianas. De igual manera, el uso que se da a las tecnologías por parte de los estudiantes es predominantemente en uso de redes sociales que en comunidades de aprendizaje por lo que debemos reflexionar docentes y estudiantes sobre el rol de las tecnologías.

En relación con pensamiento crítico sobre la utilización de tecnologías en el aula un 67% de la muestra está de acuerdo mientras que un 33% menciona estar totalmente de acuerdo lo que nos permite analizar que un 100 % utiliza su pensamiento crítico para evaluar la utilización de tecnología en el aula. Si bien el 100% utiliza su pensamiento crítico para la utilización de la tecnología en el aula no quiere decir que todos utilizan tecnología dentro de la misma, ya que el uso depende bastante de las percepciones previas que cada individuo tenga sobre las nuevas tecnologías de la información si considera al uso como algo beneficioso o por el contrario como un distractor.

Según, nuestros informantes la percepción sobre la presencia de TIC en la didáctica del aprendizaje de una segunda lengua es variada a continuación:

I 01 Dentro de la institución son pocos los docentes en utilizar las tecnologías de la información y comunicación en clases y en especial de segunda lengua. El uso de una plataforma virtual optimiza el desarrollo de ciertas destrezas, promueve una didáctica estimulante fomentando un manejo de la tecnología acorde a las necesidades que se requiere actualmente.

I 02 Basado en una experiencia previa sobre la utilización de una plataforma virtual me he dado cuenta de la necesidad de mejorar el manejo de TIC, se ha convertido en una herramienta muy útil y a mi criterio ayudaría mucho en la didáctica de la enseñanza de una segunda lengua.

I 03 Partiendo de la experiencia adquirida, el inicio de utilización de tecnologías de la información y comunicación fue experimental desde formularios en Google Drive, para posteriormente utilizar las pruebas en línea a través de *Taq Quiz*, hasta finalmente utilizar una plataforma virtual en la que se pueden integrar recursos, herramientas y gestionar redes de aprendizaje.

En relación con la influencia de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje la totalidad de la muestra considera estar de acuerdo

o completamente de acuerdo en que las TIC son influyentes en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo un 33% de la muestra quienes menciona estar totalmente de acuerdo lo que nos permite analizar que el 67 % considera estar de acuerdo

Es notorio la percepción de que las tecnologías de la información y comunicación son altamente influyentes en el proceso de enseñanza -aprendizaje considerando desde el punto de vista fatalista u optimista la influencia que las tecnologías de la información y la comunicación son determinantes y amerita realizar el estudio respectivo para potencializar sus virtudes y reducir sus riesgos.

Según, nuestros informantes tenemos las siguientes percepciones sobre la optimización del uso de TIC en la didáctica del aprendizaje de una segunda lengua:

I 01 Se debe buscar que el estudiante aplique lo que requiere la segunda lengua, con base en las tareas comunicativas como hablar o escribir. La plataforma educativa debe estar orientada a los requerimientos de los estudiantes para reforzar las destrezas que requiera.

I 02 Considerando las destrezas de listening como reading nos permite un fortaleciendo de las destrezas auditivas y de comprensión de los estudiantes.

I 03 Considerando la interrelación de las macro destrezas comunicativas como de las micro destrezas comunicativas, la optimización del uso de TIC parte de los requerimientos del estudiante y el desarrollo de las destrezas a través de los recursos utilizados.

En relación con la utilización de alguna plataforma virtual para la enseñanza de su asignatura, la totalidad de la muestra de docentes de la Institución Educativa Amazonas en el área de inglés se encuentra de acuerdo o totalmente de acuerdo con la utilización de una plataforma virtual. Como interpretación podemos mencionar que existe la predisposición por parte de los docentes de la utilización de una plataforma virtual, el mismo que debe ser considerado como un potencial escenario para su difusión y fortalecimiento.

Según, nuestros informantes tenemos diferente percepción sobre las características que debe tener una plataforma para un óptimo uso en la didáctica del aprendizaje de una segunda lengua:

I 01 Las principales características de una plataforma es que deben poseer recursos multimedia basado en lo que el docente desea enseñar en una segunda lengua.

I 02 Basado en la institución, el adquirir una plataforma propia es muy costosa por lo que se debe analizar las plataformas de acceso libre a pesar de sus limitaciones. Sin embargo, el conocimiento que posea el docente es lo fundamental.

I 03 La plataforma virtual que se pretenda utilizar debe estar acorde con los requerimientos y el contexto al que está orientado. Fomentando el autoaprendizaje, una interactividad constante y el trabajo colaborativo.

En relación con el enfoque pedagógico institucional el 100% de la muestra considera que no existe una relación entre el uso de entornos virtuales y el enfoque pedagógico institucional lo que determina que se debe considerarse las diferentes teorías al proceso enseñanza aprendizaje en espacios ubicuos.

Podemos interpretar que existe una marcada diferencia entre las teorías, corrientes, modelos relacionados al proceso enseñanza – aprendizaje en espacios virtuales con los enfoques pedagógicos institucionales debido en su mayoría al desconocimiento de las diferentes teorías, como la falta de una planificación real acorde con las realidades de los estudiantes basándose en un nuevo grupo de estudiantes quienes han nacido y crecido rodeados de tecnología en todas las actividades cotidianas menos en el sistema educativo nacional .

Según, nuestros informantes la indagación sobre cuáles son las percepciones sobre las teorías al proceso enseñanza aprendizaje en espacios ubicuos son las siguientes:

I 01 En la realidad los docentes en el aula se desprenden de las teorías de aprendizaje y no las lleva al aula, por lo contrario, se fundamenta en su didáctica y los resultados obtenidos. A pesar de una regulación ministerial en la cual está vigente el constructivismo como enfoque pedagógico esto difiere de la realidad de la institución.

I 02 Independientemente del modelo pedagógico, la utilización de plataformas virtuales ayuda en los casos de necesidades educativas y vulnerabilidades basado en las características de utilizarlas en el lugar que se requieran, en el momento que se necesite, etc.

I 03 La didáctica y los modelos pedagógicos no siempre se alinean entre sí. Considerando que en la institución Amazonas no es la excepción. Las necesidades fomentan el uso y aplicación de otros modelos pedagógicos a pesar que se pretende una estandarización de conocimientos en muchos casos ajenos a la realidad.

En relación con la utilización de plataformas virtuales y su influencia en promover un aprendizaje activo y colaborativo el 67% está de acuerdo en que la utilización de plataformas virtuales promueve dicho aprendizaje frente a un 33% que se encuentra escéptico a dicha aseveración. En relación con la muestra podemos interpretar que existe una percepción

mayoritaria de docentes que consideran que las plataformas virtuales promueven el aprendizaje activo y colaborativo mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje razón por la cual se evidencia un potencial escenario para una implementación general no solo en el área de inglés sino en todas las asignaturas.

Según, nuestros informantes la indagación obtenida sobre cuáles son las percepciones sobre el trabajo colaborativo en entornos virtuales tenemos las siguientes respuestas:

I 01 Dentro de la institución hay poco trabajo colaborativo en entornos virtuales por parte de los docentes. Debido a que son pocos los usuarios de plataformas virtuales y que se haya planificado en conjunto o de una manera multidisciplinaria.

I 02 Podría manejarse a través de ejes transversales no solo en una materia, por el contrario, en todas e inclusive en las materias más complejas. Lo único que se debe considerar son los ejes transversales basando una multi evaluaciones.

I 03 El nuevo aprendizaje a través de redes de conocimiento difiere mucho de un nuevo aprendizaje a través del manejo de la red. Generando diferentes situaciones colaborativas que en la institución todavía no se observan.

En relación con la percepción sobre la necesidad de utilizar entornos virtuales para el fortalecimiento de las destrezas comunicativas como: *reading, listening, writing, speaking* el 67% de la muestra manifiesta que está totalmente de acuerdo frente a un 33% que manifiesta estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. La percepción sobre la necesidad de la utilización de plataformas virtuales como una herramienta en donde se puedan fortalecer las tareas comunicativas tiene un porcentaje representativo. Los docentes consideran ya a las plataformas virtuales como una herramienta por lo cual es evidente e importante una capacitación para fortalecer su uso y reducir la posibilidad de que el uso de entornos virtuales se vuelva una escolarización digital.

Según, nuestros informantes respecto a las percepciones sobre el interés de capacitarse para una pronta implementación obtuvimos de los entrevistados las siguientes respuestas:

I 01 El interés por capacitarse en general es muy bajo por parte de los docentes. No existe la percepción de que todo ha evolucionado la presencia de nuevos mecanismos, nuevas teorías e incluso nuevos métodos de enseñanza son aislados dentro de la planta docente.

I 02 Depende mucho de las personas y su predisposición para aprender y buscar las bondades de la plataforma. Basado en su desconocimiento de los aspectos tecnológicos, pero se evidencia como una necesidad institucional.

I 03 Tomando en consideración la infraestructura existente y la baja predisposición por parte de los docentes no es nada fácil la implementación. Pero todo dependerá del esfuerzo personal de los docentes por capacitarse y mejorar su didáctica en cualquier asignatura.

En relación con la atención a las necesidades educativas asociadas o no a las discapacidades, como a las vulnerabilidades existente en la institución. El 100% de los entrevistados manifiesta que puede ser una herramienta que optimice tanto los tiempos, como la calidad de las adaptaciones curriculares que se realizan:

Según, nuestros informantes en cuanto a las percepciones sobre el uso de entornos virtuales para el uso en los casos de necesidades educativas y casos de vulnerabilidad obtuvimos la siguiente información:

I 01 En la institución no existe el conocimiento para poder implementar el uso de entornos virtuales para una óptima atención a los casos de necesidades educativas, ni casos de vulnerabilidad de una manera global. Existe un escaso interés por parte de los docentes lo que contrasta con un pequeño número de docentes que están iniciando con el uso de entornos virtuales.

I 02 La situación en las que se encuentran demanda un aprendizaje diferenciado. Por esta razón se puede trabajar a través de entornos virtuales para reducir los índices de deserción o promover de una mayor manera el acceso a los estándares requeridos para una promoción.

I 03 Aquellos estudiantes que se encuentran en necesidades educativas asociadas o no a la discapacidad; como en estado de vulnerabilidad necesitan un apoyo institucional que garantice un acceso real a la educación. por la cual las plataformas virtuales ofrecen una alternativa que demanda esfuerzo y sacrificio de estudiantes y docentes.

En el aspecto relacionado a las adaptaciones curriculares y grupos vulnerables cabe mencionar que los entornos virtuales pretenden generar la oportunidad de acceso que puede diferir del tiempo o lugar en el que la mayoría se encuentra.

Tomando en consideración las particularidades y la necesidad de un dialogo constante tanto de estudiantes y docentes. Los Entornos fomentan un trabajo colaborativo entre pares y un potencializan un desarrollo de la práctica docente. Proporcionando a todos los actores participantes de los entornos virtuales, un gran número de herramientas que pueden ser utilizadas con diferente propósito.

Capítulo Tercero

Propuestas de la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua.

Según varios autores como (PLS Randoll Managment 2004, 3); (Jenkins,M, Browne,T, y Walker, R 2005, 8) una plataforma e-learning, plataforma educativa web o entorno virtual de enseñanza y aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza- aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (*e-learning*) y/o una enseñanza mixta (*b-learning*), donde se combina la enseñanza en internet con experiencias en la clase presencial.

Son muchos los informes e investigaciones acerca de la integración de las TIC en el ámbito educativo; (Balanskat,A, Blamire, R, y Kefala,S 2006); (Aguaded-Gómez, Pérez-Rodríguez, y Monescillo-Palomo 2010);(MEC 2007). En ellos se pone de relieve los esfuerzos de la administración para la dotación y adaptación tecnológica de los centros educativos (Aguaded-Gómez, Pérez-Rodríguez, y Monescillo-Palomo 2010, 8).

Según (Guri-Rosemblit,S 2005, 24)comprender, sin embargo, estas nuevas herramientas y saber cómo utilizarlas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje es una tarea compleja: un lenguaje confuso en el discurso del e-learning, con una gran cantidad de términos polisémicos y términos ambiguos, y la contradicción entre la potencialidad teóricamente predicha para el e-learning a principios del año 2000, y los pobres resultados obtenidos, especialmente en términos económicos en los siguientes años, convierten el e-learning en una cuestión aparentemente difícil de aplicar y poco rentable.

En este capítulo abordaremos las características de una plataforma e-learning que permite una ayuda potencial, para posteriormente presentar la plataforma Schoology para su implementación basada en las necesidades de la institución, estudiantes y docentes de la institución en estudio.

Según(Griffiths, D et al. 2004);(López Alonso,C et al. 2008) el objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos pueden interactuar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje es el lugar donde se realiza

el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias.

Basado en la información proporcionada por (Britain,S. y Liber, O. 2004, 46) Los espacios de aprendizaje pueden ser desde las aulas de un centro educativo en la enseñanza presencial, los sitios en internet, en la enseñanza no presencial, virtual o e-learning o la combinación de ambos, en la enseñanza mixta o b-learning. Con el fundamento previo pretendemos argumentar de una manera óptima la necesidad de la utilización de la plataforma tanto para el proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua como el acceso y mejora de las adaptaciones curriculares existentes a través de esta herramienta y su modificación en la didáctica.

1. El aula virtual.

Vamos a analizar a continuación la principal herramienta de la enseñanza sincrónica online, el aula virtual, también conocida como Conferencia Web. Actualmente, Internet nos ofrece una amplia variedad de aulas virtuales, cada una de ellas con sus características concretas, pero en general con muchas similitudes. En estas aulas virtuales, cada alumno, con su ordenador, accede a ella y entra en contacto con el profesor y otros alumnos, en el caso de las clases de grupo. Veamos cada uno de los recursos de los que debe disponer un aula virtual y su utilidad a nivel pedagógico y algunas de las aulas virtuales que nos parecen más adecuadas, indicando qué recursos ofrecen cada una de ellas.

Entre los aspectos que se requiere tomar en cuenta para un entorno virtual óptimo tenemos los siguientes aspectos que pretendemos considerar e implementar en la plataforma Schoology para su implementación en un sistema bimodal en la institución de estudio.

Facilidad de uso

Una característica básica de un aula virtual es la facilidad en su utilización. Debe ser un aula intuitiva, no sólo de cara al profesor, quien debe dominar todos sus recursos antes de lanzarse a emplearla con alumnos, sino también de cara a los alumnos, quienes deben concentrarse en el aprendizaje de la lengua, no en el funcionamiento del aula. Debemos tener en cuenta que el uso de las nuevas tecnologías en la educación y los problemas técnicos que este uso puede a veces conllevar es posible que desanime a un alumno, y que este

desaproveche la riqueza de oportunidades que estas nuevas tecnologías nos ofrecen por una mala experiencia. Por esta razón, el profesor debe escoger con criterio el aula virtual que va utilizar y facilitar al alumno al máximo su posible introducción a estas tecnologías. A nivel técnico, el profesor debe valorar la facilidad de acceso, es decir, si se puede acceder directamente en Internet entrando simplemente a través de un enlace o si por el contrario el alumno debe descargarse un programa o un archivo (*plug-in*), ya sea la primera vez que accede o cada vez que lo hace.

Schoology es un entorno virtual que sirve para comunicarse con los estudiantes, el cuerpo docente, los padres y otros accionistas de una vez con actualizaciones masivas, mensaje dentro de la plataforma, notificaciones móviles y más. Schoology permite a los profesores crear y unirse a grupos que fomentan un sentido de comunidad y aumentan la colaboración en toda la institución.

Enseñar una lengua online nos permite llegar a cualquier punto del planeta de forma automática e instantánea siempre que tengamos un ordenador con conexión a internet. La comunicación entre los interlocutores elude el espacio existente, lo que resuelve el enorme problema que hasta hace muy poco existía en la comunicación humana al abordar la situación física de los interlocutores (Perdrix, Marc, s. f., 3).

2. Competencias Comunicativa Intercultural

Por esta cuestión comentemos brevemente el concepto de Competencia Comunicativa Intercultural, ya que es un factor a tener en cuenta en la enseñanza de una segunda lengua de forma *on line*. Podemos definir la Competencia Comunicativa Intercultural (ICC) como el intento de aumentar la conciencia de nuestros alumnos respecto a su propia cultura y ayudarles a interpretar y entender otras culturas (Perdrix, Marc, s. f., 3)

La importancia de la primera lengua y biografía cultural es relevante en el proceso de aprendizaje como lo manifiesta Socorro Herrera Lingüista y autora de varios libros como *Biography Driven Culturally Responsive Teaching*, *Crossing The Vocabulary Bridge*, *Mastering ESL/EFL Methods* entre otros relacionados al aprendizaje de una segunda lengua.

Herrera desarrolló un método de instrucción que se orienta en el uso de la biografía del estudiante cultural y lingüísticamente diverso. La enseñanza moderna de lenguas se caracteriza por la formación no sólo lingüística sino también intercultural del alumno. El

enfoque de la enseñanza de lenguas ya no incide sólo en la competencia gramatical sino también en el desarrollo de competencias que permiten al hablante intercultural comunicarse e interactuar en un contexto globalizado.

Por esta razón la plataforma a utilizarse debe mantener una identidad propia, relacionada estrechamente con el contexto al que está dirigido. Esta idea ha sido desarrollada en el trabajo de varios investigadores tales como (Buttjes, D y Bryam, M 1991); (Bryam, M y Zarate, G 1994); (Kramersch, C 1993).

La idea principal de dichos autores es que solo la competencia lingüística no es suficiente; que la comunicación es un proceso integral que requiere conocimiento del modo en que la cultura y la lengua se entrelazan y también conocimiento y comprensión de cómo funciona la interacción entre culturas. Ser consciente de posibles diferencias culturales, no sólo por parte del profesor sino también por parte de los alumnos, y trabajar dichas diferencias debe ayudar a evitar posibles problemas que pueden surgir a causa de los distintos orígenes de los alumnos.

3. Audio

Todas las aulas virtuales ofrecen la función de audio o que consiste en la transmisión de la voz (sonido) a través de éstas.

Un aspecto fundamental de un aula virtual es el audio; una buena calidad de sonido y un retraso nulo en la recepción del audio son vitales para el buen desarrollo de una clase de lengua. No es necesario incidir en que la calidad del sonido es primordial en una clase sincrónica online, pero otro aspecto importante es que no haya retraso en la recepción del sonido; una clase de lengua implica una interacción entre los participantes, y cuanto más natural sea esta intervención (aunque estemos hablando de entornos virtuales) mejor se podrá desarrollar la actividad.

Como hemos dicho anteriormente, un primer contacto que lleve a la frustración por no escuchar bien al profesor o que el sonido llegue tarde, puede llevar al alumno a desistir en la utilización de este recurso tan útil. Por lo tanto, el profesor debe tener en cuenta este factor a la hora de escoger un aula virtual u otra.

La mayoría de aulas virtuales requieren que el profesor, moderador en el aula, dé permiso a los alumnos para poder hablar con el micrófono. Será necesario entonces dar

permiso a todos los alumnos al iniciar la clase y en los grupos, también establecer un sistema de participación, como levantar la mano, por ejemplo.

Debido a la importancia que tiene disponer de un buen sonido en una clase de lengua y que algunas aulas virtuales aún no disponen de una buena calidad de sonido y/o el ancho de banda de algunas conexiones a internet son insuficientes, existe la posibilidad de combinar la utilización de un aula virtual prescindiendo del audio con un programa de audio Conferencia, los cuales, debido a su especialización, disponen de una buena calidad de sonido y sin retraso.

Esta solución tiene el inconveniente de que el profesor debe contactar con el alumno también con otro programa, por lo tanto, dificulta el primer contacto entre ambos con esta nueva modalidad de enseñanza, ya que, como hemos dicho, este primer contacto es vital para que el alumno gane confianza con la parte tecnológica. A la vez, también, el hecho de utilizar otro programa para contactar puede ser útil para no “perderlo” en caso de que el alumno no pueda acceder al aula virtual o tenga algún problema durante la clase.

4. Video

Otro recurso importante en este tipo de enseñanza es el vídeo. Consiste en la transmisión de imagen a tiempo real entre uno o varios usuarios a través de pequeñas vídeo cámaras adaptadas para ser utilizadas en el ordenador (webcam). La mayoría de aulas virtuales disponen de este recurso que es muy útil a nivel pedagógico y psicológico. A nivel pedagógico, el profesor dispone de un recurso más para enseñar el idioma, y además acerca mucho más las clases sincrónicas online a lo que sería una clase presencial: el alumno y el profesor pueden verse mutuamente. Esto permite al profesor utilizar lenguaje no verbal (gestos, expresiones faciales). A nivel psicológico, permite una aproximación del alumno al profesor, y esto da una sensación menos fría en este proceso de enseñanza.

Es interesante que el alumno o alumnos utilicen la webcam para dar una sensación más real de clase y así el profesor también, a través del lenguaje no verbal, puede intuir el seguimiento de la clase por parte de los alumnos. De todos modos, también debemos tener en cuenta que para algún alumno utilizar su webcam puede interferir con su privacidad y prefiera no utilizarla; en este caso debemos respetar su decisión, pero nosotros sí que haremos uso de la nuestra.

También debemos tener en cuenta que la utilización de una o más webcams puede saturar el ancho de banda y dificultar la transmisión de sonido o el funcionamiento general del aula virtual. En este caso desconectaremos nuestra webcam y pediremos a los alumnos que desconecten también las suyas.

5. Chat

Un recurso interesante y del cual disponen todas las aulas virtuales es el chat. Consiste en una aplicación comunicativa a tiempo real y sincrónica basada en la transmisión de texto entre varios usuarios.

Es muy útil a nivel técnico ya que en un momento dado puede sustituir a la voz en caso de que el audio no funcione. También puede servir para ponerse en contacto con el alumno en el momento de empezar la clase para comprobar que está preparado para comenzar. En las clases en grupo puede ser útil en un momento dado utilizar la opción de chat privado para dirigirte a un solo alumno.

A nivel pedagógico, puede ser utilizado paralelamente con la pizarra interactiva cuando esta esté ocupada por algún documento y no queramos escribir texto que no esté relacionado directamente con lo que se esté tratando en ese momento. Podemos escribir el nuevo vocabulario (si no disponemos de bloc de notas), algún error que el alumno cometa complementado con la voz, la conjugación de algunos verbos cuando el alumno tenga dificultades, etc.

El chat también permite pegar el enlace de páginas web y que el alumno o alumnos pueden abrir haciendo sólo un clic sobre el enlace. Esta opción puede ser útil para hacer llegar de una forma rápida una dirección de internet y que los alumnos la abran fácilmente. Como veremos en el apartado '*Web sharing*', la opción de utilizar el chat para abrir páginas web se utiliza cuando la información de la web no se trabaja de forma conjunta, sino que es simplemente información a la que cada alumno accede individualmente. Un ejemplo para utilizar esta opción dentro del chat es cuando el alumno no entiende una palabra y el uso de la imagen ayuda al alumno a entender esta palabra. El profesor entonces pega el enlace de una imagen de Internet en el chat y el alumno la abre y puede aprender esa nueva palabra a partir de una imagen sin necesidad de buscar la palabra en el diccionario, o que el profesor la traduzca a un idioma común en el caso que lo hubiera.

6. Uso compartido de archivos

Un recurso básico del que deben disponer las aulas virtuales es el de compartir con el alumno o alumnos uno o diferentes tipos de archivos que pueden ser vistos por todos los asistentes al aula. Es decir, en el aula virtual el profesor puede cargar documentos que aparecerán página a página en la parte central del aula y será la base de nuestras clases. Este recurso nos permite preparar con anterioridad documentos que podrán ser utilizados en el aula con el alumnado.

El tipo de documento más adecuado para una clase sincrónica online es el archivo tipo presentación, como puede ser el de MS Office PowerPoint o Prezi

Estos archivos, además del diseño y estructura de las diapositivas, que es el más adecuado para ser presentado en un aula virtual, permiten la función de animación, con la que el contenido se va presentando poco a poco, tal y como el profesor lo decida en el momento de preparar los materiales. Este recurso es muy interesante a nivel pedagógico, ya que permite que el alumno presente atención a la información que el profesor le interesa, y tener las soluciones de las actividades en el mismo documento e ir las presentado a medida que se van haciendo con el alumno.

Debemos mencionar que, aunque el archivo contenga las diapositivas con animación, no todas las aulas virtuales las presentarán teniendo en cuenta esta animación, sino que presentarán toda la diapositiva completa.

Otros archivos que pueden ser cargados en un aula virtual son los de tipo texto, como puede ser el de MS Office Word, el de OpenOffice Writer o el de Adobe Reader. Pero este tipo de archivos no permiten animación, por lo tanto, el contenido aparece en su totalidad página a página.

Un aspecto que debemos tener en cuenta es que la mayoría de aulas virtuales al cargar el archivo para ser compartido, lo que hacen es convertirlo en imágenes, es decir, que en el momento en el que presentamos el archivo en el aula no podemos modificarlo y aunque escribamos, subrayemos o dibujemos encima (con el recurso de la pizarra que veremos más adelante), no modificamos el archivo. Será importante por eso hacer una revisión exhaustiva de los materiales antes de las clases para no ofrecer un contenido erróneo al alumno.

Otra cuestión importante es el modo de cargar los archivos en el aula. Es importante que el aula nos permita cargar el archivo desde ella misma con anterioridad y también durante

la clase; de este modo el profesor puede ya tener cargados los documentos que necesita para la clase y no perder tiempo, pero también le permite cargar nuevos documentos en cualquier momento.

7. Propuesta Plataforma Schoology.

La teoría más reciente es el aprendizaje ubicuo, en cual consiste en el aprendizaje por medio de las tecnologías en cualquier momento y lugar; no solo ocurre en el aula, sino también en el hogar, en el trabajo, en el lugar de juego, en la biblioteca, en el museo, en el parque y en las interacciones cotidianas que se establece entre otros (Caballero, Pedro 2017, 15).

Por esta razón, una autonomía intelectual se aprende en el ejercicio mismo de ser autónomo intelectualmente y allí las TIC tienen un rol de suma importancia. Considerando, que la implementación del uso de la plataforma Schoology será como un complemento, una oportunidad para potenciar los aprendizajes en el aula de clases, donde se rompa las barreras culturales y socioeconómicas que impiden su implementación. Para que docentes y estudiantes vean a la tecnología como una opción para su real aplicación y no un recurso nulo.

Las estrategias de enseñanza deben acompañarse de la elección crítica y de una preparación reflexiva de los recursos y materiales de enseñanza, ya que su función consiste el motivar, interesar e interpelar a los alumnos para una participación activa generando puentes entre los nuevos aprendizajes y los conocimientos previos (Caballero, Pedro 2017, 57).

Basado en la información previa sobre los elementos que debe tener un aula virtual y tomando en consideración la necesidad de interrelacionarse los contenidos pedagógicos, contenidos curriculares y contenidos tecnológicos propuestos por el modelo TPACK.

La propuesta es la implementación de la plataforma Schoology en los primeros años de bachillerato de la institución educativa fiscal Amazonas con la finalidad de ser una herramienta de apoyo en el proceso enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua y adicionalmente una herramienta para las respectivas adaptaciones curriculares necesarias para la atención a grupos vulnerables.

8. Descripción de la Propuesta

Con la finalidad de implementar la aplicación de la plataforma Schoology, se creó cuatro cursos en los cuales se procederá a describir las ventajas que ofrece la plataforma Schoology sin desmerecer a otros entornos virtuales pero la manera intuitiva en que tanto docente y estudiante pueden manejar es lo que nos permite proponer la plataforma para su uso en la enseñanza de una segunda lengua para iniciar con un correo electrónico se puede acceder con diferentes roles como es el de estudiante, docente y padre de familia o representante.

Un aspecto clave en la vinculación entre la propuesta didáctica y el diseño de interfaz es el esquema general de navegación expresado a través del menú que se presenta el ambiente virtual e indica los siguientes elementos:

- a) Programa del curso, con una breve descripción del curso.
- b) Calendario de actividades y formas de evaluación.
- c) Vías de comunicación para el envío, recepción y retroalimentación de las actividades.
- d) Espacios para el intercambio de ideas y opiniones.
- e) Centro de recursos.
- f) Recursos Adicionales y Ligas de interés, que puede ser: la socialización virtual, información o apoyo para profundizar en un tema, eventos culturales, etc.

En este caso todos los estudiantes deben registrarse previamente con el código del curso generado y con la información personal de cada uno de los estudiantes como: nombre, apellido, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento y con la aceptación de términos le permite el acceso al curso.

Al observar la figura 21 podemos ver el código de acceso del curso y la información que se requiere para su registro con la finalidad de formar parte de un curso previamente asignado.

Figura 21. Registro código de acceso a curso y Registro de usuario plataforma Schoology
Fuente: <https://www.schoology.com>

Administración

A continuación, se enumeran las funciones de los diferentes menús que permite al estudiante trabajar en el aula y fuera de ella:

Estructuras temáticas: Se permite el acceso a los diferentes temas.

Materiales: Contiene archivos albergados en la plataforma o en internet como: Pdf, Word, Power Point, Prezi, video, URL concernientes a los temas a tratar.

Actividades: Se indica las actividades que el alumno tendrá que realizar con su respectiva calendarización y fechas límites.

Tareas: Un lugar en el que se almacenan los trabajos del alumno para su evaluación y retroalimentación.

Avisos: Permite que el profesor interactúe con los estudiantes y pueda notificar situaciones de interés urgente.

Correo: Permite que los miembros del curso alumno, maestro y representante interactúen a través de correo electrónico.

Foro: Herramienta que permite realizar anuncios y compartir ideas sobre un determinado tema.

Chat: Herramienta que permite la comunicación sincrónica entre los integrantes del curso e incluso generar comunidades de docentes que puedan compartir sus experiencias, materiales, recursos etc.

Wiki: Herramienta que permite un trabajo colaborativo.

Las diferentes herramientas permiten que el alumno interactúe con los materiales y se mantenga en constante interacción con sus compañeros, con el contenido de la materia y con el docente (Caballero, Pedro 2017, 23)

Las operaciones de gestión de usuarios son muy sencillas en la plataforma Schoology, del listado de miembros se encuentra claramente determinado quien es el administrador y se puede visualizar a cada uno de los miembros con la oportunidad de cambio de clave, enviar mensaje e incluso eliminar del curso en el caso de que el estudiante no pertenezca o no asista (véase Figura No 22 miembros del curso y como primer miembro se encuentra el administrador quien tiene un distintivo dorado quien genera los recursos, posee la información sobre asistencia, administrando todas las herramientas que brinda la plataforma como dando asistencia a cada uno de los miembro por los canales de comunicación)

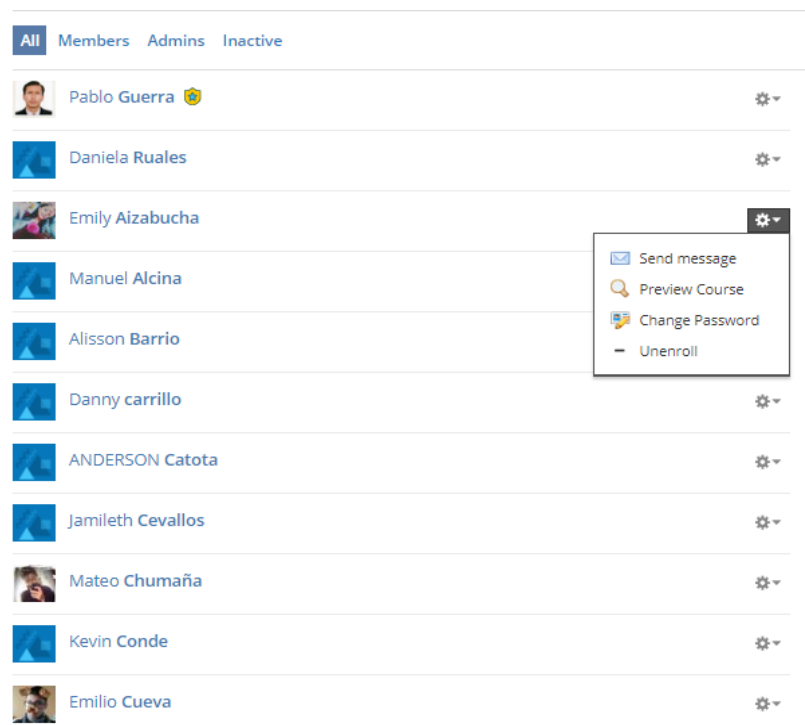


Figura 22. Miembros del curso Primero E 2018-2019

Fuente: <https://app.schoology.com/course/2224133599/members>

Comunicación:

Las herramientas de comunicación permiten la interacción entre los actores: profesores, alumnos y padres de familia o representantes puede utilizar: correo, foro, chat dependiendo del requerimiento e incluso los docentes pueden compartir recursos creados por otros docentes creando comunidades de aprendizaje.

Materiales:

Los materiales son la pieza básica y fundamental en las clases tanto en una educación presencial como en la propuesta de una modalidad mixta en que la plataforma se convierta en un soporte de lo aprendido en clase. Los materiales nos permiten tener un soporte visual de todo aquello que trabajaremos con el alumnado. Entre los materiales propuestos están:

- Documentos de Texto: materiales que se encuentran en la plataforma están los que nos ofrece los procesadores de texto. Este tipo de programas nos permite crear documentos en los que aparte del texto se incluyó imágenes, tablas, gráficos los más comunes tenemos documentos en Word o Pdf. Entre los principales objetivos fundamentales de estos materiales es el reforzar las habilidades de lectura y sus subdestrezas. Adicionalmente, las destrezas de *writing* es sus etapas previas como posteriores y *listening* se verán enriquecidas por el incremento del vocabulario que es un factor a considerar. Para dedicarse en el espacio presencial a la habilidad de habla o *speaking*
- Presentaciones: Los programas de creación de presentaciones Power Point, Prezi permiten crear diapositivas de una manera muy visual y motivadora. Estos recursos pueden fortalecer los temas gramaticales como la enseñanza para el desarrollo de las subdestrezas existentes en el aprendizaje de una segunda lengua por ejemplo en *writing* la importancia de una lluvia de ideas un *brain storm*, la escritura, corrección, edición. En la destreza de *listening* la importancia de tomas notas de una manera efectiva a través de *taking notes*. En *speaking* la importancia de un *outline* que consiste en las ideas principales para poder desarrollar cada una de las destrezas efectivamente
- Páginas web: Una opción que nos ofrece las diferentes aulas virtuales y específicamente la plataforma Schoology es el poder compartir a partir de distintas opciones: enviar un enlace que dirija a una pagina externa para el cumplimiento

de tareas. Existe muchos sitios web en los cuales se puede crear páginas web de forma gratuita y sencilla. Adicionalmente, la creación de blogs, en el caso particular hemos utilizado la herramienta Blogger que permite su creación en la cual se desarrolla las destrezas de writing y con la ayuda de otros recursos se puede documentar el proceso de aprendizaje.

- Archivos de audio: Este tipo de recurso es interesante por que podemos encontrar recursos en el internet y a la vez podemos crear recursos que nos permitan trabajar la comprensión auditiva con sus subdestrezas. Un formato es el Podcast, es decir, un archivo sonoro que están colgados en la red y que puede ser escuchado *on line* o puede ser descargado en el computador. Los archivos de audio pueden ser audiolibros, conversaciones, conferencias, actividades e incluso pruebas de comprensión auditiva fomentando la destreza de *listening* y sus subdestrezas.
- Archivos de video: Este tipo de material comprende el audio con la utilización de imágenes, hecho que ayuda mucho a la comprensión del texto oral por parte de los estudiantes. Existe una infinidad de alternativas lo que nos permite tener una variedad sobre la cual buscar, pero que, por otro lado, nos dificulta encontrar el material apropiado el recurso más utilizado en la plataforma es el *YouTube*.

En el gráfico observamos cómo cada actividad se encuentra visible, también existe la posibilidad de ocultar los otros recursos que no se utilizan en ese momento publicando o no las actividades a realizar, por esta razón en todo entorno virtual y con más razón la plataforma Schoology mantiene una variedad de recursos, actividades que tanto el profesor puede comunicarse hacia los alumnos, como los alumnos hacia profesores, de alumnos con alumnos entre sí (véase Figura No 24 los recursos habilitados y tareas asignados como la respectiva calendarización de los mismo con la fecha límite de entrega e incluso la hora máxima de entrega).

The screenshot shows a list of course materials in Schoology. The items are as follows:

- LYRICSTRAINING (with a gear icon for settings)
- ENGLISH HILFEN (with a gear icon for settings)
- FIRST PARTIAL (expanded folder):
 - DIAGNOSTIC TEST (with a gear icon for settings)
 - HOMEWORKS (with a gear icon for settings)
 - QUIZ LISTENING (with a gear icon for settings)
 - Lyric training (with a gear icon for settings)
- Reading book GREAT EXPECTATION Charles Dickens.pdf (392 KB) (with a gear icon for settings)
- MY CHILDHOOD (Describe your childhood) (Due Wednesday, January 1, 2020 at 11:59 pm) (with a gear icon for settings)
- SECOND PARTIAL (expanded folder):
 - INGLES_1_BGU_MODULO1.pdf (1 MB) (with a gear icon for settings)
 - HOMEWORKS (with a gear icon for settings)
 - CROSSWORD 3 (with a gear icon for settings)
 - QUIZ LISTENING (with a gear icon for settings)
 - LISTENING TEST 04 (with a gear icon for settings)

Figura 23. Tareas y Recursos asignados a Primero de Bachillerato paralelo E 2018-2019

Fuente: <https://app.schoology.com/course/2224133599/materials>

Carpeta Homework

La carpeta tiene diferentes actividades las mismas que están direccionados a una página web externa que ofrece una actividad que completa y refleja el desarrollo de la actividad en porcentaje y de esta manera se puede guardar en Pdf para posteriormente enviar y esto quede registrado y pueda ser evaluado ya que el administrador puede observar y registrar la nota.

Es importante mencionar que cada tarea tiene una fecha límite, la misma que de no cumplirse el administrador puede permitir seguir recibiendo las tareas o bloquear para evitar que lleguen tareas después de la fecha límite (véase figura No 24 en la cual se puede observar las tareas pendientes por realizar con una breve descripción de lo que deben hacer y con el enlace para la página externa donde hay que realizar la actividad, al concluir debe guardar en formato Pdf para enviar por la plataforma el resultado obtenido, pudiendo repetir cuantas veces desee; lo anterior con la finalidad de que si se comete errores puedan ser corregidos a tiempo).

English 1E 2019: Section 1 • FIRST PARTIAL

HOMEWORKS

◀ Prev Next ▶

Add Materials Options ↻

CROSSWORD 1

Fill in the words into the crossword. You can click on the numbers or the words. When you have completed the crossword, click on Check Crossword to check your answers. If you are stuck, you can ...

· Due Monday, September 16, 2019 at 11:59 pm

CROSSWORD 2

Fill in the words into the crossword. You can click on the numbers or the words. When you have completed the crossword, click on Check Crossword to check your answers. If you are stuck, you can ...

· Due Monday, September 23, 2019 at 11:59 pm

Figura 24. Tareas asignados Carpeta de Homeworks de Primero de Bachillerato paralelo E

Fuente: <https://app.schoology.com/course/2224133599/materials?f=170706250>

Carpeta Quiz Listening

Esta carpeta contiene diferentes actividades las mismas que están generadas como test o pruebas, adicionalmente se encuentran videos de *YouTube* relacionados al libro *Top Note*, y basados en la información proporcionada, pueden contestar las preguntas, lo que permite un aprendizaje de tareas comunicativas como *Listening* y sus *subdestrezas* como el *taking notes* o toma de apuntes que es muy favorable para identificar ideas principales, secundarias, detalles; como igualmente permite predecir, inferir etc.

Estas actividades no necesitan ser guardadas en Pdf se envía directamente e incluso al acabarse el tiempo estas directamente se envía y visualiza; en virtud de las necesidades de los estudiantes, se ha configurado para que puedan realizar hasta tres veces, de ser el caso, y se registrará la nota más alta (véase figura No 25 en la que los test al tener una plantilla su evaluación es inmediata pudiendo visualizar al instante los resultados y de ser el caso volver a intentar).

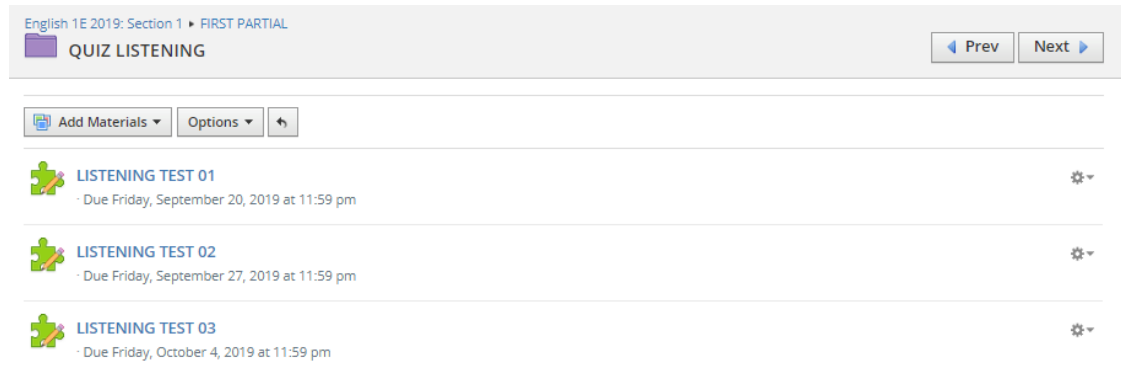


Figura 25. Tareas asignados Carpeta de Quiz de Primero de Bachillerato paralelo E

Fuente: <https://app.schoology.com/course/2224133599/materials?f=170706251>

Al acceder a la lección se presenta la información para iniciar el *listening test* el cual tiene un tiempo máximo para ser resuelto y de sobrepasar el tiempo la evaluación se cierra, se envía y se evaluará las respuestas contestadas hasta ese momento del cierre. También, se puede diseñar de tal forma que esta prueba de *listening* pueda ser repetida cuantas veces uno considere pertinente como administrador; en la elaboración de estos cursos se consideró pertinente que fuera tres veces y que se eligiera la nota más alta, en algunos casos se escoge la última nota o intento pero considerando que es preferible asentar la nota más alta (véase figura No 26 sobre la configuración si desea tiempo límite, que el tiempo se visualice en la pantalla, la cantidad de veces que puede enviar, si desea registrar el último intento o el intento con la nota más alta, con un orden aleatorio cuyo propósito será reducir el riesgo de plagio e incluso con una retroalimentación de desear configurarlo).

Figura 26. Configuración de Listening Test de Primero de Bachillerato paralelo E

Fuente: https://app.schoology.com/assignment/2228429870/assessment_settings

La visualización del entorno que observa el participante o estudiante está estructurado de manera que en un corto tiempo pueda resolver las preguntas solicitadas, promoviendo las capacidades de aprendizaje autónomo y auto regulado de los estudiantes. Generando un autoaprendizaje y fomentando una autosuficiencia, ya que en caso de no comprender tendrá otras herramientas que lo ayuden a resolver las inquietudes existentes (véase figura No 27 como el *listening quiz* muestra el tiempo que tiene para realizar la actividad, el video de YouTube se encuentra incrustado, por lo cual se visualiza sin necesidad de abrir otra ventana. Las preguntas pueden ser aleatorias mientras que se indica cuanto tiempo falta para al finalizar la actividad y poder aceptar o rechazar el resultado y finalmente enviar la o las respuestas seleccionadas)

Questions 1-4 of 4 | Page 1 of 1

Question 1 (2 points)

ANSWER THE QUESTIONS

Marrv is

Time left for this assessment: 9:32

Question 4 (2 points)

Paul is.....??

- a tour guide
- b travel agent
- c office manager
- d receptionist

You are viewing this test/quiz in preview mode. Your answers will not be saved and cannot be reviewed.

Submit

Time left for this assessment: 8:57

Figura 27. Listening Quiz de Primero de Bachillerato paralelo E
Fuente: https://app.schoology.com/assignment/2228429870/assessment_preview

Durante toda la evaluación de *listening* tenemos un reloj que nos recuerda que la actividad tiene un tiempo límite, entre las destrezas que se pretende fortalecer son la de *listening* a través de *taking notes* o toma de notas que nos servirá para mejorar las subdestrezas como la identificación de ideas principales, ideas secundarias, detalles, ejemplos, inferencias, predicciones, entonación, etc.

Uso de canciones para el aprendizaje de inglés a través de la herramienta Lyric Training

Numerosas investigaciones aseguran que la inclusión de canciones o elementos sonoros-musicales en la enseñanza de lengua extranjera aporta beneficios en el proceso de aprendizaje. Uno de los mayores problemas al estudiar una lengua extranjera es la constante y continua carencia de material auditivo en la lengua extranjera a la que el alumno está expuesto. Estudios en esta línea muestran cómo, en términos generales, la utilización de canciones facilita la memorización (Schellenberg, E.G et al. 2007), la motivación (Fonseca,M y García,L 2010), además de mejorar las cuatro destrezas básicas (Thain,L 2010); (Toscano-Fuentes, C. 2011); (Kraus,N y Chandrasekaran, B 2010). La incorporación de música instrumental y vocal en las secciones de lengua extranjera ayuda tanto al desarrollo de niveles lingüísticos (fonéticos, fonológicos, morfosintácticos, semánticos y léxicos) (Toscano-Fuente, Carmen y Fonseca,M, s. f., 199) de factores afectivos (reducción de ansiedad, aumento de motivación), como sociolingüísticos (exposición a variedades y registros de la lengua).

Las razones concretas por las que es recomendable utilizar la música como recurso para la enseñanza de idiomas se debe a motivos afectivos, cognitivos y lingüísticos:

- Razones afectivas. Al trabajar con música y canciones adquirimos de manera accidental el vocabulario y las expresiones presentes en la letra ya que filtro afectivo se reduce al estar motivado.
- Razones cognitivas. Anteriormente se pensaba que la automatización en el aprendizaje (saber lo que se dice y decirlo de manera rápida) se producía debido a la repetición en un contexto no comunicativo, sin embargo, autores como Gabonton, descubrieron que, a través de la música y las canciones, y su naturaleza repetitiva podemos desarrollar dicha competencia (Gatbonton, E 1978, 339)

- Razones lingüísticas. Las canciones son parte de las posibilidades que ofrece la música como herramientas facilitadoras del aprendizaje y en ellas se encuentra el uso coloquial del inglés, que no se encuentra presente en los textos y que son una fuente de aprendizaje del idioma en un contexto real.

En este sentido, la herramienta *Lyric Training* de la plataforma Schoology promueve el desarrollo descrito y es de fácil acceso mediante una carpeta dentro de la aplicación. Esta carpeta posee varias canciones de las cuales estuvo a disposición de los estudiantes solo una en cada parcial, con el propósito de que los estudiantes aumenten su vocabulario, mejoren su pronunciación, entonación de una manera para que se ha resuelto y después enviado en documento Pdf y de esta manera poder evaluar (véase figura No 28 en la que se observa tan solo una actividad con la finalidad de poner en práctica con una actividad lúdica la evaluación de la destreza de listening considerando que la música es muy importante en el proceso de entendimiento no solo del idioma Inglés así también de varios aspectos culturales como expresiones coloquiales únicas y de mayor uso en estas actividades)

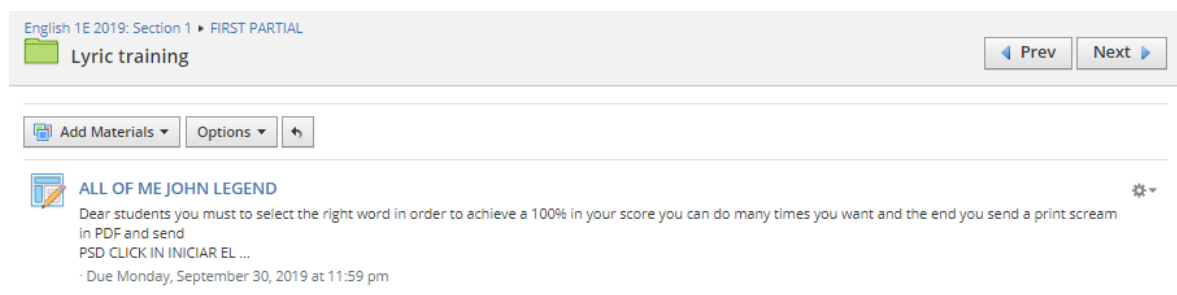


Figura 28. Carpeta Lyric Training de Primero de Bachillerato paralelo E

Fuente: <https://app.schoology.com/course/2224133599/materials?f=170717810>

Después de dirigirse a la web e iniciar la actividad en la que se asignó niveles principiantes lo que permite el mismo recurso elevar o reducir el nivel de complejidad logrando que cada estudiante lo resuelva en virtud de su autoevaluación o escalonadamente como él lo prefiera y las veces que desee, iniciando con cero puntos y 34 espacios en blanco (véase figura No 29 la página de inicio de Lyricstraining y el inicio de la actividad).

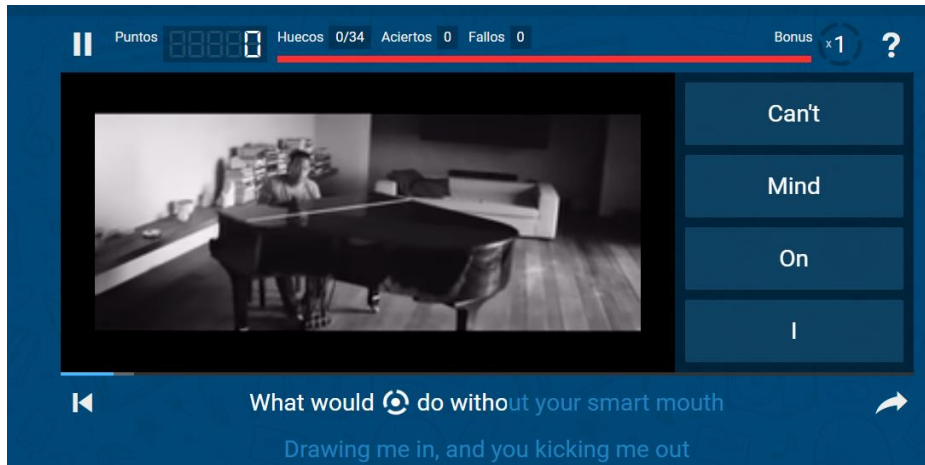


Figura 29. Canción All of me de John Legend de Primero de Bachillerato paralelo E 2019-2020.
Fuente: <https://es.lyricstraining.com/en/play/john-legend/all-of-me/HTX6w0Z1OT#b7c>

En total son 6 actividades por parcial que se repiten: 2 deberes 3 listening y una canción que será considerada como recuperación pedagógica, estas mismas actividades están presentes en las 6 carpetas correspondientes a los seis parciales existentes con algunas modificaciones que se pueden realizar como videos o blogs para proyectos finales (véase figura No 30 todos los recursos divididos por parcial los mismos que pueden ser visualizados u ocultados dependiendo de la cantidad de actividades)

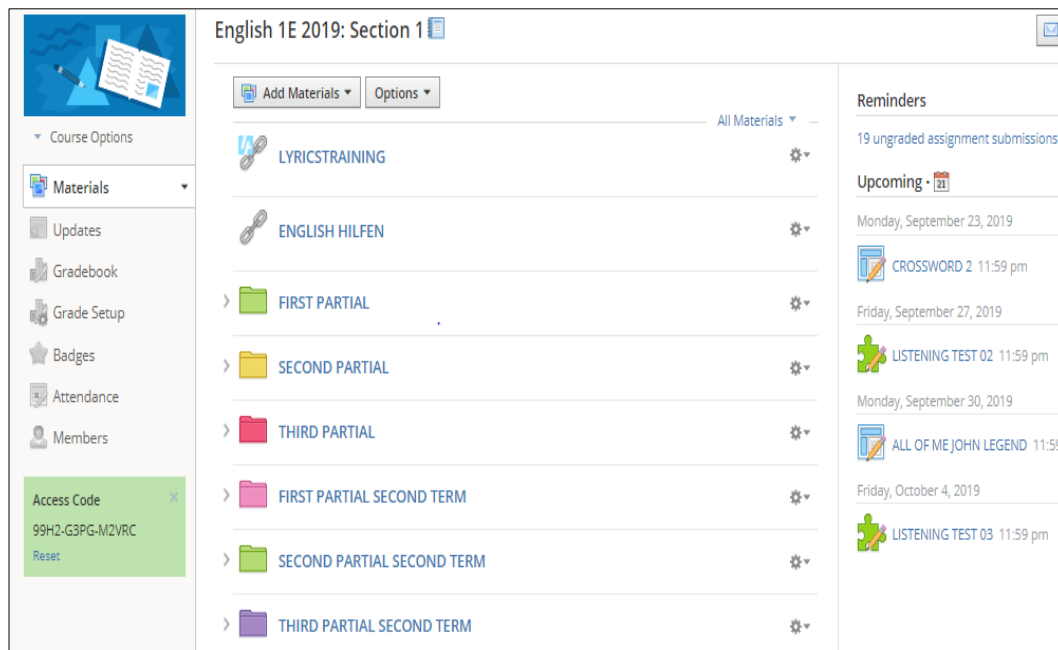


Figura 30. Recursos y tareas del Primero de Bachillerato paralelo E
Fuente: <https://app.schoology.com/course/2224133599/materials#foldersexpanded=>

Entre las ventajas que se observa en el uso de la plataforma tenemos la optimización del tiempo en la evaluación de tareas las mismas que en algunos casos se puede configurar para su evaluación inmediata y automática pudiendo dar una retroalimentación personalizada que cubra las necesidades de cada uno de los miembros del curso.

Además, el acceso a la información es inmediato y al tener un registro facilita exportar a cualquier documento de Excel que permita llevar un registro de las tareas realizadas (véase figura No 31 registro de notas en cada parcial el administrador podrá visualizar todas las notas, en virtud de las tareas entregadas y también en espacios en blanco todas las no entregadas pudiendo tener un registro que evidencia tanto al estudiante como al docente el cumplimiento o no de las tareas asignadas).

Last Name, A-Z		OVERALL	Interchange ...	LISTENING T...	Interchange ...	LISTENING T...	LISTENING T...	Interchange ...	LISTENING T...	Interchange ...	LISTENING T...
		Calc.	10 PTS	10 PTS	10 PTS	10 PTS	10 PTS	10 PTS	10 PTS	10 PTS	10 PTS
Achote, Emerson		N/A	8	10		10	10		10		
AGILA, SAMANTHA		N/A	10	10	10	10	6				
Albarracin, William		N/A									
ALTAMIRANO, SANTIAGO		N/A	10	10	10	5	6	10	9	10	
Asencio, Odalis		N/A	7	10	8	7.5	10				
bazan , fernando		N/A	10	10	7	10	10				
bedoya , erika		N/A			2						
benalcazar, ivonne		N/A	9	10	10	7.5	10	10	10	10	
cabezas, jandder		N/A	10	10	8	10	10		8		
CABEZAS, NAYELI		N/A	7	10	10	10	10	10	9	10	
Caizapanta, Karla		N/A	7	10	10	5	10	10	10	1	

Figura 31. Registro de Notas en Schoology

Fuente: <https://app.schoology.com/course/1786689768/grades>

Puede llegar a tener información inmediata de todo el proceso durante todo el año de rendimiento y asistencia con un solo clic (véase Figura No 32). Se puede mantener de forma inmediata una estadística de las asistencias de los estudiantes y estas pueden servir como evidencia para el estudiante, docente e incluso el padre de familia).


Gradebook		Attendance	
 Karla Caizapanta Attendance Report			
Absent 7	Late 0	Excused 0	
Tuesday, November 27, 2018	None	None	
Thursday, April 4, 2019			
Tuesday, April 9, 2019			
Wednesday, April 10, 2019			
Friday, April 12, 2019			
Tuesday, April 16, 2019			
Thursday, April 18, 2019			
Comments			

Figura 32. Registro de asistencia individual en Schoology

Fuente: <https://app.schoology.com/course/1786689768/reports/59693126>

De igual manera la asistencia y el desempeño durante todo el año puede ser visualizado frente a las actividades propuestas e inclusive sirve para un mayor seguimiento por parte de los representantes legales para conocer cuál es el desempeño del estudiante (véase Figura No 33 como nos indica el porcentaje, la nota los comentarios la fecha de cada una de las tareas e incluso nos permite realizar un análisis de cada actividad propuestas).


Gradebook	Attendance
 Karla Caizapanta Grade Report	
(no grading period) (0%)	88.52%
HW 01	70%
Interchange 4th Edition LEVEL ONE Unit 9 9/17/18 11:59pm	7 / 10 2 activities lower than 100%
HW 03	100%
Interchange 4th Edition Level ONE Unit 11 10/29/18 11:59pm	10 / 10 great
HW 04	10%
Interchange 4th Edition Level ONE Unit 12 11/05/18 11:59pm	1 / 10 wrong unit
HW 05	10%
Interchange 4th Edition LEVEL ONE Unit 13 12/03/18 11:59pm	1 / 10 no homework

Figura 33. Desempeño académico individual en Schoology

Fuente: <https://app.schoology.com/course/1786689768/reports/59693126>

Por otro lado, la necesidad de generar recursos y poder reutilizarlos en otro curso es un factor determinante en el uso de Schoology y esos recursos pueden ser compartidos con otros colegas (véase en Figura 34 la diversidad de recursos que pueden ser creados, publicados e incluso compartidos con otro docente a través de grupos de apoyo generando comunidades de aprendizaje frente a los retos de una nueva enseñanza y didáctica para las nuevas generaciones).

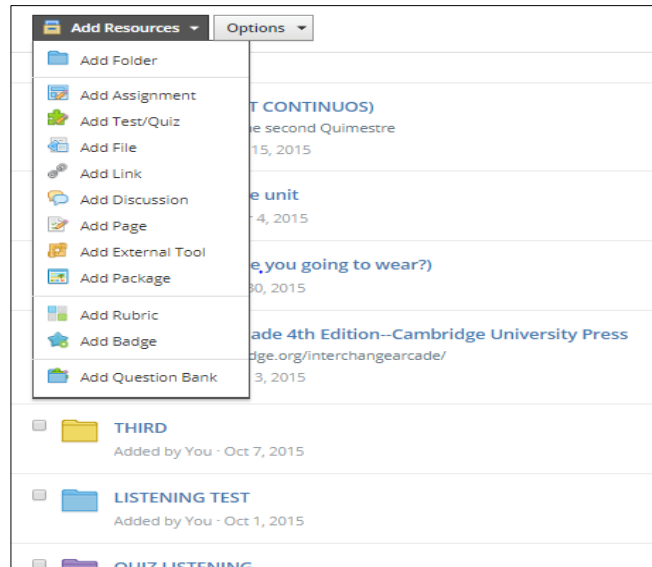


Figura 34. Elaboración de Recursos y Creación de Grupo

Fuente: <https://app.schoology.com/resources#/resources>

Por todo lo antes expuesto considero que la plataforma Schoology cumple con los objetivos requeridos de una integración de los contenidos pedagógicos, curriculares y tecnológicos que son los elementos del modelo TPACK.

Considerando los tres conocimientos bases que como resultado de su integración dan origen a los conocimientos de la pedagogía y el contenido curricular; el conocimiento de la tecnología y contenido curricular; y el conocimiento de la tecnología y pedagogía. Para finalmente dar como resultado la integración de los conocimientos antes descritos.

Finalmente, la plataforma virtual ofrece la oportunidad de brindar acceso a una inclusión, a través de una igualdad de oportunidades en un medio dialogante para todos los estudiantes, que por sus requerimientos tanto de necesidades educativas como de vulnerabilidad accederían a un aprendizaje en red.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Sin la necesidad de considerar las TIC desde un punto de vista optimista que soluciona todos los problemas, ni tampoco desde un punto de vista fatalista que es el origen de todos los males. Los entornos virtuales se muestran como nuevas herramientas que modifican la didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Fomentando la necesidad de una innovación basada en el rol del docente como facilitador de un autoaprendizaje y trabajo colaborativo a través de las redes.

Adicionalmente, el poder comprender que en la actualidad nos encontramos frente a una nueva generación de estudiantes cuyo desempeño frente a la tecnología difiere de generaciones previas debido a estas consideraciones, es necesario que tanto la didáctica como los recursos se encuentren acorde con las necesidades y potencialicen el interés del estudiante promoviendo un autoaprendizaje acorde con sus necesidades.

Basado en investigaciones previas relacionadas a las TIC en educación y específicamente de entornos virtuales, como en los resultados obtenidos de la muestra de estudiantes, tanto como de las entrevistas realizadas a los profesores se concluye: que existe una incidencia favorable en el uso de entornos virtuales en la didáctica de la enseñanza de una segunda lengua. Considerando que las destrezas y subdestrezas requieren de una constante práctica y que se dificulta implementarlas en el aula, por lo que es necesario un trabajo conjunto en un modelo bimodal en el que lo presencial y lo virtual se apoyen.

Existe una percepción predominante por parte de los estudiantes que las tareas comunicativas de una segunda lengua mejoran significativamente a través de la utilización de entornos virtuales. Por esta razón la implementación de aplicaciones multimedia, concretamente un entorno virtual de aprendizaje, podría mejorar el aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo en la asignatura de inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Institución Fiscal Amazonas al igual que en otras materias con sus particularidades.

Adicionalmente, en las investigaciones previas y la investigación en el estudio de caso, se concluye que la importancia de la base epistemológica es primordial para la

sustentación de su uso e implementación de entornos virtuales, porque de esta manera puede perdurar, ya que al implementar cualquier innovación requiere que las personas deben estar completamente consciente del efecto que esta innovación puede ocasionar para la consideración de los potenciales escenarios como sus respectivas acciones a tomar. En el caso particular de investigación, la implementación de la plataforma virtual con el modelo TPACK propone una relación de los contenidos: curriculares, pedagógicos y tecnológicos lo que fortalece el entorno virtual propuesto.

Los entornos virtuales promueven una relación generadora de comunidades de aprendizaje; refiriéndose a un modelo educativo basado en los principios y prácticas de inclusión, igualdad y dialogo. Basado en las encuestas y las entrevistas realizadas se concluye, la necesidad de atender a un grupo considerable de estudiantes quienes se encuentran en vulnerabilidad o requieren adaptaciones curriculares. Promoviendo una igualdad de oportunidades y acceso a recursos en donde a través de los entornos virtuales y en específico de la plataforma Schoology puedan acceder a una educación continua independientemente de las particularidades de cada caso.

De esta manera con la propuesta de la implementación de la plataforma Schoology se pretende reducir la brecha existente entre los estudiantes, quienes podemos catalogar como nativos digitales frente a los maestros quienes podrán encontrarse como inmigrantes digitales. Considerando, que existe la necesidad de una capacitación constante como refleja la percepción de los estudiantes sobre la necesidad de una constante capacitación con la finalidad de realizar una innovación en la didáctica existente y más aún en el manejo de entornos virtuales como herramienta de apoyo tanto en el aprendizaje de una segunda lengua.

A pesar de la información obtenida en la encuesta a los estudiantes, como lo obtenido por los docentes entrevistados existe el interés de capacitarse tanto de estudiantes y maestros. Sin embargo, también existe la percepción de que a nivel general no existe mayor interés por los demás docentes en capacitarse e implementar los entornos virtuales. Por esta razón, se concluye que debería trabajarse como política institucional la implementación de entornos virtuales para todas las materias con la finalidad de dar un aporte a los casos de vulnerabilidad y necesidades educativas en todas las áreas

Adicionalmente, se puede concluir que la institución en estudio presenta un escenario óptimo de la implementación de entornos virtuales debido a que tiene una gran acogida por

parte del alumnado y se observa en los resultados obtenidos tanto en la encuesta, como en la constante interacción con los cursos previos que se han utilizado desde formularios Google Drive, Taq Quiz y Schoology.

Siendo la plataforma Schoology la que ha permitido una mayor agrupación de recursos y facilidades para su uso basándose en una disposición intuitiva y de fácil manejo para estudiantes como para docentes e incluso padres de familia.

Recomendaciones

Se recomienda a la máxima autoridad de la institución educativa fiscal Amazonas que conjuntamente con la comisión pedagógica y director de área se socialice la importancia de la implementación de un entorno virtual en la institución fiscal Amazonas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua como del resto de áreas. Basado en la potencialidad de mejorar las tareas comunicativas. En la actualidad la tecnología debe estar presente en el salón de clases como una herramienta de apoyo basado en las características de ser gráficas, multimedia, interactivas, motivadoras que permiten evaluar y retroalimentarse.

Sugerimos una continua capacitación a los docentes del área de inglés y de todas las áreas por parte de la persona de TIC Institucional con la finalidad de brindar los conocimientos básicos y elementales que permitan a los docentes crear entornos virtuales de aprendizaje a través de trabajos multidisciplinarios, considerando que predominantemente el factor de las competencias tecnológicas es una debilidad en el sistema educativo tanto de profesores, alumnos e incluso padres de familias

Se recomienda a la máxima autoridad que realice las gestiones pertinentes a través de los organismos públicos o privados para dotar de internet y mejorar las condiciones del laboratorio de inglés provisto con menos de cuarenta máquinas cuya población aproximada es de más de 2600 alumnos para proveer un daño de los equipos y una mayor accesibilidad e incluso con el uso de los propios celulares de los estudiantes.

Ponemos en consideración el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje Institucional que permita desarrollar las tareas comunicativas tanto con la creación de recursos propios como externos u otras aplicaciones que puedan trabajar conjuntamente en el entorno virtual de aprendizaje para generar comunidades de aprendizaje y al igual permita

compartir los recursos con los docentes de cada área ya que el entorno propuesto se adapta a varias particularidades considerando que es de libre acceso y de necesitar mayor servicios se podría realizar una ampliación sin la necesidad de tener un equipo de trabajo a cargo de una plataforma institucional.

Bibliografía

- Aguaded-Gómez, J Ignacio, M^a Amor Pérez-Rodríguez, y Y Manuel Monescillo-Palomo. 2010. «Hacia una integración curricular de las TIC en los centros educativos Andaluces de primaria y secundaria.», 18.
- Aparici, Roberto, y Marco Silva. 2011. «Pedagogía de la interactividad». *Comunicar*. <https://doi.org/10.3916/C38-2011-02-05>.
- Balanskat,A, Blamire, R, y Kefala,S. 2006. «The ICT Impact Report: A review of studies of ICT impact on schools in Europe», 2006. http://insight.eun.org/ww/en/pub/insight/misc/specialreports/impact_study.htm.
- Balladares, Jorge. 2019. *Enfoques y Perspectivas del Pensamiento pedagógico Latinoamericano*.
- Baran, E., Hsueh-Hua, C., y Thompson, A. 2011. *TPACK: an emerging research and development tool for teacher educators*. The Turkish Online Journal of Educational Technology.
- Bernal Coronel, Manuel. 2008. «Los estilos de aprender». *MiscelaneaJournal.Net*, 682.
- Berns, Anke, González Pardo, y Camacho, David. 2013. «Game-like language learning in 3-D virtual environments», 2013.
- Berns, Anke, González Pardo,A, y Camacho, David. 2013. «Game-like language learning in 3-D virtual environments. Computers y Education, 60, 210-220.», 2013. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.07.001>.
- Boneu, Josep. 2008. «Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos», 2008.
- Bransford, John, Brown, Ann L, y Cocking, Rodney R. 2000. *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Research Council.
- Britain,S., y Liber, O. 2004. «"A Framework for the Pedagogical Evaluation of eLearning Environment"». *JISC-commissioned report, consultado septiembre 2008*, 2004. http://www.cetis.ac.uk/members/pedagogy/files/4thMeet_framework/VLEfullReport.
- Bryam, M, y Zarate, G. 1994. *Definitions, Objectives and Assessment of Sociocultural Competence*. Stasbourg : Council of Europe.

- Buttjes,D, y Bryam, M. 1991. *Mediating Languages and Cultures: Towards an Intercultural Theory of Foreign Language Learning*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Caballero, Pedro. 2017. «Implementación de la plataforma educativa Schoology como un medio de aprendizaje».
- Concha, Mario. 2014. «E-learning. La revolución educativa».
- Conole, Gráinne. 2012. «ICT and General Administration in Educational Institution», 2012. unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220241.
- Davies, Brent. 2006. *Leading the Strategically y Focused School*. Sage Publications Ltd.
- De Smet, C, Bourgonjon,J, De Wever,B, Schellens,T, y Valke,M. 2012. «Researching instructional use and the technology acceptance of learning management systems by secondary school teachers. *Computers y Education*, 58(2), 688–696.» *Computers y Education*, 58(2), 2012.
- Espiro, Susana. 2009. «04 - El aprendizaje en entornos virtuales Susana Espiro UNIDAD 3 Aprendizaje y estrategias Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje Contenidos».
- Fernández-Pampillón Cesteros, Ana. 2010. «Las Plataformas E-Learning Para La Enseñanza Y El Aprendizaje Universitario en Internet». *Las Plataformas De Aprendizaje. Del Mito a La Realidad*, 45–73. <https://doi.org/10.6018/red/50/13>.
- Fonseca,M, y García,L. 2010. «Aprender Español en usa: los Medios de Comunicación como Motivación Social.» *Comunicar*, 34, 2010.
- García, Francisco. 2002. «Software Educativo : Evolución y Tendencias».
- Garrison, D.R, Anderson, T, y Archer, W. 2001. *Critical thinking,cognitive presence, and computer conferencing in distance education*. *The American Journal of Distance Education*.
- Gatbonton,E. 1978. «“Patterned Phonetic Variability in Second Language Speech: A Gradual Diffusion Model.”» *Canadian Modern Language Review*, 1978.
- Gómez Trigueros, Isabel María, María Isabel (codir. tes.) Vera-Muñoz, y José Antonio (codir. tes.) Segrelles Serrano. 2015. «Proyecto a partir del modelo TPACK para desarrollar el aprendizaje de la Geografía en los estudios de grado de Educación Primaria». <https://dialnet.unirioja.es/servlet/exttes?codigo=65412>.
- González Quiroz, José Luis. 2004. «Ciencia, tecnología y educación», 2004.

- Griffiths, D, Blat, J, García, R, y Sayago, S. 2004. «"La aportación de IMS Learning Design a la creación de recursos pedagógicos reutilizables".» *En Simposio SPDECE*., 2004.
- Guri-Rosemblit, S. 2005. «"Eight Paradoxes in the Implementation Process of E-learning in Higher Education".» *Higher Education Policy* 18, 5-29, 2005.
- Hardisty, David, y Windeatt, Scott. 1989. *Learning to Learn English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Herman, Andrés. 2011. *Pedagogía del Ciberespacio*.
- Higueras, A.E. 2013. «En la senda de la escuela 2.0: de cómo invisibilizar las tecnologías a cómo construir propuestas educativas para el siglo XXI. (Tesis doctoral, Universitat de Barcelona).» Barcelona. http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/131998/EHA_TESIS.pdf?sequence=1.
- INEVAL. 2018. «Instituto Nacional de Evaluación Educativa, Ineval. Informe de resultados institucional, Ser Bachiller año lectivo 2017-2018. Versión actualizada en septiembre de 2018.» Quito: INEVAL. www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones.
- Jenkins, M, Browne, T, y Walker, R. 2005. «"VLE Surveys. A longitudinal perspective between March 2001, March 2003 and March, 2005 for higher education in the United Kingdom".» Consultado agosto 2008, 2005. http://www.ucisa.ac.uk/groups/tlig/vle/vle_survey_2005.pdf.
- Jonassen, David. 1994. *Thinking Technology: Toward a Constructivist Design Model. Educational Technology*.
- Kaplún, Mario. 1998. *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid.
- Koehler, M., Mishra, P., Bouck, E, DeSchrive, M, Kereluik, K, Shin, T., y Wolf, L. 2011. «Deep-Play: Developing TPACK for 21st Century Teachers». *International Journal of Learning Technology*, 6(2), 146-163, 2011.
- Kramsch, C. 1993. «Context and Culture in Language Teaching». Oxford University Press.
- Kraus, N, y Chandrasekaran, B. 2010. «Music Training for the Development of Auditory Skills.» *Nature Reviews Neuroscience*, 11 (8), 2010.
- Lemus, Luis Arturo. 1973. *Pedagogía. Temas fundamentales*. Buenos Aires: Kapelusz.
- López Alonso, C, Fernández- Pampillón, A, Miguel, E, y Pita, G. 2008. "Learning to research" in a Virtual Learning Environment: a socioconstructivist mode". . Chipre: En International Conference on Information Systems Development, Paphos,.

- Martín-Blas, T, y Serrano-Fernández, A. 2009. «The role of new technologies in the learning process: Moodle as a teaching tool in Physics.» *Computers & Education*, 52(1), 2009.
- McMillan , James. 2005. *Investigación Educativa*. Pearson Educación S.A. Madrid.
- MEC. 2007. «Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación, Informe sobre la implantación de las TIC en los centros docentes de Educación Primaria y Secundaria (2005-2006)»,. *Ministerio de Educación y Ciencia, Red.es, Plan Avanza*, 2007. www.ontsi.red.es/educacion/articulos/id/2605/informe-sobre-implantacion-usolas-tic-los-centros-docentes-educacion-primaria-secundaria-curso-2005-2006.html.
- Medina, Héctor. 2014. «ITL Logic Model : Origen , desarrollo y aplicación del .», n.º April 2017.
- Mejía, Alex. 2016. «Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador Área de Educación Programa de Maestría en Innovación en Educación La evaluación del idioma inglés en el Ecuador Autor: Alex William Mejía Carpio Director : Mario Cifuentes». PhD Thesis.
- MINTEL. 2017. «Informe sobre agenda educativa digital 2017-2021». <https://educacion.gob.ec/objetivo-y-lineas-base-agenda-educativa-digital/>.
- Molina García, Nuria, Sebastián-Amat, y Sánchez García, Luis. 2018. «Blended learning vía Schoology como alternativa a la clase magistral: Estudio de caso», 2018.
- Moreira, Manuel, Segura, Jordi, y Segura , Jordi. 2009. «e-Learning: Enseñar y Aprender en espacios Virtuales», 2009.
- Muñoz, P, y González, M. 2009. «Plataformas de teleformación y herramientas telemáticas», 2009.
- Najar Sánchez, Olga. 2014. «La plataforma virtual como plataforma didáctica», 2014. revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/view/8025/9897.
- Navarro, María. 2009. «Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva», 2009.
- Nodarse, Francisco A Fernández, Lic Ramsés, Gómez Añorga, y Lic Edgar Sánchez. 1999. «Sistemas hypermedia y aula virtual .», 14–20.
- NRC. 1999. *National Science Educational Standards*. National Academy Press. Washington D.C.

- Palacios, Juan Carlos. 2015. «Plataforma virtual de software libre (EDMOD) para el apoyo en la enseñanza de lengua extranjera (inglés) en estudiantes de décimo año de EGB, Unidad Educativa “De La Inmaculada” Quito D.M., período 2013 -2014». Quito: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
- Pardo Kuklinski, Hugo. 2010. *Geekonomía un radar para producir en el postdigitalismo*. España.
- Perdrix, Marc, Villanueva, Juan de Dios. s. f. «El aula virtual en la enseñanza online de una lengua extranjera: tipos y materiales».
- Pérez, Ángel. 2012. *Educarse en la era digital*.
- Pinkwart, N, Hoppe, H.U, Milrad, M, y Pérez, J. 2003. «Educational Scenarios for the Cooperative Use of Personal Digital Assistant», 2003.
- PLS Randoll Management. 2004. «Studies in the Context of the E-Learning Initiative: Virtual Models of European Universities (Lot)», 2004. http://www.elearningeuropa.info/extras/pdf/virtual_models.pdf.
- Porcher, Luis. 1976. *La escuela paralela*. Vol. 1. Kapelusz.
- Porta, Eva Da. 1998. «EL ACCESO A LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN. DEBATES Y PERSPECTIVAS EN AMÉRICA LATINA Eva Da Porta».
- Prieto Castillo, Daniel. 1998. «Comunicación educativa en el contexto latinoamericano». *Intervención Psicosocial* 7: 329–345.
- Prieto, Daniel. 2008. «El Aprendizaje en la Universidad», 2008.
- Robert, G, Swinney, A, y Marjoribanks, K. 2010a. «Developing the Agora in the 21st century – an analysis of a Virtual Learning Environment (VLE) as a platform for engaging with adult literacies practitioners in Scotland.» *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2010.
- . 2010b. «Developing the Agora in the 21st century – an analysis of a Virtual Learning Environment (VLE) as a platform for engaging with adult literacies practitioners in Scotland. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.153>». *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1096–1101, 2010. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.153>.
- Rodenas, Manuel, Salvador, Ramon, y Moncaleano, Gloria. 2013. «E-learning: características y evaluación», 2013.

- Román, Carlos Augusto. 2017. «El uso del celular y su influencia en las actividades académicas y familiares de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba de la ciudad de Quito». *Universidad Andina Simón Bolívar*, 85.
- Salazar, Martha. 2017. «Incidencias del uso de las NTIC en las formas de aprendizaje de los estudiantes de la Escuela del Milenio Mejía D7 vs. la Escuela Fiscal Isabel Ruilova Calahorrano: 2015-2016». Quito: Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador.
- Salgado, Nelson. 2017. «Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés en la Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) con el uso de las TIC NELSON». PhD Thesis.
- Sánchez-Santamaría, J, Sánchez-Antolín, P, y Ramos, F.J. 2012. «Usos pedagógicos de Moodle en la docencia universitaria desde la perspectiva de los estudiantes. , 15-38.» *Revista Iberoamericana de Educación*, 60, 2012.
- Schellenberg, E.G, Nakata, T, Hunter,P.G, y Tamoto, S. 2007. «Exposure to Music and Cognitive Performance: Tests of Children and Adults. Psychology of Music», 2007.
- Shear, Linda, Gabriel Novais, Barbara Means, Larry Gallagher, y Maria Langworthy. 2010. «ITL Research Design Document», n.º November. http://www.itlresearch.com/index.php?option=com_content&view=article&id=15:research-design&catid=10&Itemid=5.
- Siemens, G. 2012. «Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital». *Conectados en el ciberespacio*, n.º 5: 77–90.
- Suárez , C. 2010. «Aprendizaje cooperativo e interacción asíncrona textual en contextos educativos virtuales, Pixel-Bit.» *Revista de Medios y Educación*,36, 2010.
- Tapscott, Don. 2010. *A hora da geração digital*. Río de Janeiro: Nova Fronteira Participações.
- Thain,L. 2010. «Rhythm, Music and young Learners: A Winning Combination». *Stoke, A. M. (ed.) jalt 2009 Conference proceedings. , 2010*.
- Toscano-Fuente, Carmen, y Fonseca,M. s. f. *La música como herramienta facilitadora del aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

- Toscano-Fuentes, C. 2011. «Estudio Empírico de la Relación existente entre el Nivel de Adquisición de una Segunda Lengua, la Capacidad Auditiva y la Inteligencia Musical del alumnado. Huelva.» *Universidad de Huelva*, 2011.
- Tsay, M, y Brady, M. J. 2010. «A Case Study of Cooperative Learning and Communication Pedagogy: Does Working in Teams Make a Difference?» *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 10(2), 2010.
- Valverde Berrocoso, Jesús:, María del Carmen; Garrido Arroyo, y María Rosa Fernández Sánchez. s. f. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>.
- Vygotsky, Levy. 1979. *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Grijalbo.
- Warshauer, M. 1996. «Comparating Face to Face and Electronic Communication in the Second Language Classroom». *CALICO Journal*, 1996.
- Zapata-Ros, Miguel. 2015. «Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos: Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”». *Teoría de la Educación* 16 (1): 69–102. <https://doi.org/10.14201/eks201516169102>.