



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO

DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



**“MATERIALES DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU
INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA DE INGLÉS III EN UN BACHILLERATO
MIXTO”**

**TRABAJO RECEPCIONAL BAJO LA MODALIDAD DE
CASO DE ESTUDIO**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN DE LA
PRÁCTICA EDUCATIVA**

PRESENTA:

CLAUDIA ANAIS SPINOSO HUERTA

**DIRECTORA DE PROYECTO:
DRA. SARA MARGARITA ALFARO GARCÍA**

**CODIRECTORA DE PROYECTO:
MTRA. TERESA DE LA O DE LA O**

VILLAHERMOSA, TABASCO; ENERO DE 2021



**UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO**

“ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE”



**División
Académica
de Educación
y Artes**



COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Villahermosa, Tabasco; 18 de enero de 2021

Dra. Leticia Palomeque Cruz
Directora de Servicios Escolares
Presente

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la UJAT, me permito comunicar a usted que la **Dra. Sara Margarita Alfaro García** (Directora) y la **Mtra. Teresa de la O, de la O** (codirectora) dirigieron y supervisaron el trabajo recepcional “Estudio de caso” denominado **“MATERIALES DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS III EN UN BACHILLERATO MIXTO”** elaborado por la **C. Claudia Anais Spinoso Huerta**. Egresada de la Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa. El jurado para el examen profesional de la misma (Dra. Claudia Alejandra Castillo Burelo, Mtra. Teresa de la O, de la O, Dra. Sara Margarita Alfaro García, Dra. Rosaura Castillo Guzmán, Dra. Rossana Aranda Roche) le revisaron y señalaron las modificaciones necesarias para dicho trabajo y que la interesada ha llevado a cabo. Por lo tanto, puede Imprimirse

Para los trámites correspondientes, sin otro particular, aprovecho la ocasión para desearle éxito profesional

Atentamente

M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra
Directora

C.c.p Lic. Maribel Valencia Thompson. -Jefe del Depto. De Certificación y Titulación de la UJAT
Archivo

CARTA AUTORIZACIÓN

La que suscribe, autoriza por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente el Estudio de Caso denominado **"MATERIALES DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS III EN UN BACHILLERATO MIXTO"**, de la cual soy autora y titular de los Derechos de Autor.

La finalidad del uso por parte de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco del Estudio de Caso antes mencionada, será única y exclusivamente para difusión, educación y sin fines de lucro; autorización que se hace de manera enunciativa más no limitativa para subirla a la Red Abierta de Bibliotecas Digitales (RABID) y a cualquier otra red académica con las que la Universidad tenga relación institucional.

Por lo antes manifestado, libero a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de cualquier reclamación legal que pudiera ejercer respecto al uso y manipulación del Estudio de Caso mencionado y para los fines estipulados en éste documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco; a los dieciocho días del mes de Enero de 2021.

AUTORIZO

CLAUDIA ANAÍS SPINOSO HUERTA
MATRÍCULA: 182J26003

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

A mis padres Lidia y Rafael, a mi esposo Ojilve y a mi hijo Ojilve Rafael, por el amor y apoyo incondicional en esta y todas las metas que me he propuesto.

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a todos los que contribuyeron a la culminación de este trabajo:

A los docentes de la Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa por todo lo compartido durante las clases, cada enseñanza está impresa en este trabajo.

A mi directora, la Dra. Sara, mi codirectora, la Mtra. Tere y mi tutora, la Dra. Claudia, por la confianza y apoyo que depositaron en mí desde que iniciamos este trabajo, por las sugerencias y aportaciones en los momentos adecuados para que mis ideas se materializarán, pero sobre todo por creer en mi proyecto.

A la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos, BAC, en especial al director, el C.P. Víctor y a la subdirectora, la QFB. Beatriz, por su amistad y todas las facilidades otorgadas, a mis compañeros y amigos José Luis, Ana María y Karla por su ayuda, sin ellos no hubiera sido posible la realización del trabajo.

A mis padres por creer siempre en mí, por su amor y esfuerzo infinito; a mi esposo por amarme, aconsejarme y alentarme siempre, y a mi hijo por su comprensión y paciencia durante esta tarea.

A todos los que a lo largo de esta maestría me brindaron su amistad y apoyo, a todos, MUCHAS GRACIAS.

Índice	
Introducción	3
Capítulo I: Antecedentes	4
1.1 Marco referencial	4
1.2 Planteamiento del problema	7
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivos generales	11
1.3.2 Objetivos específicos	12
1.4 Justificación.....	12
1.5 Pertinencia del proyecto.....	15
Capítulo II: Diagnóstico	17
2.1 Metodología del diagnóstico	17
2.2 Instrumento del diagnóstico	19
2.3 Resultados del diagnóstico.....	22
2.4 Análisis de los resultados.....	27
Capítulo III: Sustento teórico	29
3.1 Teorías educativas.....	29
3.1.1 Teoría de los instrumentos de Vigotsky	29
3.1.2 Teoría del conectivismo	30
3.1.3 Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner	32
3.2 Teorías prescriptivas	35
3.2.1 Método AICLE	35
3.2.2 Cómic como herramienta para el aprendizaje del inglés	36
3.2.3 Entornos virtuales de aprendizaje	37
Capítulo IV: Propuesta de intervención para la optimización del ambiente virtual de la asignatura de Inglés III	42
4.1 Objetivo de la intervención.....	43
4.2 Objetivos específicos de la intervención	43
4.3 Localización física	43
4.4 Fases de la intervención	44

4.5 Actividades y tareas a realizar (cuadro resumen)	73
Capítulo V: Evaluación y resultados	80
5.1 Selección de instrumentos	80
5.2 Resultados de la evaluación.....	84
5.3 Conclusiones.....	87
Capítulo VI: Referencias bibliográficas	90

México.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

INTRODUCCIÓN

El presente informe, es el resultado un proyecto de intervención desarrollado bajo los principios metodológicos de la investigación-acción participativa; centrado en la mejora del Ambiente virtual de aprendizaje de la asignatura de Inglés III a través del diseño e incorporación de materiales didácticos interactivos en una plataforma *e-learning* como estrategia de aprendizaje de los contenidos temáticos *past progressive* y *there is & there are*; se espera contribuir con esta investigación para fomentar y optimizar el uso de la Plataforma Virtual Institucional BAC como un Entorno de aprendizaje virtual para los alumnos de la escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos.

Los resultados de la indagatoria se organizan en seis capítulos: 1. Antecedentes, 2. Diagnóstico, 3. Sustento teórico, 4. Plan de acción de la intervención, 5. Evaluación y resultados, y 6. Referencias bibliográficas.

En el capítulo uno se describe el marco referencial, se define la problemática detectada en el contexto escolar, así como el objetivo problematizador y el de la intervención, se puntualizan los objetivos específicos, se incluye la justificación y pertinencia de la intervención.

En el capítulo dos se describe el diagnóstico, que va desde la metodología, la técnica e instrumento seleccionado para que se llevará a cabo y se presentan y analizan los resultados obtenidos en esta parte.

En el capítulo tres se presenta el sustento teórico de esta investigación, es decir, se detallan las bases teóricas que la fundamentan, puntualizadas en dos rubros: teorías educativas y prescriptivas.

El capítulo cuatro se centra en las tres fases del plan de acción de la intervención, es decir, describe todas las actividades llevadas a cabo durante la fase previa a la intervención, durante y después de la intervención; en la etapa durante se mencionan las metas a lograr para casa sesión. También se incluye un cuadro resumen con todas las tareas realizadas y las fechas en que cada una se llevó a cabo.

El capítulo cinco despliega el proceso de la evaluación de la intervención, va desde la selección de las técnicas e instrumentos, la presentación de los resultados de la intervención y las conclusiones de la investigación.

CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES

1.1 Marco referencial

La problemática que motivó el desarrollo del presente estudio, fue detectada en la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos, conocida como “BAC” por la comunidad estudiantil, personal docente y administrativo que la integran, así como por padres de familia y tutores; es un bachillerato mixto, es decir las clases se imparten los sábados, ubicado en la zona centro de la ciudad de Xalapa, Veracruz. Es un bachillerato público incorporado a la Dirección General de Bachillerato de la Secretaría de Educación de Veracruz, el cual inició sus primeros semestres en febrero de 2015.

El BAC tiene como misión: formar estudiantes en el nivel medio superior, con una mentalidad analítica, reflexiva, participativa y crítica, con amplio sentido de responsabilidad, dotándolos de las herramientas que les permitan destacar en una sociedad dinámica, que adopta las tecnologías de la información y comunicación como medio para su desarrollo integral (BAC, 2015).

Su visión es: ser la mejor alternativa de Bachillerato Mixto en la Entidad, que permita al estudiante desarrollar sus potencialidades, valores, habilidades, aptitudes y cualidades, con docentes altamente comprometidos dentro de su disciplina académica, (BAC, 2015).

La enseñanza impartida en el BAC está regida por cinco principios (BAC, 2015):

- Compañerismo: generar una comunidad cuya característica principal sea el trabajo en equipo entre docentes y alumnos, basado en el respeto y disciplina.
- Compromiso: dar lo mejor de nosotros en todas nuestras obras y acciones, tanto en el ámbito académico como en el entorno social.
- Innovación: Transformar el concepto de Bachillerato Mixto Oficial, adaptándonos a las exigencias de un mundo tecnológico.
- Calidad: generar un modelo educativo que permita a los alumnos obtener una preparación académica capaz de enfrentar sus retos profesionales, con docentes experimentados en la materia.
- Calidez: Proporciona un ambiente de convivencia respetuosa entre el personal directivo, docente y administrativo con los alumnos y padres de familia.

El 11 de junio de 2013 se publica en el Diario Oficial de la Federación el decreto mediante el cual se reforma el artículo 3º, segundo párrafo; de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, quedando como sigue:

“El Estado está obligado a prestar servicios educativos para que toda la población pueda cursar la educación preescolar, la primaria, la secundaria y la media superior. Estos servicios se prestarán en el marco del federalismo y la concurrencia previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y conforme a la distribución de la función social educativa establecida en la presente Ley”.

Derivado de lo anterior, la Educación Media Superior adquiere su carácter de obligatoria, sin embargo, la alta demanda de los jóvenes egresados de la secundaria, así como de aquellos que han quedado en el rezago de alguno de los sistemas en enseñanza media superior, o de aquellos que por necesidad dejaron un sistema de enseñanza escolarizada (cursada de lunes a viernes, ya sea en horario matutino o vespertino) surgen la necesidad de los bachilleratos mixtos, que anteriormente se conocían como sistemas abiertos, donde las clases se imparten solamente los días sábados.

En un inicio a estos bachilleratos asistían personas adultas que habían dejado inconclusa la Educación Media Superior, así como alumnos que no habían obtenido calificaciones aprobatorias que les permitieran continuar con sus estudios en las instituciones educativas donde iniciaron su educación media superior. Con el paso del tiempo, ya no solo ingresan estudiantes de edad avanzada o que no hayan podido continuar en bachilleratos escolarizados por haber obtenido calificaciones reprobatorias en más de dos asignaturas (Art. 81 Reglamento General de Enseñanza Media del Estado de Veracruz); actualmente estos bachilleratos tienen alumnos recién egresados de la secundaria, tal es el caso de la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos.

La Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos brinda la oportunidad de iniciar, continuar y concluir con los estudios de nivel medio superior, ya que al ser un bachillerato mixto pueden ingresar sin necesidad de un examen de admisión alumnos recién egresados del nivel secundaria, alumnos que se han rezagado de bachilleratos

escolarizados, así como de sus niveles homologados y adultos que por necesidad de insertarse en el mercado laboral no han podido concluir su educación media superior.

El BAC inició impartiendo clases con 11 alumnos de primer semestre y tres alumnos en el segundo semestre en el mes de febrero de 2015, para el ciclo escolar agosto 2018 – febrero 2019, el bachillerato ya contaba con 346 alumnos, 113 alumnos cursando el primer semestre, 20 alumnos el segundo semestre, 70 alumnos tercer semestre, 25 alumnos en cuarto semestre, 62 alumnos en quinto semestre y 20 alumnos en sexto semestre; y 36 docentes.

Los alumnos que actualmente cursan sus clases en el BAC, son estudiantes que tienen una edad oscilante entre los 15 y 19 años. En un 70% son alumnos que egresaron recientemente de la escuela secundaria y que ingresaron al bachillerato mixto por dos razones principalmente: una, la alta demanda y poca oferta de lugares en escuelas de Educación Media Superior del sistema escolarizado y alumnos que realizan alguna otra actividad entre semana, como estudiantes de licenciatura en educación musical, o que trabajan. De los matriculados, se encuentran también aquellos que asisten al bachillerato por haber reprobado más de dos asignaturas en el bachillerato escolarizado.

Basándose en la innovación como en uno de sus principios, la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos, desde su fundación se ha caracterizado y ha destacado entre las escuelas mixtas de nivel medio superior por la incorporación que estas han tenido en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. A partir de febrero 2015, fecha en que inició actividades la institución educativa, se trabaja bajo un modelo de integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) donde se aprende a través de ellas, es decir, los conocimientos temáticos y actividades de las asignaturas se difunden a través de la plataforma oficial del bachillerato: razón por la cual la escuela no utiliza ni requiere a los padres de familia la compra de libros.

El acceso a la plataforma virtual del bachillerato se puede hacer desde la página oficial: <http://abrahamcastellanosbac.edu.mx/>, en el menú TIC se selecciona plataforma virtual y los usuarios son direccionados a los contenidos digitales de las asignaturas.

La escuela cuenta con acceso a internet en todas las aulas y espacios para que tanto docentes como alumnos puedan entrar a la plataforma y descargar actividades para trabajar en clase; la escuela cada semestre presta a los alumnos tabletas que les permitan acceder y trabajar desde este medio electrónico, si los alumnos ya disponen de un *smartphone*, teléfono celular con acceso a internet, pueden también hacer uso de él como herramienta de trabajo.

1.2 Planteamiento del problema

Durante la experiencia del docente en este bachillerato, quién a su vez, asume el papel de interventor en este proyecto, específicamente en una de las asignaturas impartidas: Inglés III; se identificó una baja comprensión y asimilación de los contenidos temáticos de la asignatura, reflejado en el bajo aprovechamiento escolar, esto debido a varios factores, entre los que se encuentra el tiempo disponible para la asignatura.

Las clases en un bachillerato mixto, como se ha mencionado previamente, se imparten solamente los días sábados, específicamente la asignatura de Inglés III cursada en tercer semestre sólo dispone de una hora semanal, a diferencia del sistema escolarizado donde la asignatura cuenta con cuatro horas semanales para trabajar, socializar y desarrollar los mismos contenidos, lo que impacta directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El ciclo escolar febrero 2018 – julio 2018, de un total de 68 alumnos, 48 aprobaron la asignatura y 20 tuvieron que presentar examen de regularización, de esos 48, 30 la aprobaron con la calificación mínima aprobatoria (seis) y de los 18 restantes solo 4 estudiantes tuvieron una calificación final mayor o igual a 8.

Si bien las calificaciones están integradas por evaluación a través de exámenes y evidencias de aprendizaje, en la asignatura de Inglés es necesario desarrollar en los alumnos cuatro habilidades comunicativas en una segunda lengua, como son: listening (escuchar), writing (escribir), reading (leer) and speaking (hablar); sin embargo el escaso tiempo disponible no permite realizar actividades que impliquen el desarrollo de todas las habilidades en los estudiantes, por lo que los alumnos no pueden impulsar y acrecentar las destrezas que implican el aprendizaje del inglés como una segunda lengua; ya que si se practica la lectura y la escritura, al agotarse el tiempo de la clase,

ya no pueden ejercitar la habilidad del habla y la escucha y al llegar al sábado siguiente hay que iniciar un tema nuevo.

Con la finalidad de dar solución al problema de falta de tiempo de que se dispone para el desarrollo de las habilidades comunicativas propias del aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, se emplea la plataforma institucional del bachillerato para fomentar el aprendizaje autónomo y virtual de los estudiantes trasladando y ampliando los conocimientos a otros ambientes fuera del espacio áulico; ya que el uso de las TIC en la enseñanza constituye un recurso mediador del aprendizaje y motivación para practicar y usar el idioma en situaciones reales, además de ayudar en la mejora de las habilidades lingüísticas de una manera interactiva y colaborativa (Chacón y Pérez, 2011, p. 42).

Lo anterior se validó en una investigación-acción llevada a cabo en la Universidad Venezolana de los Andes sobre el uso del Podcast como innovación en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera, donde el uso de las TIC como herramienta potenciadora de aprendizaje resultó positivo ya que hubo una mejora de la producción oral y de estudiantes autónomos.

Es por lo anterior, que para la asignatura de Inglés III se desarrollan contenidos y actividades haciendo uso de la Plataforma Virtual del Bachillerato Abraham Castellanos, sin embargo los alumnos no aprovechan y optimizan su uso, ya que no ingresan a ella, a pesar de ser obligatorio y estar considerada en su calificación, criterios de evaluación que se respaldan por las juntas de academia disciplinar llevadas a cabo al inicio de cada semestre; la mayoría de los alumnos no se interesan por la plataforma, no trabajan en ella, no ingresan, no consultan el material.

En el ciclo escolar febrero 2018 – julio 2018 de los 68 alumnos cursantes de la asignatura, y de acuerdo a las evaluaciones parciales y final se concluyó que el 50% de ellos (34 alumnos) ingresaron y completaron al menos dos actividades de un total de 12, y sólo 10 alumnos completaron en su totalidad las actividades en la plataforma, aun cuando se les solicite la previa consulta para trabajar en la siguiente clase con esos temas la mayoría de los estudiantes no lleva a cabo la actividad, lo que impide trabajar conforme a lo planeado.

Tomando en cuenta que los estudiantes de hoy en día son considerados como “nativos digitales, es decir, desde el inicio de sus vidas han estado rodeados de computadoras, vídeos y videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros entretenimientos afines” (Prensky, citado por Dedós , 2015, p. 32), y que ya se cuenta con una plataforma institucional en la escuela, se propone el diseño de nuevos materiales didácticos interactivos mediados pedagógicamente para la mejora del ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III del Bachillerato Mixto Abraham Castellanos.

Derivado de lo anterior, la propuesta del diseño de nuevos materiales se hará atendiendo a las necesidades educativas de los alumnos, estructurada bajo los planes de estudio, con material didáctico audiovisual acorde a los mismos y proceso de evaluación continua que permita la retroalimentación entre docente y alumnos, mejorando así el ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura y propiciando el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas en una segunda lengua, al mismo tiempo que optimizará las horas-clase con que cuenta la asignatura en el sistema mixto; todo esto haciendo uso de la infraestructura y herramientas tecnológicas de la escuela.

El material didáctico audiovisual respaldado bajo modelos psicopedagógicos orientados al desarrollo de aprendizajes en los alumnos genera resultados positivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ambientes de aprendizaje virtuales, un ejemplo de esto es lo expuesto por García (2014, p. 65), donde a través de su investigación de tipo documental orientada a la construcción teórica conceptual sobre el uso del video didáctico concluye que:

“El video didáctico impacta el aprendizaje al permitir al estudiante analizar y valorar la realidad a partir de descripciones e imágenes que puede ser imposible vivir o experimentar, estimular la búsqueda de nuevos conocimientos, promover la búsqueda de soluciones a situaciones y problemas presentados a través del video, y evaluar su conocimiento, habilidades y destrezas al comparar sus comportamientos con los mostrados en el video”

El diseño de materiales didácticos interactivos (mediados pedagógicamente) en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha sido caso de éxito, tal y como se dio a través de una investigación de estudio de casos múltiples en dos campus del Instituto

Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, llevada a cabo por Contreras et al (2009), donde se indagó sobre los elementos instruccionales necesarios para el diseño y la producción de materiales educativos móviles; el análisis del proceso de producción de dichos materiales en dos casos mediante sesiones grupales, observación y encuestas, ha concluido que los objetivos pedagógicos determinan los materiales y su diseño para generar conocimientos, señalando la posibilidad de nuevos trazos educativos que prevean el ambiente real del educando, uno sin límites de espacio y con diversas interrupciones donde estudia, con la exigencia de un material didáctico interactivo que cautive al alumno lo suficiente para aprender en cualquier parte y momento.

Los materiales didácticos audiovisuales son una alternativa innovadora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero específicamente en las habilidades requeridas para el aprendizaje de una segunda lengua, estos materiales adquieren gran significancia, tal y como lo plantean Góngora-Perdomo & Velasco-Sosa (2011), en la nueva concepción de la enseñanza de un idioma, donde el objetivo fundamental es el desarrollar habilidades que permitan una comunicación efectiva, ágil, directa, rápida, expedita, etc., tanto a nivel escrito como oral, las actividades metodológicas deben encauzarse directamente hacia ese fin, para lograrlo es importante que el alumno enfrente situaciones propias de la vida real.

De ahí que se sugiera el uso de materiales que contengan *input* grabado, sea natural o fabricado, con lo que a través de su estudio concluyen que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comprensión auditiva, en estrecha relación con los medios audiovisuales, permite el desarrollo de habilidades referidas a lo semántico, lo gramatical, lo morfológico y lo fonológico del lenguaje. Además, constituye fuente de motivación para los estudiantes y enriquece dicho proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación.

El uso de una plataforma para el desarrollo y mejora de las habilidades requeridas para el aprendizaje de una segunda lengua, ya ha traído consigo resultados positivos; tal es el caso de un estudio llevado a cabo por la Universidad Veracruzana – Campus Poza Rica, donde examinaron la viabilidad de implementar sesiones a través de Google Hangouts para mejorar las cuatro habilidades en el Inglés, el 80% de

los estudiantes estuvieron satisfechos con los resultados obtenidos; el 50% de los participantes consideraron que las sesiones del Hangout fueron muy útiles para desarrollar su habilidad de Speaking, el 75% las consideraron muy útiles en su habilidad Listening y el 50% informaron que las sesiones del Hangout fueron útiles para desarrollar su habilidad de Reading y su habilidad de Writing (Fernández et al, 2019, p. 1).

El estudio piloto mencionado previamente reporta el valor de la educación fuera del aula, misma que representa un beneficio significativo para los estudiantes, es por ello, que tomando en cuenta todos los casos exitosos sobre el diseño e implementación de los materiales didácticos interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se infiere la oportunidad de potenciar la Plataforma Virtual Institucional como herramienta generadora de conocimientos y de aprendizajes significativos en los estudiantes, específicamente en el aprendizaje del inglés como una segunda lengua; todo ello a través del diseño de nuevos materiales didácticos interactivos mediados pedagógicamente atendiendo los distintos estilos de aprendizaje.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos generales

Problemizador:

- Precisar las causas que originan el desinterés del alumno para trabajar de forma autónoma en la Plataforma Virtual de la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos.

Intervención:

- Optimizar el entorno de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III mediante el diseño de nuevos materiales mediados pedagógicamente como estrategia de aprendizaje de los contenidos temáticos past progressive y there is & there are.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la frecuencia con la que acceden los alumnos a la plataforma virtual institucional.
- Conocer la percepción de los alumnos con respecto a los recursos y materiales digitales que se utilizan.
- Identificar los gustos y preferencias de los estudiantes sobre el contenido que desean ver en el ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III.
- Impulsar el trabajo colaborativo en el ambiente virtual de aprendizaje de la asignatura de Inglés III.
- Fomentar el aprendizaje autónomo de los alumnos en la plataforma virtual institucional BAC.
- Diseñar material audiovisual didáctico para la asignatura de Inglés III en la plataforma institucional BAC.
- Contribuir al reforzamiento en los estudiantes las cuatro habilidades comunicativas del inglés como una segunda lengua a través del ambiente virtual de aprendizaje.
- Coadyuvar en el incremento del aprovechamiento escolar de los alumnos de tercer semestre grupo A.
- Comparar los resultados de la evaluación sumativa entre los dos grupos de tercer semestre.
- Evaluar el grado de satisfacción de los alumnos sobre EVA en la asignatura de inglés III.

1.4 Justificación

Desde 1975 a la fecha se vive en la época de la información, en que la actividad principal de los seres humanos tiene que ver con la adquisición, análisis y comunicación de la información (Riegel citado por Sacristán, 2011, p. 60); por lo que, ahora ya no es un problema la cantidad de información que está disponible, si no la calidad de la misma, la capacidad para entenderla, organizarla y transformarla en conocimiento.

La Organización y Cooperación para el Desarrollo Económico (OCDE), organismo del cual México forma parte, a través del Proyecto de Definición y Selección de Competencias (DeSeCo), enuncia la competencia fundamental para utilizar interactivamente y de forma eficaz las herramientas e instrumentos de todo tipo que requiera la sociedad de la información, desde lenguajes hasta conocimientos (códigos, símbolos, textos, información, conocimiento, plataformas tecnológicas) para comprender y situarse en el territorio natural, social, económico, político, cultural, artístico y personal (Sacristán, 2011, p.84)

Utilizar una herramienta de forma interactiva y eficaz supone no sólo la familiaridad y el dominio de la misma sino comprender su carácter instrumental y contingente a un contexto y a una época, a la vez, entender las herramientas, las mediaciones, cambian la manera de verse y relacionarse con el mundo y la perspectiva desde la que la que se contempla. Los instrumentos y las mediaciones simbólicas componen la cultura contingente y relevante de la humanidad. (Sacristán, 2011, p. 84-85).

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) están definiendo una nueva forma de comunicación en la que las audiencias digitales exigen contenidos interactivos capaces de adaptarse a un nuevo patrón de consumo mediático con el que el “*smartphone*” y las “*tablets*” ocupan un lugar preponderante. Estas audiencias digitales demandan contenidos que conecten con sus necesidades informativas, pero también de ocio, sociales y educativas (Cuesta-Cambra y otros, 2017).

Es por lo anterior, que se requiere de una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje, en la que, en vez de diseñar cursos, se diseñen ambientes (ecologías de aprendizaje) para que los estudiantes busquen y creen su red de nodos de conocimiento basado en sus intereses y necesidades (García, 2009, p. 21). Estas redes se dan dentro de una ecología y son clave al diseñar nuevos ambientes de aprendizaje en la era digital. (Citado por García, 2009, p. 15).

Tomando en cuenta lo anterior, sobre que actualmente se requiere el diseño de ecologías de aprendizaje en vez de cursos, es importante la implementación de ecosistemas tecnológicos de aprendizaje, ya que estos permiten que se establezcan dichas ecologías de aprendizaje, es decir, entornos de aprendizaje con un fuerte

componente interactivo que permiten el intercambio de conocimiento de manera informal y desestructurada (García-Holgado & García-Peñalvo, 2017, p. 669).

Un ecosistema tecnológico, de acuerdo a García-Holgado & García-Peñalvo (2017, p. 668) se define como conjunto usuarios y componentes *software* que se relacionan entre sí mediante flujos de información en un medio físico que proporciona el soporte para dichos flujos, por lo tanto, deberán ser capaces de soportar el incremento de la complejidad interna para ofrecer de forma transparente más funcionalidad y más sencillez a los usuarios.

La Plataforma BAC es una ecología de aprendizaje que representa el uso de los recursos y materiales tecnológicos disponibles en el bachillerato como herramienta para difusión de los contenidos, por lo que necesita de un ecosistema tecnológico de aprendizaje, que en este caso sería el ambiente específico de la asignatura de Inglés III, propicio para el desarrollo de competencias y destrezas para el aprendizaje del Inglés como una segunda lengua, optimizando el tiempo disponible para la enseñanza de esta asignatura bajo la modalidad mixta.

Con base en lo anterior la Plataforma BAC requiere de una actualización a través de la incorporación de nuevos materiales didácticos interactivos que permitan mejorar este entorno de aprendizaje virtual, y convertir el ambiente de la asignatura de Inglés III en un ecosistema tecnológico de aprendizaje mediante la vinculación de otras aplicaciones que sirvan de apoyo para la creación, difusión y participación de alumnos cursantes de la asignatura y la interacción que estos puedan tener con los recursos y actividades propuestos y entre ellos; es decir se propone la creación de materiales didácticos interactivos apoyándose en distintas aplicaciones para que los alumnos puedan construir individual y colectivamente aprendizajes significativos.

Considerando lo mencionado previamente, la mejora del ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III en la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos, sería un aporte para todos los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los alumnos contarían con una plataforma virtual que cuente con materiales didácticos interactivos elaborados con base en sus necesidades y estilos de aprendizaje, donde no sólo vería contenidos y actividades transcritos del libro a la una

herramienta visual, sino estaría en un entorno de aprendizaje en el que podrían generar conocimientos fuera del aula con un sistema de evaluación basado en el trabajo colaborativo y la retroalimentación, que les permitiría sentirse acompañados en todo el proceso.

Aunado a lo anterior, los docentes que imparten clases en el bachillerato podrían basarse en el Entorno de Aprendizaje Virtual de la asignatura de Inglés III, para mejorar los ambientes de aprendizaje virtual de sus asignaturas y con ello, fomentar la autonomía de estudio en los alumnos, además de permitir el reforzamiento de aprendizajes y adquisición de nuevos en otros ambientes reduciendo las horas/semana con que cuentan las asignaturas en el sistema mixto; para la escuela y los directivos sería conveniente porque la escuela seguiría trabajando bajo de uno de sus principios: la innovación, al mejorar el ambiente de aprendizaje virtual institucional y con el cual se trabaja desde que abrió sus puertas la escuela.

En lo personal, mejoraría la práctica y que hacer docente desempañado día con día, con el compromiso de propiciar más y mejores aprendizajes en los alumnos de una forma sobresaliente, innovadora y logrando en los estudiantes aprendizajes significativos para el resto de sus vidas, que finalmente impactan directamente en la sociedad, contribuyendo en la formación de estudiantes con valores humanos y sociales que actúen como actores de cambio, en el contexto social y cultural en que viven actualmente.

1.5 Pertinencia del proyecto

La propuesta de intervención para la mejora del ambiente de aprendizaje virtual en la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos es un proyecto que está acorde con el aún vigente Modelo Educativo 2017, resalta la responsabilidad de la escuela de facilitar aprendizajes que permitan a niñas, niños y jóvenes ser parte de la actual sociedad del conocimiento, derivado de esta sociedad del conocimiento los alumnos se enfrentan a una excesiva cantidad de información, por lo que la escuela debe enseñar a discernir lo relevante y pertinente; saber evaluarla, clasificarla, interpretarla y usarla con responsabilidad; para ello debe apoyarse con las herramientas

tecnológicas que tenga a su alcance, promoviendo en sus estudiantes el desarrollo de habilidades y competencias pertinentes para su aprovechamiento.

Asimismo, esta propuesta está acorde con la línea de formación de Innovación Pedagógica de la Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa, específicamente con el bloque de Mediación Pedagógica y Entornos de Aprendizaje; ya que los contenidos de estas asignaturas aunados al proyecto de intervención, permitirán potenciar la Plataforma Virtual Institucional del Bachillerato, como un entorno de aprendizaje para vincular los contenidos declarativos, procedimentales, y actitudinales de las asignaturas con el uso responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

CAPÍTULO 2: DIAGNÓSTICO

2.1 Metodología del diagnóstico

Partiendo de la experiencia docente del interventor y del contexto donde se ha desempeñado, la propuesta de intervención se lleva a cabo bajo los principios de la investigación-acción participativa, definida por Rusque (citado por Teppa, 2017 p.13) como un proceso de carácter aplicado donde el investigador se incorpora a la investigación para trabajar conjuntamente y de manera sistemática, con la finalidad de conseguir solución a un problema específico, por su parte Teppa (2017, p. 14) la define como un método que suministra técnicas, procedimientos, recursos y estrategias para poner a prueba la praxis pedagógica diaria y mejorarla, entendida a la praxis como la acción que conduce al cambio social estructural (Rojas, citado por Teppa, 2017, p.14).

La investigación participativa, tal y como lo menciona Martínez (2007, p.33) tiene como principal objetivo formar a las personas para que desarrollen su capacidad de reflexión crítica y les permita analizar su propio contexto y realidad cotidiana, y tomen sus propias decisiones sobre las acciones que más les conviene realizar para hacer frente a sus limitaciones o a las limitaciones de las situaciones en que se desenvuelven.

Derivado de lo anterior, con esta investigación se pretende mejorar la propia práctica diaria y la labor docente; al mismo tiempo que se construirá con la unión de los fundamentos teóricos que la respaldan y las reflexiones resultantes del proceso de investigación. Se pretende que los resultados obtenidos sean un aporte para la labor desempeñada por otros docentes que se enfrentan a problemáticas similares, pudiendo contribuir a soluciones viables.

Esta investigación es de corte mixto, debido a que combina el enfoque cualitativo y cuantitativo, toda vez que toma de cada una técnicas e instrumentos necesarios para la revisión de bibliografía, el procesamiento y sistematización de la información, así como el análisis e interpretación de toda la información que se irá recolectando a lo largo de la investigación, todo ello de la mano de las reflexiones y conocimientos empíricos del propio investigador.

Tomando como punto de partida la primera etapa de la investigación-acción participativa, el diagnóstico, en esta parte se revisaron documentos, se estudió el escenario y se recolectó la información referente a la problemática detectada en el contexto escolar. Lo anterior, se llevó a cabo a través de la técnica de encuesta, como aquella mediante la cual se recaba información por medio de un instrumento prediseñado sobre las causas que originan el problema e indagar las posibles soluciones.

El instrumento se trató de un cuestionario cerrado de 17 preguntas, el cual fue de elaboración propia con cuestionamientos enfocados en conocer la forma de interactuar, razones, gustos y preferencias sobre la plataforma institucional BAC y el contenido de la asignatura de inglés difundido en ella. Se elige el cuestionario como instrumento de investigación porque es una herramienta mediante la cual se pueden obtener conclusiones adecuadas sobre la población de estudio.

La técnica e instrumento, previamente mencionados, fueron seleccionados por tratarse de técnicas participativas que la población responderá de forma escrita, por lo que las preguntas a contestar deben estar redactadas con un vocabulario acorde a la edad de la población a encuestar, evitando ambigüedades, dobles negaciones y palabras confusas para los encuestados (Martínez, 2007).

El cuestionario previo a su aplicación, se validó mediante un ejercicio llevado a cabo en la asignatura de Planificación de la Propuesta de Intervención de la Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa, impartida en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Asimismo, fue validado por los dos docentes que imparten la asignatura de informática en el Bachillerato, siendo uno de ellos el encargado del soporte técnico de la plataforma; de igual forma se llevó a cabo una prueba piloto con cinco estudiantes de tercer semestre, con edades de 16 a 18 años, quienes no tuvieron ninguna duda en el lenguaje empleado en las preguntas y respuestas que lo integran.

Los sujetos seleccionados como población de estudio fueron los 70 alumnos (divididos en dos grupos) que cursaron el segundo semestre en el periodo de febrero – julio 2019, mismos que el mes de agosto del semestre de agosto 2019 – enero 2020

iniciaron el tercer semestre, semestre donde se ubica curricularmente la asignatura de inglés III, objeto de la investigación.

Con los resultados arrojados de la encuesta se espera conocer sí los alumnos ingresan o no a la plataforma, cuáles son las causas, qué les gustaría ver y cuáles son sus estilos de aprendizaje; aspectos que darán la pauta para generar la propuesta de nuevos materiales didácticos interactivos para el ambiente virtual de la asignatura de Inglés III en la Plataforma BAC, todo ello acorde a las necesidades, demandas y formas de aprender de los estudiantes.

2.2 Instrumento del diagnóstico

El objetivo del presente cuestionario es saber si los alumnos conocen e ingresan a la plataforma virtual del Bachillerato, por qué lo hacen o no, con qué frecuencia lo hacen, qué les gusta o atrae más para estudiar en la plataforma, qué les gustaría ver (mayor contenido teórico o práctico), qué materiales audiovisuales son sus favoritos, entre otros aspectos.

El cuestionario consta de 17 preguntas con respuestas de opción múltiple, se responderá de forma anónima y no habrá una calificación, ya que los resultados obtenidos formarán parte de una investigación cualitativa que sentará las bases para una propuesta de mejora en el ambiente virtual de la asignatura de Inglés III en la Plataforma Institucional del Bachillerato Mixto Abraham Castellanos (BAC).

Instrucción: selecciona la o las respuestas conforme a lo solicitado.		
Grupo: _____	Edad: _____	Sexo: _____
1. ¿Conoces la plataforma institucional del BAC?		
<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		
2. ¿Has ingresado a la plataforma institucional del BAC? (Si tu respuesta es no, pasa a la pregunta no. 5)		
<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		
3. ¿Con qué frecuencia entras a la plataforma?		
<input type="checkbox"/> Diariamente <input type="checkbox"/> Dos o tres veces a la semana <input type="checkbox"/> Una vez a la semana <input type="checkbox"/> Quincenalmente <input type="checkbox"/> Una o más veces al mes		

<p>4. ¿Cuál es la razón de tu acceso a la plataforma? (Puedes seleccionar más de una opción)</p> <p><input type="checkbox"/> Consultar contenidos de las asignaturas</p> <p><input type="checkbox"/> Consultar y descargar contenidos</p> <p><input type="checkbox"/> Realizar alguna actividad o tarea</p> <p><input type="checkbox"/> Es obligatorio para la asignatura</p> <p><input type="checkbox"/> Me gusta</p>
<p>5. ¿Cuál es la razón o las razones por las cuales no ingresas?</p> <p><input type="checkbox"/> No sé cómo acceder</p> <p><input type="checkbox"/> No cuento con <i>smartphone</i>, tableta, computadora o cualquier otro dispositivo inteligente</p> <p><input type="checkbox"/> No dispongo de internet en casa o cerca de ella</p> <p><input type="checkbox"/> No me interesa</p> <p><input type="checkbox"/> No me gusta</p>
<p>6. ¿Qué asignaturas consultas con mayor frecuencia en la plataforma?</p> <p><input type="checkbox"/> Matemáticas II</p> <p><input type="checkbox"/> Ética II</p> <p><input type="checkbox"/> Introducción a las Ciencias Sociales</p> <p><input type="checkbox"/> Taller de Lectura y Redacción II</p> <p><input type="checkbox"/> Informática II</p> <p><input type="checkbox"/> Química II</p> <p><input type="checkbox"/> Inglés II</p>
<p>7. ¿Con qué frecuencia ingresas a la asignatura de inglés?</p> <p><input type="checkbox"/> Diariamente</p> <p><input type="checkbox"/> Dos o tres veces a la semana</p> <p><input type="checkbox"/> Una vez a la semana</p> <p><input type="checkbox"/> Quincenalmente</p> <p><input type="checkbox"/> Una o más veces al mes</p>
<p>8. ¿Te parece atractivo el contenido de la materia de inglés presentado en la plataforma?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy atractivo</p> <p><input type="checkbox"/> Atractivo</p> <p><input type="checkbox"/> Poco atractivo</p> <p><input type="checkbox"/> No me parece atractivo</p>
<p>9. ¿Mejorarías algo de la asignatura de inglés en la plataforma?</p> <p><input type="checkbox"/> Contenido</p> <p><input type="checkbox"/> Tareas/actividades</p> <p><input type="checkbox"/> Colores</p> <p><input type="checkbox"/> Imágenes</p> <p><input type="checkbox"/> Letra</p> <p><input type="checkbox"/> Otro _____</p>
<p>10. ¿Consideras importante aprender inglés?</p> <p><input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No</p>

<p>11. ¿Por qué consideras importante aprender inglés? (Puedes seleccionar más de una)</p> <p><input type="checkbox"/> Obtener una beca</p> <p><input type="checkbox"/> Mejorar las oportunidades laborales</p> <p><input type="checkbox"/> Conocer más personas</p> <p><input type="checkbox"/> Viajar a otro país</p> <p><input type="checkbox"/> Otro</p>
<p>12. ¿Qué es lo más importante para ti sobre aprender inglés?</p> <p><input type="checkbox"/> Hablarlo</p> <p><input type="checkbox"/> Escucharlo y entenderlo</p> <p><input type="checkbox"/> Escribirlo</p> <p><input type="checkbox"/> Todas</p>
<p>13. ¿Aprender inglés te parece?</p> <p><input type="checkbox"/> Fácil</p> <p><input type="checkbox"/> Difícil</p> <p><input type="checkbox"/> Aburrido</p> <p><input type="checkbox"/> Interesante</p>
<p>14. ¿Cuántas horas a la semana dedicas para el estudio, repaso y refuerzo de la asignatura de inglés? (Además de la clase en la preparatoria)</p> <p><input type="checkbox"/> 0 (Ninguna)</p> <p><input type="checkbox"/> 1-2</p> <p><input type="checkbox"/> 3-4</p> <p><input type="checkbox"/> 5-6</p>
<p>15. ¿Estás de acuerdo en el uso de las tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p>
<p>16. ¿Tienes computadora, <i>smartphone</i>, tableta o cualquier otro aparato electrónico portátil propio para el fácil acceso a la plataforma?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p>
<p>17. ¿Qué tipo de contenido te gustaría ver en la asignatura de Inglés en la Plataforma? (Puedes seleccionar más de una opción)</p> <p><input type="checkbox"/> Videos</p> <p><input type="checkbox"/> Música</p> <p><input type="checkbox"/> Películas</p> <p><input type="checkbox"/> Lecturas como: artículos, capítulos de un libro</p> <p><input type="checkbox"/> Tareas/actividades</p> <p><input type="checkbox"/> Ejercicios de gramática</p> <p><input type="checkbox"/> Vocabulario</p> <p><input type="checkbox"/> Juegos</p> <p><input type="checkbox"/> Alertas y/o recordatorios</p> <p><input type="checkbox"/> Calendario de actividades</p> <p><input type="checkbox"/> Avisos</p> <p><input type="checkbox"/> Calificaciones</p> <p><input type="checkbox"/> Otra _____</p>

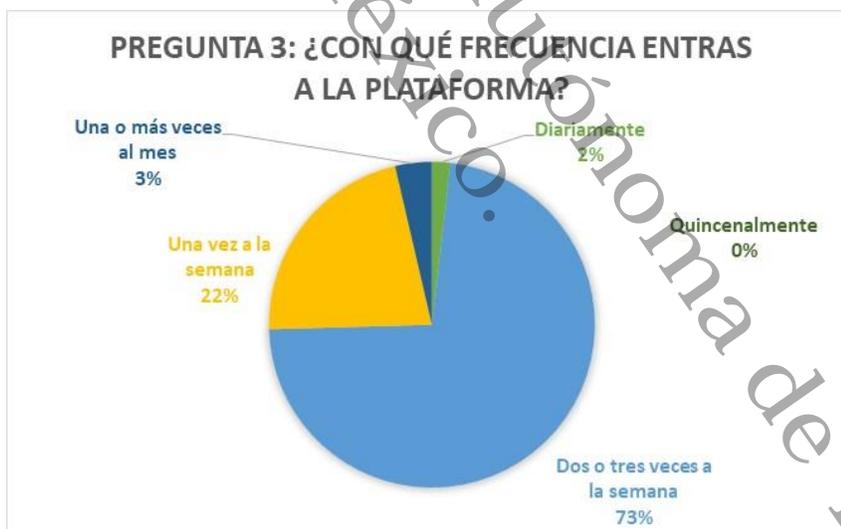
¡Gracias por tu apoyo!

2.3 Resultados del diagnóstico

La población total encuestada fue de 56 alumnos de segundo grado, 26 del grupo A y 30 del grupo B, de los cuales 21 fueron hombres y 35 mujeres; la edad de los encuestados oscila entre los 15 y los 19 años, 14 alumnos de 15 años, 22 de 16 años, 17 de 17 años, uno de 18 años y dos de 19 años.

El 100% de la población encuestada conoce la plataforma institucional BAC; 55 de los alumnos encuestados ingresan a la plataforma, sólo un estudiante manifestó que no ingresa porque no cuenta con internet en su casa o cerca de ella; de los que si ingresan a la plataforma, el 73% de ellos ingresan a la plataforma dos o tres veces por semana y solo el 2% de ellos lo hacen diariamente. (Ver gráfica 1. Frecuencia de acceso a Plataforma)

Gráfica 1. Frecuencia de acceso a Plataforma



Fuente: Elaboración propia.

La razón de acceso a la plataforma se encuentra dividida, pero la respuesta más elegida con un 36% ingresan para realizar alguna actividad o tarea y solamente seleccionaron en dos ocasiones la opción de me gusta. (Ver gráfica 2. Razón de acceso a Plataforma)

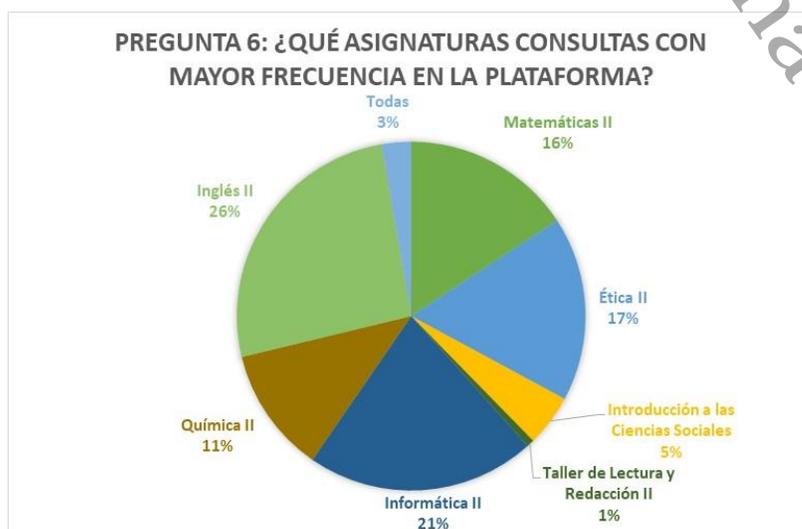
Gráfica 2. Razón del acceso a Plataforma.



Fuente: Elaboración propia.

De las siete asignaturas que cursan los alumnos de segundo grado, consultan con mayor frecuencia en la plataforma en la siguiente ponderación: 1. Inglés II, 2. Informática II, 3. Ética II, 4. Matemáticas II, 5. Química II, 6. Introducción a las Ciencias Sociales y 7. Taller de Lectura y Redacción II; solo un 3% de los alumnos ingresan a todas las asignaturas. (Ver gráfica 3. Asignaturas mayormente consultadas en Plataforma)

Gráfica 3. Asignaturas consultadas mayormente en plataforma.



Fuente: Elaboración propia.

Con base en la información expuesta, se establece como conclusión que inglés es la asignatura más visitada por los alumnos en la plataforma y lo hacen en su mayoría, 63%, de dos a tres veces a la semana, seguida por una vez a la semana, solamente un alumno respondió que nunca ha entrado a la plataforma. De los alumnos encuestados el 61% considera atractivo el contenido presentado en plataforma de la asignatura de inglés.

Se les cuestionó a los alumnos qué mejorarían del material de inglés disponible en la plataforma, la opción más elegida fue tareas/actividades, seguida de colores; con un 18% (nueve alumnos, de los cuales tres hombres y seis mujeres) la opción de otro fue la tercera más elegida, dentro de las respuestas se encuentran que nada, que es suficiente el contenido y una alumna agregó que le gustaría ver más videos educativos. (Ver gráfica 4. Opciones de mejora en la asignatura Inglés III en plataforma)

Gráfica 4. Opciones de mejora en la asignatura Inglés III en plataforma.



Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los alumnos (96%) consideran importante aprender inglés como una segunda lengua, sobre el porqué de la importancia, la respuesta más elegida fue la de mejorar las oportunidades laborales con un 40%, seguida de viajar a otro país, con un 34%. De entre las habilidades requeridas para aprender el inglés y la

importancia de estas, la mayoría de los alumnos encuestados (51%) consideran importante todas las habilidades. (Ver gráfica 5. Habilidades comunicativas del idioma)

Gráfica 5. *Habilidades comunicativas del idioma.*



Fuente: *Elaboración propia.*

Con la finalidad de conocer qué les parecía el aprender inglés, el 42% de los encuestados seleccionó que interesante, seguido por un 35% que les parece difícil. La mayoría de los alumnos (61%) dedican de una a dos horas a la semana para el estudio, repaso y refuerzo de la asignatura, fuera de la hora semana que reciben en el bachillerato los días sábados, solamente tres alumnos dedican entre cinco y seis horas semanales y ocho no dedican ninguna hora. (Ver gráfica 6. Horas a la semana dedicadas a la asignatura Inglés III)

Gráfica 6. Horas a la semana dedicada a la asignatura Inglés III.

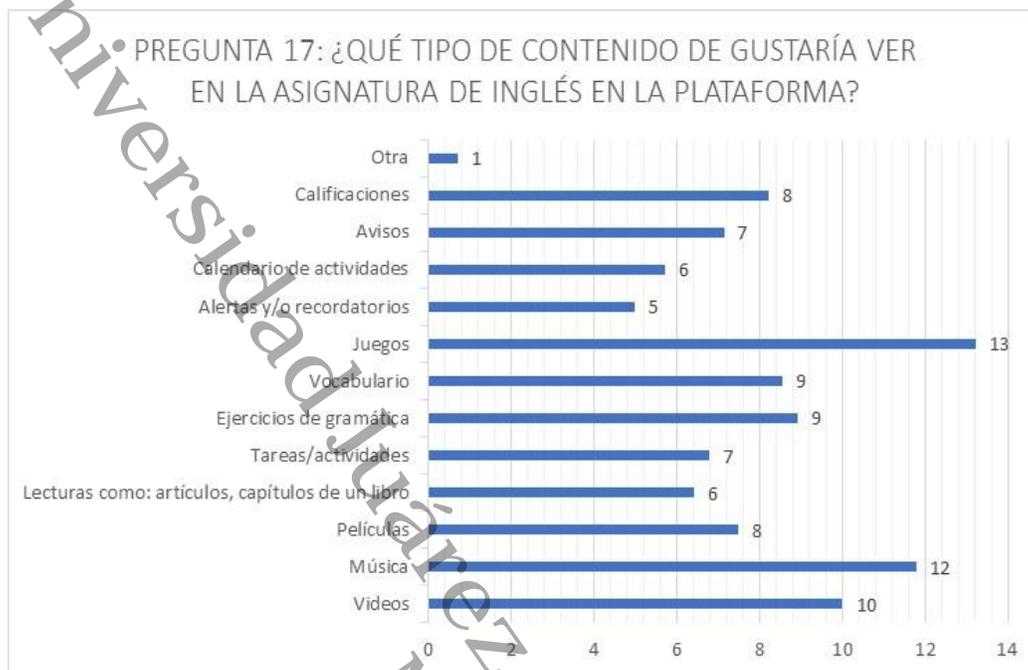


Fuente: *Elaboración propia.*

La totalidad de la población encuestada está de acuerdo en el uso de las tecnologías para el aprendizaje del idioma; para que ello pueda llevarse a cabo los alumnos necesitan tener un dispositivo electrónico que les permita acceder a la plataforma, por lo que se les preguntó si disponen de un *smartphone*, tableta o cualquier otro aparato electrónico portátil, a lo que solo un alumno respondió que no dispone de ninguno de estos.

Para conocer qué tipo de contenido les gustaría ver en la asignatura de inglés en la plataforma institucional, se les plantearon a los alumnos distintas opciones que incluían contenido lúdico y educativo, las respuestas fueron muy diversas, pero entre las más seleccionadas están: juegos (13%), música (12%) y videos (10%). (Ver gráfica 7. Tipo de contenido preferido para Inglés III en Plataforma)

Gráfica 7. Tipo de contenido preferido para Inglés III en Plataforma.



Fuente: *Elaboración propia.*

2.4 Análisis de los resultados

Los resultados del diagnóstico permiten concluir que los alumnos si ingresan a la plataforma, lo hacen primordialmente para realizar alguna tarea o actividad solicitada por los docentes, sin embargo, a muy pocos les gusta la plataforma.

Se identifica que la asignatura de inglés es la más consultada en la plataforma, ingresan a ella, de dos a tres veces a la semana; entre lo que cambiarían de ella son las tareas/actividades que deben realizar.

La mayoría de los alumnos consideran importante todas las habilidades para el aprendizaje de una segunda lengua: hablarlo, escucharlo y entenderlo y escribirlo; porque los recursos y actividades dentro de la plataforma deben estar encaminados a ello.

Una tercera parte de los estudiantes consideran que es difícil aprender inglés, pero lo consideran importante para mejorar sus oportunidades laborales y poder viajar fuera de México.

Todos los alumnos están de acuerdo en el uso de las tecnologías para el aprendizaje del inglés, y solo uno de los encuestados no dispone de un dispositivo electrónico para el acceso a la plataforma, por lo que, con el diseño de nuevos materiales didácticos interactivos para el ambiente de la asignatura de Inglés III en la Plataforma BAC aumentaría el gusto por el trabajo dentro de la misma.

Los resultados ponen de manifiesto determinadas condiciones y circunstancias que se dimensionan como problemáticas, mismas que serán atendidas con la intervención:

- Deficiencia en los materiales disponibles, debido a que no están generando ni desarrollando las competencias requeridas para la comprensión y aprendizaje de inglés como una segunda lengua.
- Desinterés de los estudiantes para la apropiación de los contenidos de la asignatura en este EVA, ya que las actividades disponibles no están enlazando sus necesidades educativas, recreativas y de ocio.

CAPÍTULO 3: SUSTENTO TEÓRICO

Las teorías educativas y prescriptivas que a continuación se detallan son las bases teóricas bajo las cuales se desarrolla el proyecto de intervención sobre la mejora del entorno de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III de la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos; mejora que se hará a través de la elaboración e incorporación de materiales mediados pedagógicamente que permitan potenciar la Plataforma Virtual Institucional del Bachillerato, como un entorno de aprendizaje para vincular los contenidos declarativos, procedimentales, y actitudinales de la asignatura con el uso responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación para que los estudiantes puedan apropiarse de los contenidos temáticos de la asignatura enlazando sus necesidades educativas, recreativas y de ocio.

3.1 Teorías educativas

3.1.1 Teoría de los instrumentos de Vigotsky

La sociedad actual es conocida como una sociedad digital, donde las tecnologías son las herramientas imperantes mediante las cuales las personas se comunican, buscan información y generan conocimiento, es por ello, que la educación es un área que no queda fuera de la incursión de las Tecnologías de la Información y Comunicación, al contrario, pueden convertirse en instrumentos psicológicos cuando, gracias a su potencial semiótico, son utilizadas para planear y regular la actividad de uno mismo y de los demás (Coll, Onrubia y Mauri, citados por Coll y Bustos, 2010, p. 170).

Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje se han convertido, de acuerdo a la Teoría Socio-cultural, en instrumentos psicológicos, que potencian y median los procesos psicológicos de los seres humanos, específicamente, aquellos que de acuerdo con Vigotsky, son de orden superior.

Los procesos mentales superiores se consideran funciones de la actividad mediada, de esta manera Vigotsky (citado por Kozuín, 2000) establece tres clases de mediadores: instrumentos materiales, aquellos que solo tienen una influencia indirecta sobre los procesos psicológicos, se dirigen a procesos de la naturaleza y sirven como conductores de la actividad humana orientada a objetos externos; los instrumentos

psicológicos, a diferencia de los materiales se orientan hacia el interior y transforman los procesos psicológicos naturales internos en funciones mentales superiores; y otros seres humanos, la mediación a través de otras personas se da en dos niveles: primero a nivel social (interpsicológico) y segundo a nivel individual (intrapsicológico).

Las TIC generarán conocimiento en los alumnos al lograr cambiar su carácter material a uno psicológico, medien e influyan en los procesos mentales de los seres humanos, es decir cuando los símbolos, signos, textos, medios y todo aquel material que se pueda crear con ayuda de las herramientas tecnológicas, y la propia herramienta en sí, será un instrumento psicológico cuando se logren aprendizajes en los estudiantes y no solo a través de la memorización, sino por medio del pensamiento, análisis, comprensión, reflexión y asimilación de aquellos símbolos presentados, siendo estos los procesos mentales superiores.

3.1.2 Teoría del conectivismo

Este proyecto de intervención que espera generar conocimiento sobre el uso de las TIC y a través de ellas, retoma sus bases teóricas en la teoría del conectivismo, la cual se deriva del constructivismo, pero adaptada a la era digital. El constructivismo expone que las personas crean su propio aprendizaje situándolo en sus propios contextos, donde las personas son aprendices activos y desarrollan el conocimiento por sí mismas (Geary, citado por Schunk, 2012, p. 231); otro supuesto del constructivismo radica en que la labor de los docentes está en estructurar situaciones en las que los estudiantes participen de manera activa con el contenido a través de la manipulación de los materiales y la interacción social (Schunk, 2012, p. 231).

La teoría del conectivismo argumenta la propia construcción del conocimiento enmarcado en un ambiente global, cambiante, líquido e ilimitado de las conexiones sociales, presenciales y/o virtuales (Siemens, citado por Pérez, 2012). De acuerdo con Siemens (Citado por García, 2009, p. 15) la ecología y las redes de aprendizaje son estructuras que permiten el aprendizaje personalizado y continuo. Las comunidades de aprendizaje, fuentes de información y los individuos pueden considerarse nodos o puntos de conexión en una red. Estas redes se dan dentro de una ecología y son clave

al diseñar nuevos ambientes de aprendizaje en la era digital. (Citado por García, 2009, p. 15).

El conectivismo es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes, y complejidad y auto-organización. El aprendizaje (definido como conocimiento procesable) puede residir fuera de uno mismo (dentro de una organización o una base de datos), está enfocado a conjuntos de información especializada conectados y a las conexiones que permiten aprender más y que son más importantes que el estado habitual de conocer. El conectivismo está conducido por la comprensión de que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. El conectivismo, como una visión en etapas de cómo las personas exploran y encuentran conocimientos de una manera ecológica/de sistema de red (Siemens citado por García, 2009, p. 15).

Por ser una nueva teoría de aprendizaje de la era digital, se requiere una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje, en la que, en vez de diseñar cursos, se diseñen ambientes de aprendizaje (ecologías de aprendizaje) para que los estudiantes busquen y creen su red de nodos de conocimiento basado en sus intereses y necesidades (García, 2009, p. 21); es por ello que con este proyecto de intervención se pretende que el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura de Inglés III sea un ambiente propicio para que los estudiantes se apropien de los contenidos y construyan sus propios aprendizajes.

Sobre la base de lo expuesto en la teoría del conectivismo:

“una red tiene como mínimo dos componentes: nodos y conectores. Un nodo puede ser cualquier entidad externa: personas, bibliotecas, organizaciones o cualquier tipo de información, de tal manera que puede existir un sinnúmero de conexiones. Esta red interna que se forma en nuestra mente es dinámica e inteligente. A través del tiempo, cada nodo pierde o gana importancia; de este modo, al perder valor, éste puede ser eliminado de la red. Así, es más importante decidir qué aprender según la relevancia que tenga ese conocimiento y saber dónde buscar la información. Por tanto, en un mundo tan cambiante, el docente debe preparar al estudiante para crear y evaluar redes que, en un proceso continuo de interacción, generan conocimiento (Vintimilla y Gutiérrez, en Islas y Delgadillo, 2016, p. 120)”.

El conectivismo se centra en la premisa de que el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, donde el aprendizaje es la habilidad para construir y

atravesar esas redes, el alumno adquiere gran relevancia al ser el sujeto de aprendizaje y al mismo tiempo formar parte de esas redes, es por ello que hay que atender las principales características de esta teoría para que el estudiante adquiera el aprendizaje, las cuales, de acuerdo a Siemens (citado por Solorzano y García, 2016, p. 104), son:

1. El aprendizaje y el conocimiento reposan sobre una diversidad de opiniones.
2. Aprender es un proceso que consiste en conectar nodos especializados o recursos de información.
3. El conocimiento puede residir en dispositivos no humanos.
4. La capacidad para aprender es más importante que el conocimiento que se tiene.
5. Nutrir y mantener conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
6. La habilidad para establecer conexiones entre distintos campos, ideas y conceptos es una competencia esencial del alumno.
7. La toma de decisiones es en sí un proceso de aprendizaje. Lo que supone una respuesta correcta hoy, puede ser incorrecto mañana, ya que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente.

De acuerdo con lo planteado por esta teoría el acto de aprender es un acto de creación de una red externa de nodos donde se conectan y cobran forma las fuentes de información y de conocimiento. Las redes de aprendizaje pueden ser percibidas, entonces, como estructuras que se crean con el fin de adquirir, experimentar, crear y conectar continuamente nuevos conocimientos; para este proyecto de intervención se considera como red de aprendizaje, es decir la fuente de información, el material que se creará para que los estudiantes puedan desarrollar los aprendizajes propios de la asignatura, atendiendo los distintos estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes.

3.1.3 La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Los estudiantes necesitan disponer de recursos didácticos que atiendan las distintas habilidades, capacidades y estilos de aprendizaje de cada uno, es por ello que este

proyecto de intervención también se basa en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner.

En la perspectiva de Gardner, hay distintas formas de razonamiento y pensamiento, que se asocian a distintos sistemas simbólicos (ejemplo, lenguaje vs. dibujos), objetivos (ej, estéticos vs. científicos), o valores culturales (ej, comprender o comprobar, demostrar o inspirar). Asimismo, todos los individuos tienen la capacidad de proponer preguntas y buscar soluciones, usando una o varias inteligencias, las cuales se detallan a continuación (Arancibia et al, 2008, p.158-159):

- Inteligencia lingüística: incluye las competencias semánticas, fonológicas, sintácticas y pragmáticas.
- Inteligencia musical: opera fundamentalmente con tono, ritmo y timbre, y permite al individuo derivar significado de la organización del sonido.
- Inteligencia lógico-matemática: comienza a desarrollarse en la exploración y el ordenamiento de los objetos del mundo que rodean, ayuda a comprender la lógica de las cosas.
- Inteligencia espacial: percepciones precisas de formas u objetos, habilidad para recrearlos sin referencia al estímulo físico, habilidad para manipular o modificar tales imágenes en el espacio.
- Inteligencia kinestésica-corporal: es la habilidad para resolver problemas o elaborar productos usando partes de o todo el cuerpo; las operaciones básicas incluyen el control del propio cuerpo y de objetos del mundo, el movimiento.
- Inteligencia intrapersonal: consiste en una capacidad básica del individuo de poder acceder a sus propios sentimientos y a distinguir entre los distintos sentimientos que percibe.
- Inteligencia interpersonal: implica una capacidad para distinguir los sentimientos, comportamientos, motivaciones y atributos de las demás personas.

El diseño de materiales didácticos audiovisuales en los entornos virtuales de aprendizaje es una parte de suma importancia para que el proceso de enseñanza-

aprendizaje en estos ambientes sea exitoso, y para lograrlo se deben tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes que serán actores activos de este proceso.

Palomino & Rangel (2015, p. 94) evidencian el potencial de las técnicas de realización audiovisual y las estrategias de aprendizaje individual, y concluyen que:

“es necesario contar con unos instrumentos o mecanismos adecuados para la detección de estilos de aprendizaje de una población objeto de estudio; al mismo tiempo que ofrecen una gama de técnicas audiovisuales que facilitan y orientan el desarrollo de los materiales basados en los estilos de aprendizaje para la producción de distintos materiales audiovisuales personalizados, con la facilidad de ser aplicados en diversos contextos formativos, en tal sentido se hace necesario explorar diversos enfoques o paradigmas computacionales que vayan en consonancia con la filosofía de trabajo propuesta para garantizar plataformas tecnológicas de formación con altos estándares de personalización”.

Por su parte, Salazar et al (2016) aportan la definición de reglas para la identificación de estilos de aprendizaje mediante la fusión de la información monitoreada sobre el comportamiento, desempeño y estado afectivo de los estudiantes en un entorno virtual de aprendizaje, con base en fundamentos teóricos de la psicología cognitiva y estilos de aprendizaje concluyen que las reacciones emocionales de los estudiantes cuando usan entornos virtuales de aprendizaje pueden ser monitoreadas, almacenadas y utilizadas junto con otros tipos de patrones, como el de comportamiento y desempeño, para la identificación automática de estilos de aprendizaje.

En concordancia a lo anterior y en apego a los fines de la intervención, los materiales que se diseñarán como parte de la mejora del ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III contemplará los distintos estilos de aprendizaje.

3.2 Teorías prescriptivas

3.2.1 Método AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera)

La metodología de enseñanza del inglés como una segunda lengua ha cambiado con el paso del tiempo, esto derivado de la importancia del desarrollo de las competencias requeridas para el aprendizaje del inglés como una segunda lengua.

Este proyecto de intervención sienta una de sus bases en el método AICLE, definido por Coyle, Hood y Marsh (citados por Navarro et al, 2019, p. 84) como un doble enfoque educativo que combina diversas metodologías para la enseñanza tanto de la lengua como del contenido no lingüístico, a través del cual se integran contenidos lingüísticos y no lingüísticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la lengua se utiliza, no solo como medio de instrucción, sino como herramienta para comunicar y construir conocimiento sobre contenidos no lingüísticos.

De acuerdo con Navarro et al (2019, p. 84), el principio de la comunicación en AICLE implica la realización de tareas que cumplen con los siguientes requisitos:

1. Las tareas deben ser reales: esto es, deben replicar tareas para las que utilizamos la lengua fuera del aula.
2. Las tareas deben tener un propósito y ser significativas: esto es, en estas tareas, la lengua debe tener una función y un significado concreto dentro de un determinado contexto comunicativo.
3. Retroalimentación: implica la necesidad de una respuesta o reacción para confirmar que se ha producido la comunicación.

Este método resalta la importancia comunicativa del idioma y la contextualización del mismo, permite la integración de las TIC y los materiales digitales que emanen de estas, porque los recursos digitales permiten crear y producir situaciones reales para los alumnos permitiéndoles, además, mejorar las habilidades propias del idioma de manera interactiva y colaborativa, fomentando al mismo tiempo la apropiación natural del idioma.

Este proyecto de intervención se sustenta en esta metodología por la inclusión de las TIC en la enseñanza del idioma, la pertinencia de la propuesta radica en la modificación de materiales del entorno virtual de la asignatura, con la finalidad de que

los alumnos tengan una mayor asimilación de los contenidos de la asignatura al mismo tiempo que se optimizan los recursos disponibles en la institución.

3.2.2 Cómic como herramienta para el aprendizaje del inglés

El cómic o historieta forma parte de uno de los materiales propuestos como estrategia de aprendizaje del inglés en este proyecto de intervención. De acuerdo con la Real Academia Española:

“el término historieta deriva del sustantivo historia con el sufijo -eta y se utiliza para formar diminutivos, despectivos u otras palabras de valor afectivo, a veces de manera no muy explícita, a partir de adjetivos y sustantivos. Las acepciones de la Real Academia Española son: Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia» y «Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro”.

Isabel García (2013) define al cómic como una estructura narrativa secuenciada que combina elementos verbales e icónicos con una relación entre sí, y debido a sus características, la mayoría compartidas con otros ámbitos culturales y artísticos, podemos considerarlo un medio de narración independiente.

El cómic está compuesto por varios elementos descriptivos y funcionales que conforman su definición. Los elementos descriptivos son:

- Secuencia narrativa basada en un guión y dibujada en viñetas [frames], de carácter sobre todo descriptivo.
- Cadena sintagmática, compuesta de sintagmas icónico-literarios estructurados a partir de otros bloques sintagmáticos menores llamados viñetas.
- Sistematización determinada de significados.

Los elementos funcionales son:

- El signo connota además de denotar.
- El código adquiere amplitud significativa.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas destaca al texto como fundamental para cualquier acto de comunicación lingüística y es el enlace externo y objetivo entre el emisor y el receptor, se comuniquen cara a cara o a distancia,

asimismo incluye a las tiras cómicas como uno de los tipos de texto como material de entrada del proceso de comprensión de la lengua.

Es por lo anterior, que se selecciona el cómic como una estrategia de aprendizaje, ya que a través de él los alumnos podrán comunicar, expresar y transmitir los conocimientos previos y los contenidos temáticos del segundo parcial, contenidos temáticos que forman parte del objeto de estudio de la intervención.

3.3.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

El trabajar con las TIC como herramientas en materia educativa trae consigo múltiples ventajas y el aprendizaje que se espera alcancen los alumnos con esta intervención estará determinado por materiales mediados pedagógicamente y que serán difundidos en la plataforma virtual institucional del bachillerato, es decir en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).

De acuerdo con Peña y Barragán (citados por Fernández-Sánchez et al, 2019, p. 2) hay tres ventajas principales de las TIC como herramientas en materia educativa. A través de las TIC, las imágenes se utilizan para mejorar la memoria de los alumnos, los maestros pueden explicar mejor las instrucciones complejas y elaborar lecciones interactivas que podrían mejorar la asistencia y el disfrute de los alumnos.

Derivado de lo anterior es necesario entender qué son y cuáles son las principales características de los EVA, que de acuerdo con Salinas (2011), un EVA es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica; el cual posee cuatro características básicas:

- Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.

- La relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.

Derivado de lo anterior La definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí.

La dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas.

La dimensión educativa está representada por el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en su interior; determinada por la interacción entre los actores de este proceso y las actividades a realizar.

Plataformas e-learning

Los tipos de EVA de uso más extendido a nivel escolar son cuatro: plataformas de *e-learning*, blogs, wikis y redes sociales. Para este proyecto de intervención es relevante describir qué son las plataformas, ya que será el entorno donde se difundirán los contenidos temáticos de la asignatura de Inglés III. También es importante mencionar que este tipo de entornos no son exclusivos de educación *on line* o virtual, ya que también se implementan en los llamados sistemas mixtos o *blended learning*.

Las plataformas *e-learning*, también llamadas simplemente plataformas, o LMS, por las siglas en inglés correspondientes a “*Learning Management System*” o Sistema de Gestión del Aprendizaje. Se trata de aplicaciones que nacieron específicamente con fines educativos, es decir para ser utilizadas como escenarios de propuestas de enseñanza-aprendizaje, durante la década de 1990. Es el tipo de entorno más complejo en cuanto a cantidad y variedad de herramientas, ya que están conformadas por módulos de software con diferentes funcionalidades (por ejemplo, en una plataforma podemos encontrar un módulo de foro, otro de chat o de videoconferencia, uno de agenda de tareas, otro para crear pruebas objetivas, etc.). Hay plataformas gratuitas (como Moodle, Dokeos, Claroline o Sakai) y comerciales o de pago (como Educativa o *Blackboard*). (Salinas, 2011).

La plataforma institucional que aloja los contenidos temáticos es una plataforma Moodle, que de acuerdo con su página oficial (2019) es un sistema gratuito para el Manejo del Aprendizaje en línea, que les permite a los educadores la creación de sus propios sitios web privados, llenos de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio. El corazón de Moodle son los cursos que contienen actividades y recursos. Hay unas 20 actividades diferentes disponibles (foros, glosarios, wikis, tareas, exámenes (cuestionarios), encuestas, reproductores SCORM, bases de datos, etc.) y cada una de ellas puede ser personalizada bastante.

Las principales características de esta plataforma son: interfaz moderna y fácil de usar; tablero personalizado, actividades y herramientas colaborativas, calendario, gestión de archivos, editor de texto simple, notificaciones, monitoreo del progreso, integración multimedia y de contenido externo, gestión del grupo, calificación en línea, actividades como: base de datos, chat, exámenes, foro, glosario, taller, tarea, *wiki*, y recursos como: archivo, carpeta, etiqueta, página y URL.

Todas las herramientas con que cuenta esta plataforma brindan la posibilidad al docente de cargar el contenido y las actividades necesarias para difusión de contenido, diseño de actividades, retroalimentación y comunicación con los miembros de la clase.

El poder principal de este modelo basado en actividades viene al combinar las actividades en secuencias y grupos, lo que puede ayudarle a guiar a los estudiantes a través de los caminos del aprendizaje. Así, cada actividad se puede construir basándose sobre los resultados de las actividades previas. Hay muchas herramientas que hacen más fácil el crear comunidades de aprendizaje, tales como blogs, mensajería, listas de participantes, etc, así como herramientas útiles como el libro de calificaciones, reportes, integraciones con otros sistemas similares y más.

Evaluación en los ambientes virtuales de aprendizaje

La evaluación como parte de los procesos formativos de enseñanza-aprendizaje no es ajena, ni puede quedarse fuera de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), ya que es importante conocer si los alumnos han adquirido las competencias, habilidades y saberes difundidos en este medio; por lo tanto, debe ser considerada en el diseño instruccional para estos ambientes de aprendizaje.

Es importante que esta evaluación permita a los alumnos conocer si se han alcanzado los objetivos propuestos, así como detectar sus áreas de oportunidad, asimismo la evaluación en los AVA debe basarse en una retroalimentación que permita al tutor o guía de los conocimientos impartidos la mejora en la construcción de los materiales divulgados en este entorno de aprendizaje.

De acuerdo a Henao (citado por Tobón, 2007, p.31) existen evaluaciones alternativas, que pretenden evaluar la cognición, el desempeño y la formación, las cuales se detallan a continuación:

- La evaluación cognitiva se centra en la evaluación de actitudes, habilidades comunicativas y metacognitivas, que conducen al estudiante a elaborar, enunciar, planificar, controlar, monitorear y acceder a la información.
- La evaluación de desempeño se centra en la ejecución y creación mediante la evaluación de un producto o realización de una actividad.
- La evaluación por carpetas tiene relación directa con la evaluación formativa, ya que se almacena el trabajo del estudiante por un período de tiempo determinado y posteriormente se revisan con relación al proceso y al producto.

Las TIC fortalecen el aprendizaje, la motivación, las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes y su autonomía para aprender (Fernández et al 2019, p. 2); por lo que en los entornos virtuales de aprendizaje se debe enfrentar a los alumnos a situaciones reales o auténticas, resolver problemas relevantes, aprender a tomar decisiones en situaciones que le plantean el reto de la incertidumbre o el conflicto de valores, es decir, adquirir los saberes y habilidades propios de la comunidad de práctica social o profesional a que pertenece o se pretende integrar (Díaz Barriga, 2005, p. 11).

De lo anterior, que el potenciar la plataforma como un entorno de aprendizaje a través de la creación de los materiales mediados pedagógicamente, no solo formara estudiantes autónomos y responsables de su propio aprendizaje, sino que al mismo tiempo se desarrollarán como alumnos críticos, analíticos, participativos y reflexivos,

generadores de su propio conocimiento, mismo que por tratarse de nativos digitales demandan contenidos interactivos que les permitan generar las competencias propias del inglés como una segunda lengua.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

CAPÍTULO 4: PLAN DE ACCIÓN PARA LA OPTIMIZACIÓN DEL AMBIENTE VIRTUAL DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS III

El plan de acción que a continuación se presenta, detalla y describe las actividades que se van a implementar, así como los materiales didácticos interactivos (específicamente en la etapa del desarrollo) que se diseñarán para la apropiación de los contenidos temáticos *past progressive* y *there is & there are*, correspondientes a los temas a evaluar en el segundo examen parcial de la asignatura de Inglés III, los cuales se difundirán a través de la Plataforma Virtual Institucional del bachillerato.

En este proyecto de intervención el docente elaborará los materiales que formarán parte del entorno virtual de aprendizaje, por lo que tendrá que generar una relación de confianza con los estudiantes, de tal forma que ellos se sientan acompañados al momento de realizar las actividades, al mismo tiempo propiciará la retroalimentación durante el proceso.

Para la creación de los materiales interactivos el interventor realizará una mediación pedagógica desde tres aristas: el contenido temático, el aprendizaje y la forma en que se presentarán los materiales, para lo cual contemplará las preferencias encontradas en el diagnóstico, y otras características como: seleccionar imágenes que permitan complementar la idea principal del texto, otorgar significación a los materiales; las actividades que diseñe deben contener ejemplos coloquiales y de la vida diaria de los estudiantes, así como una aplicabilidad para ellos, cuidar la forma estética de los materiales y al mismo tiempo permitir la apropiación de los mismos; el material diseñado debe generar reto en los alumnos, reflexión, análisis, síntesis, es decir, procesos mentales de orden superior.

Con este proyecto de intervención se pretende atender los ejes problematizadores derivados del diagnóstico:

- Deficiencia en los materiales disponibles, debido a que no están generando ni desarrollando las competencias requeridas para la comprensión y aprendizaje de inglés como una segunda lengua.

- Desinterés de los estudiantes para la apropiación de los contenidos de la asignatura en este EVA, ya que las actividades disponibles no están enlazando sus necesidades educativas, recreativas y de ocio.

4.1 Objetivo de la intervención

Optimizar el entorno de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III mediante el diseño de nuevos materiales mediados pedagógicamente como estrategia de aprendizaje de los contenidos temáticos *past progressive* y *there is & there are*.

4.2 Objetivos específicos

- Impulsar el trabajo colaborativo en el ambiente virtual de aprendizaje de la asignatura de Inglés III.
- Fomentar el aprendizaje autónomo de los alumnos en la plataforma virtual institucional BAC.
- Diseñar material audiovisual didáctico para la asignatura de Inglés III en la plataforma institucional BAC.
- Contribuir al reforzamiento en los estudiantes las cuatro habilidades comunicativas del inglés como una segunda lengua a través del ambiente virtual de aprendizaje.
- Coadyuvar en el incremento del aprovechamiento escolar de los alumnos de tercer semestre grupo A.
- Comparar los resultados de la evaluación sumativa entre los dos grupos de tercer semestre.
- Evaluar el grado de satisfacción de los alumnos sobre EVA en la asignatura de inglés III.

4.3 Localización física

Las actividades previas y posteriores a la implementación del proyecto de intervención se llevarán a cabo en las instalaciones de la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos. Las actividades propias del proyecto de intervención se realizarán en la

plataforma institucional BAC. Las actividades de inicio incluyen la presentación y una actividad que permita generar una relación de confianza con los alumnos; mientras que las actividades posteriores consisten en una encuesta de opinión sobre el grado de satisfacción de los materiales propuestos para trabajar los contenidos temáticos, previamente mencionados, en la plataforma; y un quiz sobre la apropiación de dichos temas, ambos se elaborarán y responderán en el entorno virtual.

4.4 Fases de la intervención

Antes

Previo a la implementación del proyecto, el interventor visitará a los alumnos de tercer semestre del grupo A, población a la que va dirigida el proyecto, el 14 de septiembre de 2019. En esta sesión el interventor se presentará y pedirá a los alumnos que se presenten en inglés, expresando su nombre, edad y alguna actividad que hayan hecho un día anterior, esto con la finalidad de que utilicen la estructura gramatical del pasado simple, tiempo verbal que conocieron durante el primer parcial y antecedente de uno de los contenidos temáticos del segundo parcial, periodo donde se intervendrá.

Aunado a lo anterior, se realizará con los alumnos una dinámica de integración, porque como parte de las actividades que se diseñarán en la plataforma se incluyen trabajos colaborativos, para lo cual los alumnos deben de tener una actitud positiva hacia el trabajo en equipo. La dinámica de integración consistirá en formar equipos de trabajo, a cada equipo se le dará un pliego de papel periódico, todos los integrantes del equipo tendrán que estar dentro del papel periódico, luego el papel se doblará a la mitad y tendrán que organizarse para seguir estando todos dentro del mismo.

Lo anteriormente mencionado se llevará a cabo para crear un ambiente de confianza entre el interventor y los alumnos, aunque el proyecto consiste en el diseño de materiales interactivos para la Plataforma BAC, es importante que los alumnos conozcan a la persona que está detrás de la computadora, ello contribuirá al mejor desempeño de las actividades ya que durante las mismas, ellos podrán preguntar al interventor sobre alguna duda en la realización de las tareas.

Esta fase se llevará a cabo en el salón de clases de la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos, los recursos materiales serán: pintarrón, plumones y

papel periódico; y los recursos humanos implicados son el interventor y el grupo en el cual se va a intervenir.

Las metas a lograr en esta fase son:

- Que el alumno conozca al interventor del proyecto.
- Generar confianza para trabajar en el entorno virtual de aprendizaje.
- Integrar a los alumnos para que puedan trabajar colaborativamente.

Durante

En esta fase de la intervención el interventor diseñará los materiales digitales interactivos para la difusión y práctica del contenido temático del segundo parcial: *past progressive* y *there is/there are*, esta etapa se llevará a cabo durante el periodo lectivo del segundo parcial: 28 de septiembre al 09 de noviembre de 2019 (Ver tabla 1. Recursos y actividades diseñados para el proceso de implementación de la intervención)

Tabla 1. Recursos y actividades diseñados para el proceso de implementación de la intervención.

Contenido temático	Recursos	Actividades
Tema 1: tiempo verbal <i>past progressive</i> en sus tres formas: afirmativa, negativa e interrogativa.	Los alumnos consultarán: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación interactiva elaborada en la plataforma <i>Genially</i>. 	Los alumnos resolverán: <ul style="list-style-type: none"> • Quiz de <i>Socrative</i>. • Tarea en <i>Moodle</i>: audio de conversación por parejas.
Tema 2: <i>past progressive</i> & <i>simple past (when)</i>	Los alumnos consultarán: <ul style="list-style-type: none"> • Video-presentación elaborado en <i>Powtoon</i>. • Recurso "página" de <i>Moodle</i>. 	Los alumnos resolverán: <ul style="list-style-type: none"> • Quiz-game de <i>Genially</i>. • <i>Matching columns game</i> en elaborado en <i>Educaplay</i>.
Tema 3: <i>past progressive</i> & <i>simple past (while)</i>	Los alumnos consultarán: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación interactiva elaborada en la plataforma <i>Genially</i>. • Recurso "página" de <i>Moodle</i>. • Video en <i>Edpuzzle</i>. 	Los alumnos resolverán: <ul style="list-style-type: none"> • Quiz-game de <i>Socrative</i>. • <i>Comic</i>.

Tema 4: <i>there is & there are</i>	Los alumnos consultarán: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación interactiva en <i>prezi</i>. • Video de la plataforma <i>YouTube</i>. 	Los alumnos resolverán: <ul style="list-style-type: none"> • Tarea en <i>Moodle</i>. • <i>Fill in the blanks game</i> en <i>Educaplay</i>.
Tema 5: <i>there isn't & there aren't</i>	Los alumnos consultarán: <ul style="list-style-type: none"> • Video-presentación elaborado en <i>Powtoon</i>. • Archivo en pdf descargable. 	Los alumnos resolverán: <ul style="list-style-type: none"> • Worksheet (hoja de trabajo) • Tarea en <i>Moodle</i>.

Fuente: *Elaboración propia.*

El primer tema del segundo parcial es el tiempo verbal: *past progressive*, en sus tres formas: afirmativa, negativa e interrogativa; para lo cual se elaborará una presentación interactiva en la plataforma Genially, misma que estará incrustada dentro de la Plataforma BAC, esto con la finalidad de que el contenido lo puedan visualizar los alumnos dentro de la misma página. La plataforma Genially es una herramienta que permite crear contenidos interactivos con el apoyo de platillas prediseñadas, este contenido puede ser diverso: presentaciones, videos, infografías, juegos, entre otros.

La presentación interactiva para esta parte los alumnos la encontrarán en el apartado de recursos del tema II del bloque II, visualizándolo de la siguiente forma:

The screenshot shows a web browser window displaying the course page for 'Comunidad BAC'. The page title is 'Bloque II: "Story tellers" - Sesión 6: 28/09/2019'. The main content area is titled 'Sesión 6: Pasado continuo o progresivo'. Below the title, there is a navigation menu with 'Navegación' and 'Administración'. The main content area features a central image of a signpost with three arrows pointing in different directions, labeled 'PAST', 'PRESENT', and 'FUTURE'. Below the image, there is a section titled 'RECURSOS' with a sub-section for 'Past progressive'. A blue arrow points to the 'Past progressive' resource, which is highlighted with a red box. The resource description states: 'El uso más común del pasado continuo es hablar de algo que estaba sucediendo en un tiempo determinado en el pasado.' and provides examples: 'What **were you doing** at 8 o'clock last night? I was watching television. (¿Qué estabas haciendo a las 8 en punto de anoche? Estaba viendo la televisión)'. The page also includes a sidebar with 'Navegación' and 'Administración' buttons.

Después de dar clic en la dirección URL (tal y como se muestra en la imagen anterior señalado por una flecha), los alumnos verán la presentación de la siguiente forma:



La siguiente tarea a realizar por parte de los alumnos será responder un *quiz* de opción múltiple en la plataforma *socrative*, este *quiz* consiste en seleccionar una de las cuatro opciones que completen correctamente la oración, las oraciones están en pasado progresivo, por lo que tendrán que responder haciendo uso de esta forma gramatical; la cual ya fue vista en clase y reforzada con la presentación anterior.

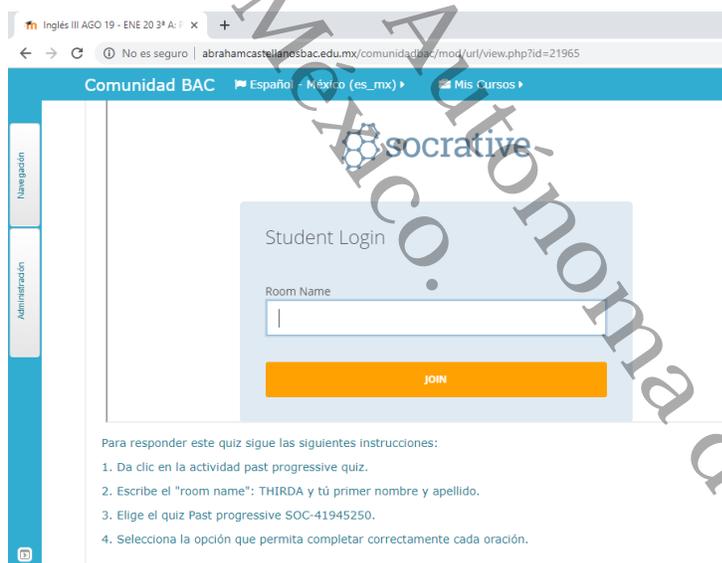
Para que los alumnos puedan acceder al *quiz*, tendrán que dar clic en el icono



El icono anterior indica que es una actividad albergada en otra página distinta a la plataforma, pero en este caso la actividad está integrada a la plataforma del bachillerato, por lo que a dar clic, se abre el cuestionario dentro de la misma, lo cual será visible para los estudiantes así:



Al dar clic en el nombre de la actividad, tal y como se muestra en la imagen anterior, los alumnos visualizarán el cuestionario de la siguiente forma, donde tendrán que seguir las indicaciones para poder responderlo:



Las indicaciones para responder el *quiz*, mismas que están enmarcadas en el cuadro de la imagen inmediata anterior, son:

- 1) Clic en la actividad *past progressive quiz*.
- 2) Escribir el *room name*: THIRDA y enter.
- 3) Escribir el nombre y primer apellido.
- 4) Elegir el *quiz past progressive SOC-41945250*

- 5) Empezar a responder el *quiz* seleccionado la opción que complete correctamente cada una de las diez oraciones.

La segunda actividad para este tema consiste en que los alumnos elaboren un diálogo corto por parejas y graben el audio del mismo, posteriormente tendrán que subir el audio a la plataforma. Esta actividad permitirá a los alumnos poner en práctica la gramática, escritura y el habla del inglés empleando el tiempo verbal de pasado progresivo. En esta actividad además de usar la estructura gramatical, trabajaran en parejas, lo que propicia el trabajo colaborativo.

Para esta actividad se utilizó la actividad tarea de la plataforma del bachillerato. Los alumnos podrán visualizar la tarea de la siguiente forma:



The screenshot shows a task assignment interface. On the left, there is a blue vertical bar with a white 'D' icon. To the right, the task title is 'Audio past progressive' with an 'Editar' button and a user icon. Below the title, the instructions are: 'Por parejas elaboren un dialogo empleando la estructura gramatical del pasado progresivo, el cual deberán grabar y subirlo a la plataforma. Para grabarlo pueden hacer uso de su celular. Tomen en cuenta que solamente es el audio, no el video. Al finalizar sube el audio y el diálogo que usaron a la tarea. Recuerden escribir sus nombres y solamente uno de los dos subirá la tarea, no es necesario que ambos lo hagan. Observa el siguiente ejemplo:'. An example dialogue is provided: 'A: What were you doing an hour ago? (Qué estabas haciendo hace una hora?)', 'B: I was cleaning my house. And you? (Estaba limpiando mi casa y tú?)', 'A: I was playing soccer with my son. (Estaba jugando soccer con mi hijo)'. A blue arrow points from the 'D' icon to the task title.

En la tarea están descritas las instrucciones para la elaboración del dialogo que grabarán, así como un ejemplo de diálogo corto.

En caso de tener dudas sobre cómo subir la tarea, estará adjunto un hipervínculo de un video del canal oficial del bachillerato en YouTube, el cual se reproduce dentro de la misma plataforma sin tener que abandonar esta página y abrir una pestaña nueva, tal y como se muestra a continuación enmarcado en un cuadro:

Comunidad BAC Español - México (es_mx) Mis Cursos Este curso

Audio past progressive Editar

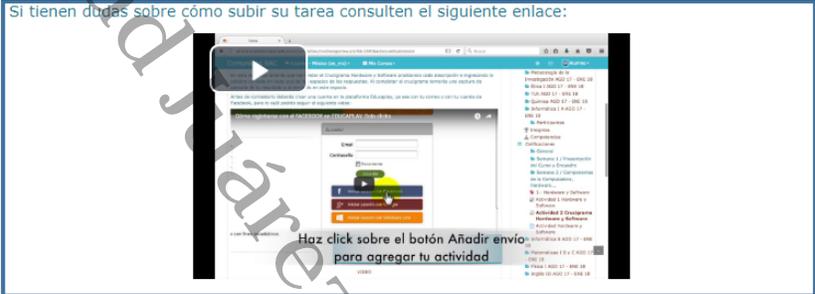
Por parejas elaboren un diálogo empleando la estructura gramatical del pasado progresivo, el cual deberán grabar y subirlo a la plataforma. Para grabarlo pueden hacer uso de su celular. Tomen en cuenta que solamente es el audio, no el video.

Al finalizar sube el audio y el diálogo que usaron a la tarea. Recuerden escribir sus nombres y solamente uno de los dos subirá la tarea, no es necesario que ambos lo hagan.

Observa el siguiente ejemplo:

A: *What were you doing an hour ago? (Qué estabas haciendo hace una hora?)*
 B: *I was cleaning my house. And you? (Estaba limpiando mi casa y tú?)*
 A: *I was playing soccer with my son. (Estaba jugando soccer con mi hijo)*

Si tienen dudas sobre cómo subir su tarea consulten el siguiente enlace:



Para la elaboración del diálogo se deberán tomar en cuenta ciertos requerimientos detallados en un formulario google y que serán considerados para la evaluación de esta tarea. Los alumnos accederán al formulario dando clic en el link, que se muestra a continuación:

Comunidad BAC Español - México (es_mx) Mis Cursos Este curso

A: *I was playing soccer with my son. (Estaba jugando soccer con mi hijo)*

Si tienen dudas sobre cómo subir su tarea consulten el siguiente enlace:



Editar

Antes de enviar tu tarea verifica si cumple con los requerimientos que a continuación se detallan: <https://forms.gle/gzCY4CjH7hRfBg6>

Lo anterior es solo una guía, no es necesario responderlo.

Las metas que se esperan lograr para este primer tema son:

- Asimilación por parte de los estudiantes de la estructura gramatical del *past progressive*.

- Producción de material digital para la integración del uso de las tres formas gramaticales del *past progressive*: afirmativa, negativa e interrogativa.

Para el segundo tema del parcial, el cual corresponde al tema tres del bloque II: *past progressive & simple past (when)*, los alumnos consultarán los materiales del tema sobre el uso del pasado progresivo y pasado simple en una oración, unidos con la preposición *when* (cuando). El primer material será un video-presentación con una duración de un minuto y 24 segundos, elaborado por el interventor en la herramienta Powtoon, el cual se descargará e incrustará a la plataforma como un video, mismo que consultarán los alumnos en la sección de recursos del tema:

7 Bloque II: "Story tellers" - Sesión 7: 05/10/2019

Sesión 7: pasado continuo y pasado simple unidos por la preposición "when" (cuando)

The man **was reading** the newspaper when the thief **snatched** his briefcase.

past was reading now future

RECURSOS

Past progressive & past simple (when)

Past progressive
and
Simple past
(when)

La siguiente tarea a realizar será consultar el recurso llamado "página", el cual forma parte de los recursos disponibles en la Plataforma Moodle. Se seleccionó este recurso por tratarse de una opción de presentar un texto escrito, atendiendo los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos. Los alumnos encontrarán este recurso inmediatamente después del video-presentación anterior:

CREATED USING POWTOON

Past simple and past progressive (when)

Cuando usas el pasado continuo o progresivo con dos o más acciones en la misma oración, expresa la idea de que esas acciones estaban ocurriendo al mismo tiempo; es decir que las acciones eran paralelas. Dentro de la oración dichas acciones pueden estar unidas por el conector "cuando (when)", el cual se antepone a una expresión en pasado simple, tal y como se muestra en el ejemplo siguiente:

I was studying when she called. (Estaba estudiando cuando ella llamó)

Una vez que los alumnos den clic en icono



los alumnos visualizarán

la página con la información correspondiente al tema de la siguiente forma:

Comunidad BAC | Español - México (es_mx) | Mis Cursos | MTRA. CLAUDIA ANAIS

Página Principal (home) | Mi | In | BI | Past simple and past progressive (when)

Inglés III AGO 19 - ENE 20 3ª A

Past simple and past progressive (when)

A menudo usamos el pasado continuo y el tiempo pasado simple juntos. Cuando esto sucede, el pasado continuo describe una acción o situación de fondo más larga, y el pasado simple describe la acción o los eventos.

Ejemplos:

- **When I woke up** this morning it was raining. (Cuando desperté esta mañana estaba lloviendo)
- I was walking home, **when I saw** two masked men run out of the bank. (Estaba caminando a casa, cuando vi a dos hombres enmascarados salir corriendo del banco.)

En ocasiones, la "acción" descrita por el pasado simple interrumpe la "situación" descrita por el pasado continuo.

Ejemplo:

- I was playing a computer game **when the doorbell rang**. (Estaba jugando un juego de computadora cuando sonó el timbre)

El pasado continuo describe "situaciones" que continúan durante algún tiempo: "jugar", pero el pasado simple describe "acciones" que suceden rápidamente: "sonó".

Observen también la diferencia importante entre estas dos frases:

- When they arrived, Jeff was cooking dinner. (Cuando llegaron, Jeff estaba cocinando la cena. Jeff comenzó a cocinar antes de que llegaran)
- When they arrived, Jeff cooked dinner. (Cuando llegaron, Jeff cocinó la cena. Jeff comenzó a cocinar la cena después de que llegaran)

Source: <https://learnenglish.britishcouncil.org/es/quick-grammar/past-continuous-and-past-simple>

Las siguientes tareas a realizar por parte de los alumnos para el segundo tema del bloque II serán dos actividades cargadas en la plataforma. La primera actividad consiste en un *quiz-game* elaborado con la herramienta Genially, los alumnos tendrán que acceder a la actividad dando clic en el enlace y posteriormente tendrán que subir una captura de pantalla de que realizaron la actividad. Esta actividad se muestra de la siguiente forma:

Curso: Inglés III AGO 19 - ENE 20 | No es seguro | abrahamcastellanosbac.edu.mx/comunidadbac/course/view.php?id=411¬ifyeditington=1

Comunidad BAC | Español - México (es_mx) | Mis Cursos | Este curso | MTRA. CLAUDIA ANAIS

ACTIVIDADES

Game past progressive when

1. Da clic en el enlace y comienza a jugar!! Lee detenidamente cada una de las opciones sobre la forma correcta del pasado progresivo y pasado simple. <https://view.genial.ly/5d914c7fbcc90a0fa8c841a6/game-past-progressive-when>
2. Haz una captura de pantalla donde se muestre que concluíste la actividad.
3. Sube la captura de pantalla en archivo .pdf, .doc, .jpg.

*** Si tienes dudas sobre cómo subir la tarea, consulta nuevamente el video de la sesión anterior.

Una vez que los alumnos le den clic en el enlace mostrado en la imagen anterior, podrán acceder a la actividad, la cual se visualizará así:



La segunda actividad de este tema consiste en relacionar columnas uniendo oraciones en pasado progresivo y pasado simple. Esta actividad está elaborada en la herramienta *Educaplay* y está incrustada dentro de una actividad llamada “tarea” dentro de la plataforma, para que los alumnos no tengan que salir de la página principal de la asignatura, después de realizar la actividad los estudiantes subirán una captura de pantalla con el puntaje obtenido en la misma, esta se visualizará así:

Posteriormente, a darle clic en el botón *start* los alumnos visualizarán la actividad de la siguiente forma:

The screenshot shows a web browser window displaying a Genially activity. The browser address bar shows the URL: abrahamcastellanosbac.edu.mx/comunidadbac/course/view.php?id=411¬ifieditingon=1. The page title is 'Comunidad BAC' and the user is identified as 'MTRA. CLAUDIA ANAIS'. The activity is titled 'Past progressive and past simple 2' and includes instructions: 'Realiza lo que a continuación se te pide: 1. Entra al enlace y resuelve la actividad sobre el conector "when" en past progressive & past simple. http://'. The activity interface features a green header with 'Past progressive & past simple', a score of 100, and a timer showing 04:55. Below the header, there are two columns of text boxes. The left column contains: 'Sophie was visiting Paris', 'I was sending an email', 'I was skating on the ice', 'Buddy was baking a cake', and 'Zoe was walking on the street'. The right column contains: 'when computer stop working.', 'when I broke my leg', 'when telephone rang.', 'when it started to rain.', and 'when she met an old school friend'.

En caso de tener alguna duda sobre cómo subir su captura de pantalla, los alumnos podrán consultar el video de la sesión anterior.

Las metas propuestas para este tema son:

- Estructuración y unión de los tiempos verbales *past progressive* y *simple past*, empleando el conector *when* (cuando).
- Integración del contenido temático a través de un juego creado en la plataforma *Genially*.

El tercer tema del segundo parcial es la unión de oraciones en pasado progresivo y pasado simple con ayuda de la preposición *while* (mientras). Los recursos para el tema cuatro del bloque II, son tres; el primero consiste en una presentación interactiva elaborada con ayuda de la herramienta *Genially*, misma que los alumnos podrán visualizar dando clic en el hipervínculo, tal y como se muestra en la siguiente imagen:

Curso: Inglés III AGO 19 - ENE 20

Comunidad BAC Español - México (es_mx) Mis Cursos Este curso 0 MTRA. CLAUDIA ANAIS

8 **Bloque II: "Story tellers" - Sesión 8: 12/10/2019**

Sesión 8: pasado progresivo y pasado simple unidos por la preposición "while" (mientras)

The man **was reading** the newspaper while the woman **was eating** her ice cream.

past now future

was reading was eating

RECURSOS

Past progressive & past simple (while)

Seguido de que los alumnos den clic en el hipervínculo enmarcado en un cuadro en la imagen anterior, podrán visualizar la presentación interactiva correspondiente al tema: *past progressive & simple past* unidos por la preposición *while* (mientras), la presentación se verá así:

Inglés III AGO 19 - ENE 20 3ª A

Página Principal (home) Mi In Bl Past progressive & past simple (while)

Inglés III AGO 19 - ENE 20 3ª A

Past progressive & past simple (while)

Past progressive & past simple using "while"

genially

El segundo recurso que consultarán los alumnos será una página elaborada en la plataforma institucional, que incluye un texto con el contenido del mismo tema: *past progressive & simple past* unidos por la preposición *while* (mientras), tal y como se mencionó en la sesión anterior, se seleccionó este recurso como refuerzo a la

presentación y atendiendo a los estilos de aprendizaje de los alumnos. Para visualizar este recurso los alumnos darán clic en el icono señalado por una flecha:

Comunidad BAC Español - México (es_mx) Mis Cursos Este curso 0 MTRA. CLAUDIA ANAIS

8 **Bloque II: "Story tellers" - Sesión 8: 12/10/2019**

Sesión 8: pasado progresivo y pasado simple unidos por la preposición "while" (mientras)

The man **was reading** the newspaper **while** the woman **was eating** her ice cream.

past was reading now future

was eating

RECURSOS

- Past progressive & past simple (while)
- Past Simple and Past Progressive (while)

Después de dar clic en el icono, los alumnos visualizarán la página con el contenido de la siguiente forma:

Inglés III AGO 19 - ENE 20 3ª A

Past Simple and Past Progressive (while)

En inglés se usa a menudo el pasado simple y el pasado continuo en una misma oración para decir que algo sucedió en medio de algo más.

Los conectores "when (cuando)" y "while (mientras)" son marcadores de tiempo importantes. Se pueden utilizar antes del pasado Simple o del pasado progresivo de la oración.

Por ejemplo:

- When I arrived at the restaurant, he was talking to somebody on the phone (cuando llegué al restaurante, estaba hablando con alguien por teléfono)
- He was talking to somebody on the phone when I arrived at the restaurant. (estaba hablando con alguien por teléfono cuando llegué al restaurante)
- While the teacher was talking, two of the students fell asleep. (Mientras el profesor hablaba, dos de los estudiantes se quedaron dormidos)
- Two of the students fell asleep while the teacher was talking. (Dos de los estudiantes se durmieron mientras el profesor hablaba)

Importante: El pasado simple suele usarse cuando las cosas suceden una tras otra.

Por ejemplo: She got up, had a shower, got dressed, made breakfast and went to work. (Se levantó, se duchó, se vistió, hizo el desayuno y se fue a trabajar)

Fuente: <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/flatmates/episode70/languagepoint.shtml>

El tercer y último recurso de este tema es un video de la herramienta *Edpuzzle*, la cual permite insertar dentro del video interactivo preguntas sobre el tema que se está presentando, las cuales tienen como finalidad ejemplificar y reforzar el tema. Este recurso recupera los saberes procedimentales de los primeros tres temas del parcial: *past progressive* en sus tres formas (afirmativa, negativa e interrogativa), *past*

progressive & simple past unidos con la preposición *when* y *past progressive & simple past* unidos por la preposición *while*.

Los alumnos podrán acceder a este video dando clic en el hipervínculo que se muestra en la siguiente imagen y siguiendo las instrucciones ahí incluidas:



Una vez que los alumnos den clic y sigan las instrucciones visualizarán de la siguiente forma el video:



Las actividades para este tema son dos:

ACTIVIDADES

Quiz past progressive & past simple

Para responder este quiz sigue las siguientes instrucciones:

- 1) Clic en la actividad quiz **past progressive & past simple**.
- 2) Escribir el room name: THIRDA y enter.
- 3) Trabaja con un compañero de clase.
- 4) Escriban su primer nombre y su primer apellido.
- 5) Selecciones el color de su nave para la carrera.
- 6) Empecen a responder el quiz seleccionado la opción que complete la oración o si la pregunta está correctamente escrita.

Cómic - past progressive + past simple

En equipos de cuatro personas, elaboren un cómic con ayuda de la página Make Beliefs Comix: <https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>, haciendo uso de las estructuras gramaticales del pasado progresivo y pasado simple, así como de los conectores *when* (cuando) y *while* (mientras). Como mínimo debes usar tres viñetas para hacer el cómic.

Al terminar el cómic, lo puedes descargar en formato PDF o JPG, para que posteriormente lo subas en esta sección.

Recuerden escribir sus nombres y solamente uno de los integrantes del equipo subirá la tarea, no es necesario que todos lo hagan.

La primera actividad se realizará con la presencia del interventor, ya que consiste en un *quiz-game* elaborado en la herramienta *socrative*, donde los alumnos empezarán el *quiz* al mismo tiempo y tendrán que seleccionar el color de una nave espacial, esta nave espacial permitirá ver quién termina primero el *quiz*, pero además lo responde correctamente, ya que la nave avanzará de acuerdo a la cantidad de respuestas correctas.

Para poder realizar la actividad los alumnos darán clic en el hipervínculo y seguir las instrucciones para el acceso al *quiz*, tal y como se muestra a continuación:

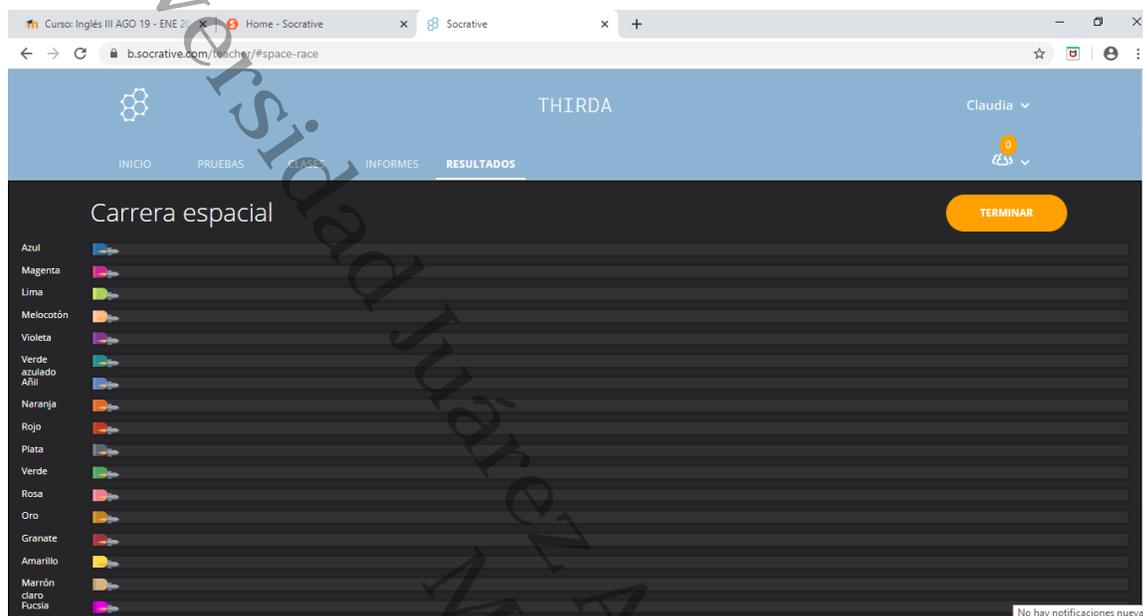
ACTIVIDADES

Quiz past progressive & past simple

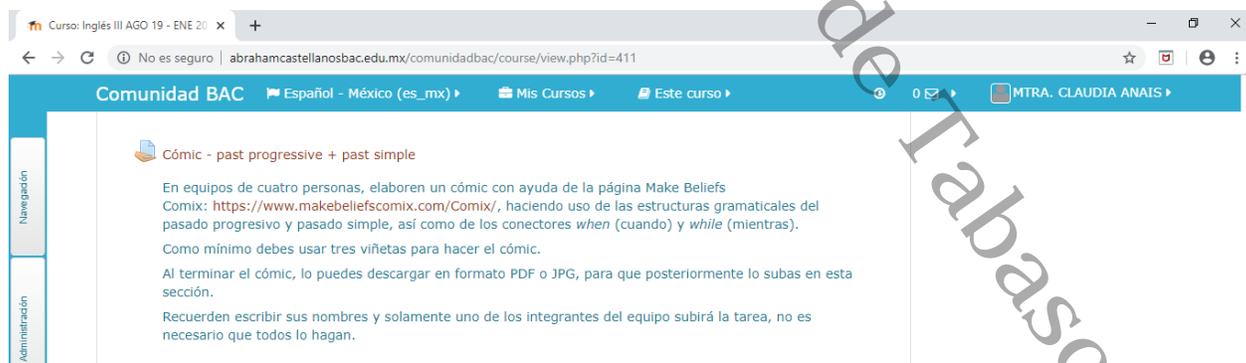
Para responder este quiz sigue las siguientes instrucciones:

- 1) Clic en la actividad quiz **past progressive & past simple**.
- 2) Escribir el room name: THIRDA y enter.
- 3) Trabaja con un compañero de clase.
- 4) Escriban su primer nombre y su primer apellido.
- 5) Selecciones el color de su nave para la carrera.
- 6) Empecen a responder el quiz seleccionado la opción que complete la oración o si la pregunta está correctamente escrita.

Ya que hayan dado clic y seguido las instrucciones los alumnos visualizarán el cuestionario de la siguiente forma:



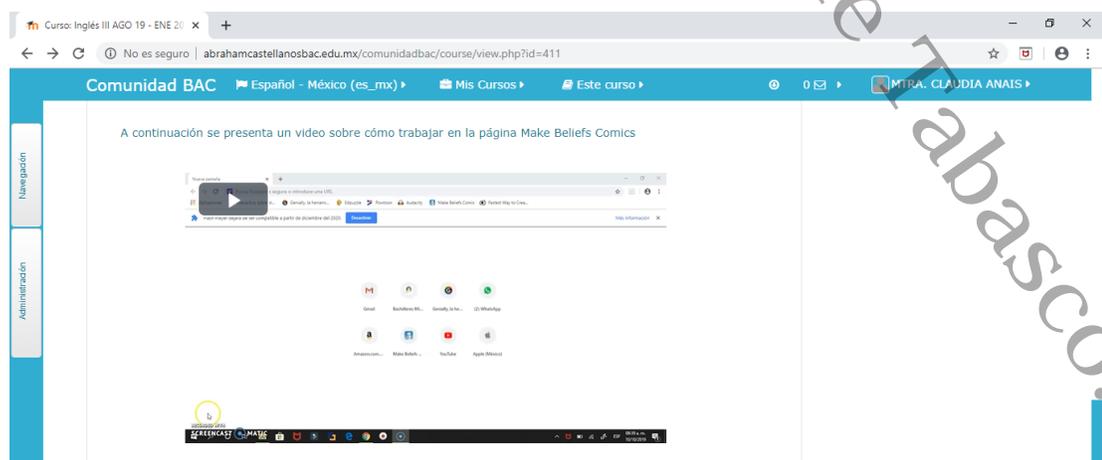
La segunda actividad de este tema es la elaboración de un cómic en la página Makebeliefscomix.com., esta tarea consiste en ingresar a la página previamente mencionada, elaborar un cómic donde los diálogos deberán incluir los contenidos temáticos de la primera parte del parcial, posterior a la elaboración del cómic los alumnos tendrán que subir el mismo a la plataforma. Las instrucciones de la tarea se muestran a continuación:



La página de inicio donde elaborarán el cómic es la siguiente:



Para que los alumnos puedan elaborar el cómic, el interventor realizó un video que incluye desde cómo acceder a la página, el uso de la misma para elaborar el cómic, hasta cómo descargar el mismo en formato PDF o JPG, archivo que deberán subir a la plataforma. El video sobre cómo usar la página se visualizará, tal y como se muestra en la imagen siguiente, inmediatamente después de las instrucciones de la actividad, para que su consulta resulte eficiente para los estudiantes:



Los alumnos deberán consultar un formulario de *Google* que incluye los requerimientos mínimos y les permitirá corroborar si su tarea cumple con lo solicitado. Para visualizar el formulario tendrán que dar clic en el enlace que se muestra en la imagen:

Al finalizar tu comic, consulta el siguiente enlace con la finalidad de saber si cumple con los requerimientos necesarios: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfdv2Ajz5o7P4wKFNQLMfo5D9941mANiWAWjlesvtusp=sf_link

***No es necesario responder el cuestionario, solamente es un guía sobre los elementos que debe contener la tarea.

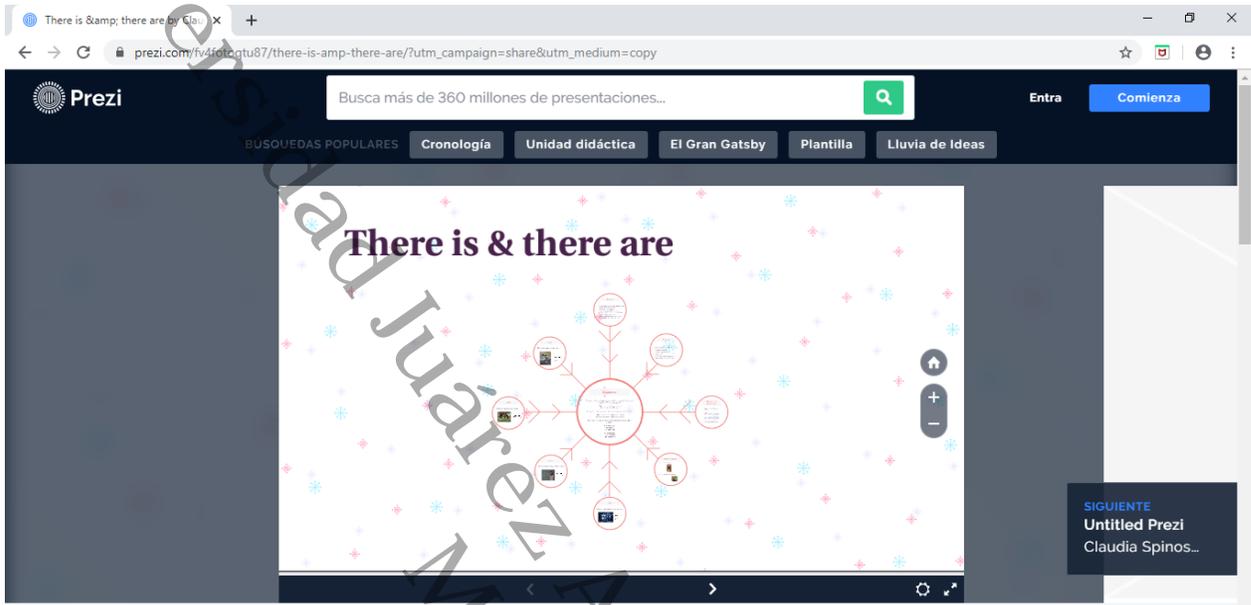
Las metas a alcanzar en este tema son:

- Comparación entre el uso del conector *when* y *while* para saber cuándo emplear uno u otro.
- Elaboración y diseño de un material lúdico-interactivo con el uso de las TIC empleando las formas gramaticales del *past progressive* y *simple past*.

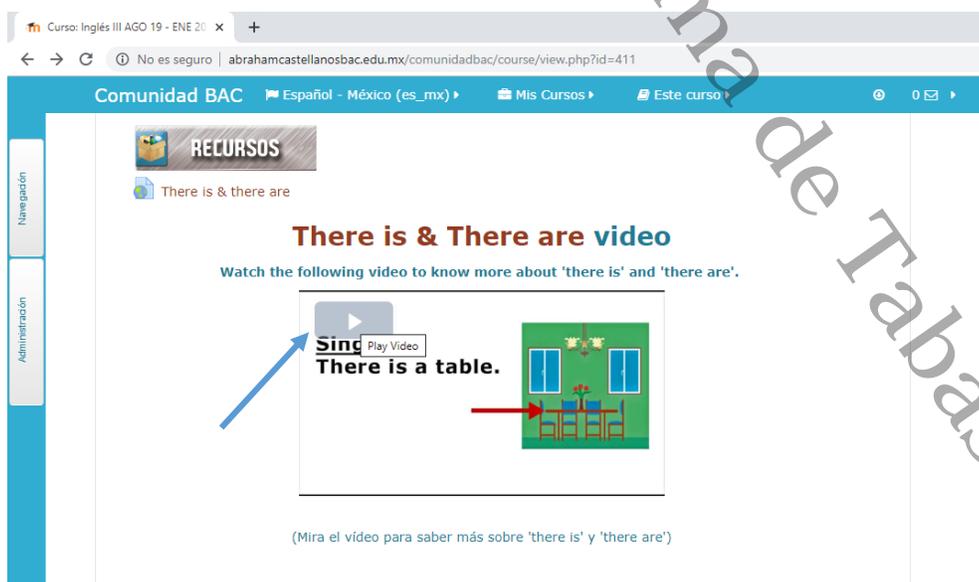
El siguiente tema del segundo parcial es *there is/there are* (hay) en su forma afirmativa, con este tema se inicia el tercer bloque "*Diversity*" de la asignatura de inglés III. Para la difusión del contenido en la plataforma habrá dos recursos disponibles, el primero de ellos es una presentación interactiva de elaboración propia del interventor en la herramienta *prezi*; y el segundo recurso es un video incrustado en la plataforma sobre el tema. Los alumnos visualizarán los recursos de la siguiente forma:

The screenshot shows a Moodle course interface. At the top, there's a navigation bar with 'Comunidad BAC', 'Español - México (es_mx)', 'Mis Cursos', 'Este curso', and a user profile 'MTRA. CLAUDIA ANAIS'. Below this, the course title is 'Bloque III: "Diversity" - Sesión 9: 19/10/2019'. Underneath, it says 'Sesión 9: "There is" y "There are" para descripciones.' There's a colorful illustration of a town with buildings labeled 'Bank', 'Museum', 'School', 'Post Office', 'Church', '2nd Street', and '1st Street'. A 'RECURSOS' section is visible, with a blue arrow pointing to a resource titled 'There is & there are'. Below this, there's a video player with the title 'There is & There are video' and the subtitle 'Watch the following video to know more about 'there is' and 'there are''. The video player shows a scene with a table and the text 'Singular There is a table.'

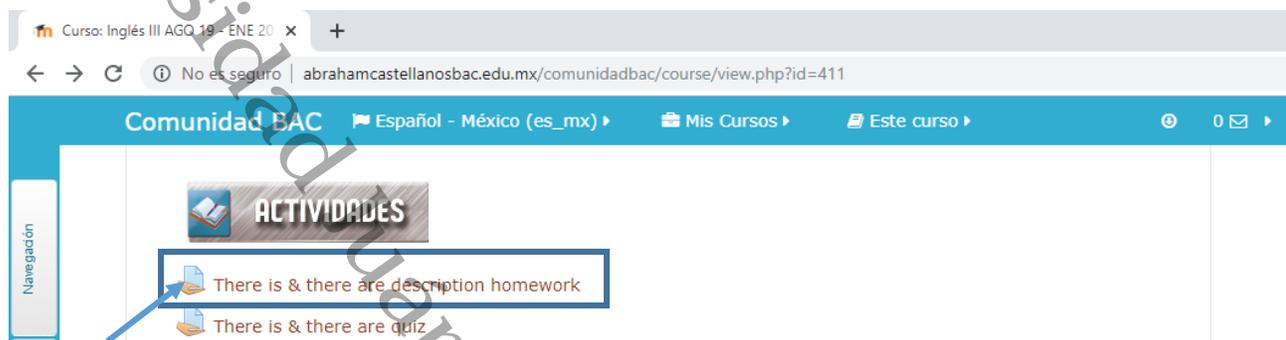
Para visualizar la presentación interactiva, los alumnos tendrán que dar clic en el hipervínculo señalado en la imagen anterior, una vez que den clic sobre él, la siguiente pantalla que verán será esta:



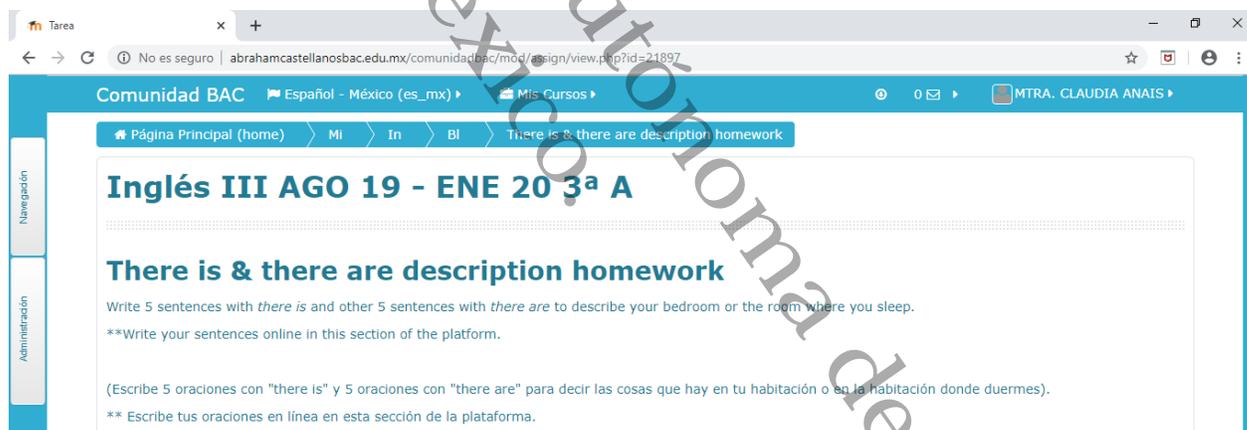
El video sobre el tema *there is/there are* está incrustado dentro de la plataforma, por lo que solo tendrán que dar clic en el botón *play* para visualizarlo, este recurso tiene una duración de un minuto y 18 segundos:



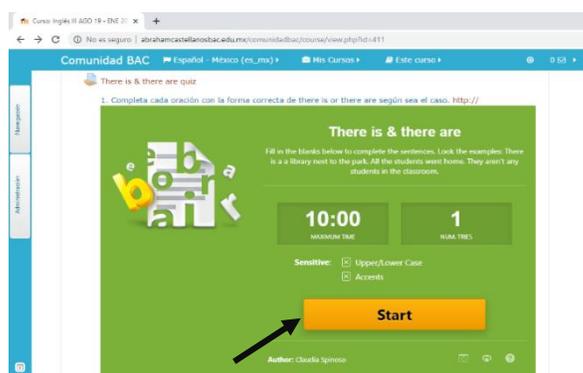
Este tema cuenta con dos actividades en plataforma, la primera se trata de una tarea en plataforma, la cual consiste en una escribir cinco oraciones con usando *there is* y cinco oraciones con *there are* , donde dirán lo que hay en la habitación donde duermen. Para acceder a la tarea los alumnos deben dar clic en el icono, como se muestra a continuación:



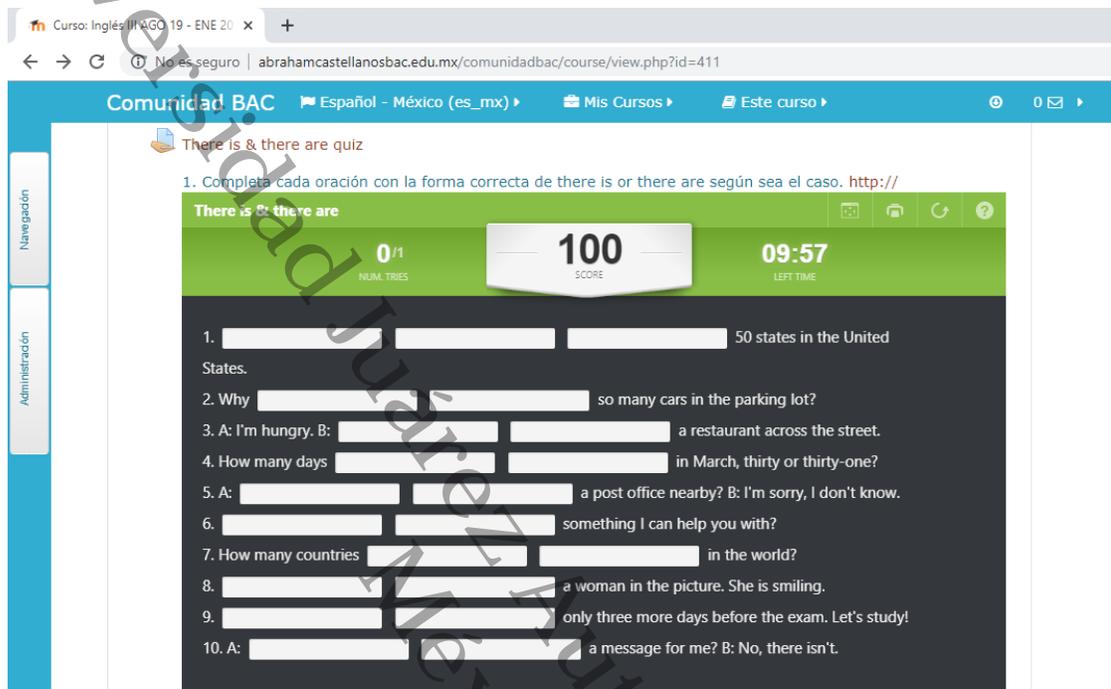
Después de dar clic en el icono los alumnos visualizarán la tarea de la siguiente forma:



La segunda actividad de este tema es un *quiz* elaborado en *Educaplay*, y que está incrustado dentro de la misma plataforma y para ingresar a él los alumnos tendrán que dar clic en el botón “*start*”, tal y como se muestra a continuación:



Después que los alumnos den clic al botón *start*, podrán acceder al quiz el cual está integrado por 10 preguntas donde deben completar la oración con la forma correcta de *there is & there are*, el cuestionario se visualiza así:



Las metas a alcanzar en este tema son:

- Apropiación de los usos del *there is* y *there are*.
- Diferenciar el *there is* y *there are*.
- Seleccionar cuándo usar *there is* y *there are*.

El último tema del segundo parcial es *there isn't & there aren't*, (no hay) es decir la forma negativa del *there is/there are*, así como la forma interrogativa del mismo. Este tema tendrá tres recursos disponibles en plataforma para la asimilación del contenido temático. El primer recurso es un video-presentación interactivo, elaborada por el interventor en *Powtoon*, con una duración de dos minutos y 54 segundos. Los alumnos podrán consultarlo sin tener que salir de la plataforma, ya que está cargada como un video dentro de la misma, y se visualizará de la siguiente forma:

Curso: Inglés III AGO 19 - EN

No es seguro | abrahamcastellanosbac.edu.mx/comunidadbac/course/view.php?id=411

Comunidad BAC Español - México (es_mx) Mis Cursos Este curso

RECURSOS

There is, there are: negative & interrogative



El siguiente recurso es un archivo pdf que contiene de forma resumida el tema *there is & there are* en sus tres formas: afirmativa, negativa e interrogativa, los alumnos podrán descargarlo dando clic en el enlace, tal y como se indica a continuación:



There is & there are: affirmative, negative & Interrogative

Después de dar clic en el icono pdf, el archivo descargable se verá de la siguiente forma:

The screenshot shows a PDF document titled "There is - There are" from Woodward's English Grammar. The document is divided into three main sections: AFFIRMATIVE, NEGATIVE, and QUESTIONS. Each section provides examples of how to use "is" and "are" with different types of nouns (singular, plural, and uncountable).

ENGLISH GRAMMAR **There is - There are** Woodward's ENGLISH

Meaning: To say that something exists (or doesn't exist)

AFFIRMATIVE

- There **is** + singular noun: There **is** a **book** on the desk.
- There **are** + plural noun: There **are** **books** on the desk.
- There **is** + uncountable noun: There **is** some **milk** in the fridge.

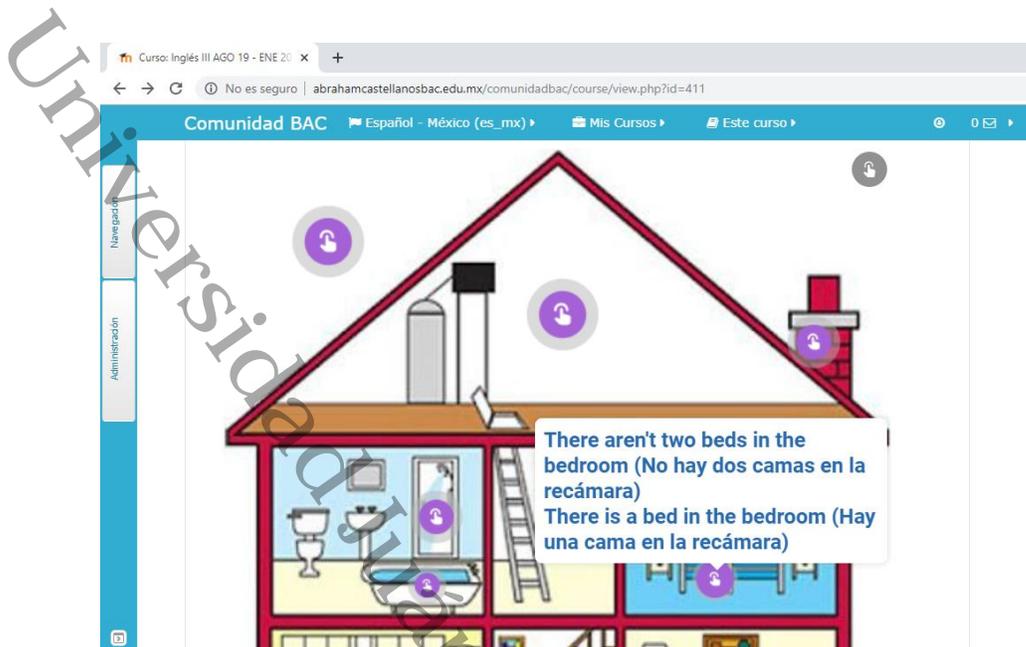
NEGATIVE

- There **isn't** + singular noun: There **isn't** a **pen** on the table.
- There **aren't** + plural noun: There **aren't** any **pens** here.
- There **isn't** + uncountable noun: There **isn't** any **juice** in the fridge.

QUESTIONS

- There **is** a **cat** on the chair. There **are** **cats** on the sofa.
- Is** there a **cat** on the chair? **Are** there **cats** on the sofa?

El siguiente recurso disponible para este tema en plataforma es una infografía interactiva elaborada en *Genially*, la cual contiene la imagen de una casa y botones interactivos, que al posicionarse sobre ellos se puede leer un ejemplo de lo hay y no hay en una casa, la infografía está incrustada dentro de la plataforma BAC, por lo que los alumnos no tendrán que salir de esta para ir a otra página. La infografía se visualizará de la siguiente forma:

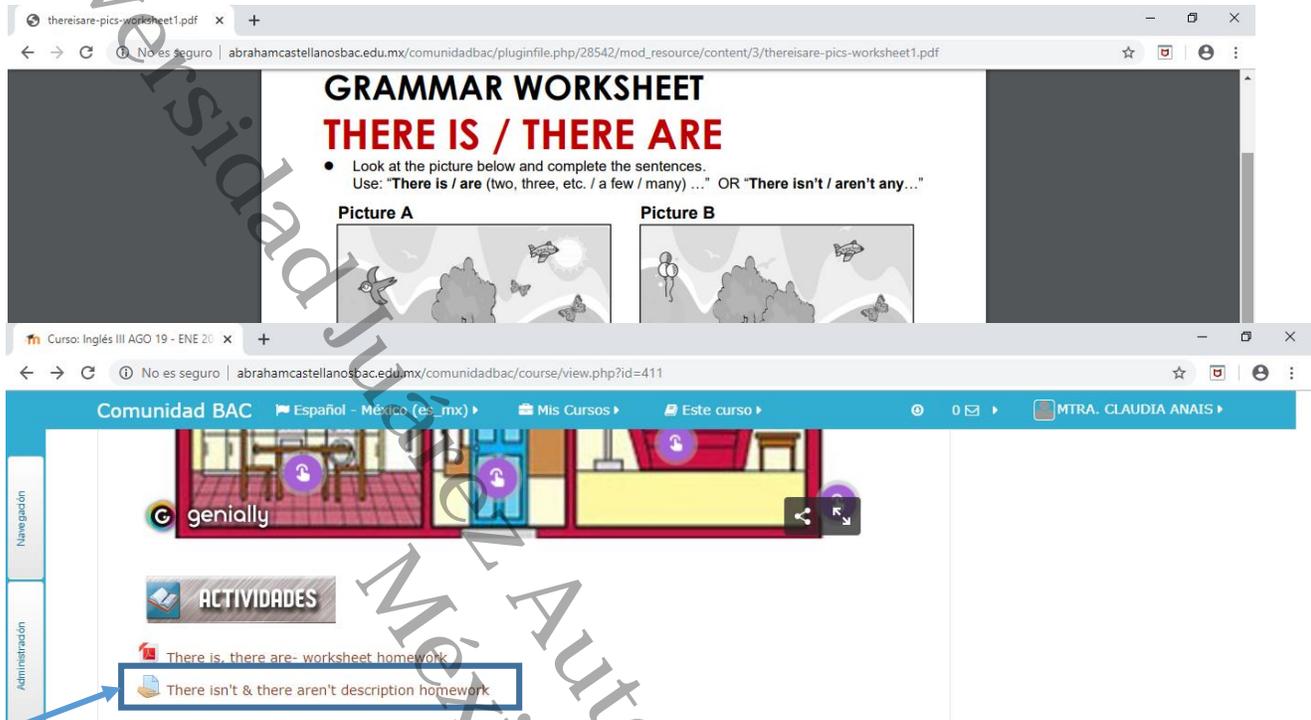


En la imagen anterior se observa una parte de la infografía, los botones en color morado son los elementos interactivos que muestran la descripción de cada parte de la casa.

Las actividades para de este último tema son dos: una hoja de trabajo descargable que incluye dos imágenes, donde los alumnos tendrán que hacer uso del *there is/there are/there isn't/there aren't*, completando las oraciones incluidas en la *worksheet* según corresponda. Para descargar el archivo los alumnos darán clic en el enlace, tal y como se muestra en la imagen:



Una vez que hayan dado clic en el icono del pdf (ver imagen anterior) los alumnos podrán descargar la hoja de trabajo para trabajar en ella:



hay en su casa, para lo cual usarán *there isn't* & *there aren't*, para esta tarea los alumnos podrán incluir fotos de sus descripciones y tomar como ejemplo la infografía presentada anteriormente. Para acceder a la tarea los alumnos darán clic en el enlace siguiente:

Después de clic en el enlace de la tarea, los alumnos visualizarán las instrucciones de la misma y podrán comenzar a resolverla:

The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle assignment page. The browser's address bar shows the URL: abrahamcastellanosbac.edu.mx/comunidadbac/mod/assign/view.php?id=21904. The page header includes 'Comunidad BAC', 'Español - México (es_mx)', and 'Mis Cursos'. The main content area has a title 'Inglés III AGO 19 - ENE 20 3ª A' and a sub-title 'There isn't & there aren't description homework'. The instructions are: 'Write 5 sentences with *there isn't* and other 5 sentences with *there aren't* about your house (you can include any room or space), also you must include pictures with the sentences. **You can upload files like .doc, pdf, ppt.' Below this, there is a Spanish translation of the instructions: '(Escribe 5 oraciones con "there isn't" y 5 oraciones con "there aren't" para decir las cosas que NO hay en tu casa, puedes incluir cualquier habitación o espacio), también debes incluir fotos con las oraciones. ** Puedes cargar archivos: .doc, pdf, .ppt.'

Las metas a lograr en este tema son:

- Detectar los usos del *there isn't* contra los del *there aren't*.
- Contrastar entre la forma afirmativa del hay: *there is & there are* y negativa: *there isn't & there aren't*.
- Construcción de oraciones descriptivas sobre lo que no hay en sus casas, haciendo uso de la estructura *there isn't & there aren't*.

Las actividades propuestas durante la implementación del proyecto están encaminadas a enlazar las necesidades recreativas, educativas y de ocio de los estudiantes de tercero A, de tal forma que puedan usar el idioma en situaciones cotidianas, para lo cual se integra la realidad de los alumnos en las mismas, al mismo tiempo que se pretende mejorar en Entorno Virtual de Aprendizaje del bachillerato, específicamente de la asignatura de Inglés III.

Para esta etapa del proyecto los materiales requeridos serán una computadora portátil, *smartphone* o cualquier dispositivo electrónico con acceso a internet y que les permita a los alumnos acceder, visualizar y realizar las actividades indicadas. Los alumnos podrán hacer esto desde la página principal de la plataforma o si tienen descargada la *app Moodle* de la Plataforma BAC.

Para realizar el material interactivo digital (recurso y actividades) para el segundo parcial de la asignatura de Inglés III en la Plataforma institucional, además de las que ofrece la propia plataforma, se hizo uso herramientas albergadas en otras páginas web. (Ver tabla 2: Herramientas digitales para elaboración de materiales didácticos interactivos)

Tabla 2: *Herramientas digitales para elaboración de materiales didácticos interactivos.*

Herramienta	Descripción	Página oficial
	<p>Screenshot-O-Matic. Esta herramienta se utilizó para los video tutoriales de elaboración propia, es un instrumento para realizar grabaciones de pantalla o de video con la webcam y editarlas.</p>	<p>https://screencast-o-matic.com/home</p>
	<p>EdPuzzle. Esta herramienta está disponible online y permite personalizar videos ya existentes o crear nuevos y añadir contenido interactivo y motivador para los alumnos, como comentarios o preguntas.</p>	<p>https://edpuzzle.com/</p>
	<p>Prezi. Herramienta que permite realizar presentaciones muy visuales y dinámicas, a partir de plantillas y de forma muy intuitiva, incorporando elementos multimedia.</p>	<p>https://prezi.com/</p>

	<p>Powtoon. Herramienta útil para crear presentaciones en formato animado, con movimiento y sonidos.</p> <p>https://www.powtoon.com/g/es/</p>
	<p>Genially. Herramienta online gratuita que permite crear presentaciones, infografías, dossiers, video-presentaciones, ePósters, CVs, quiz,, entre otros, con texto, imágenes, interactividad y animaciones.</p> <p>https://www.genial.ly/</p>
	<p>Socrative. Herramienta online gratuita y de paga, que sirve de apoyo al docente para su trabajo en el aula, en esta herramienta puede crear quiz de diversos tipos y enviar una retroalimentación a los alumnos de forma sincrónica y asincrónica. Socrative es compatible con todas las plataformas e-learning.</p> <p>https://www.socrative.com/</p>
	<p>Educaplay. Herramienta disponible de forma online gratuita y con opción a plan de paga, es útil para crear contenido educativo multimedia como: crucigramas, adivinanza, quiz de autocompletar, relacionar, sopa de letras, mapa interactivo y</p> <p>https://www.educaplay.com/</p>

	presentaciones, entre otras. El contenido desarrollado en Educaplay puede integrarse a plataformas e-learning, como Moodle o Chamilo.
	<p>MakeBeliefsComix. Este es un sitio web gratuito creado por Bill Zimmerman. Está disponible en 13 idiomas, que permite crear historietas de una forma intuitiva ya cuenta con un menú que apoya al momento de crear los cómics, asimismo brinda la posibilidad de guardarla en versión PDF para poder enviarlas por correo o imprimirlas.</p> <p>https://www.makebeliefscomix.com/</p>

Fuente: *Elaboración propia, julio 2020.*

Después

Posterior a la implementación del proyecto de intervención, se procederá a la evaluación del mismo. Esta se llevará a cabo a través de tres técnicas, la primera es una encuesta cerrada dirigida a los alumnos para conocer el grado de satisfacción alcanzado en relación a los materiales propuestos; la segunda técnica es una entrevista de preguntas abiertas dirigida al docente titular de la asignatura con la finalidad de conocer su punto de vista sobre la propuesta de mejora del entorno virtual y el comportamiento de los alumnos; y el examen para evaluar la apropiación y asimilación de los contenidos temáticos del segundo parcial.

Esta etapa se describirá con mayor detalle en la parte de evaluación y resultados del proyecto de intervención.

4.5 Actividades y tareas a realizar (cuadro resumen)

Los recursos y actividades que a continuación se detallan serán elaborados por el docente interventor de este proyecto durante las seis semanas de duración del proyecto para lo cual se apoyará de herramientas como: *Educaplay*, *Genially*, *Powtoon*, *Edpuzzle*, *Socrative*, así como las que ya están disponibles en la plataforma. Los materiales propuestos los trabajará el grupo A de tercer semestre.

Antes: actividad de presentación con los alumnos (14 de septiembre de 2019)

Tarea	Tiempo	Recursos materiales	Recursos humanos	Metas
Presentación personal por parte del interventor del proyecto.	3 minutos	Video, computadora portátil, proyector.	Interventor	<ul style="list-style-type: none">• Que el alumno conozca al interventor del proyecto.• Generar confianza para trabajar en el entorno virtual de aprendizaje.• Integrar a los alumnos para que puedan trabajar colaborativamente.
Presentación de cada uno de los alumnos en inglés, indicando nombre, edad y alguna actividad que hayan hecho el día anterior.	20 minutos		Alumnos de tercer semestre del bachillerato	
Integración a través de una dinámica grupal.	10 minutos	Periódico	Alumnos e interventor	

Durante el proyecto de intervención: actividades del proyecto de intervención (28 de septiembre al 09 de noviembre de 2019)

Actividades del tiempo verbal: Past progressive					
Tarea	Tiempo	Recursos materiales	Recursos humanos	Fecha	Metas
Consultar el material en la plataforma sobre el past progressive (tema 2 del bloque II: story tellers) en sus tres formas: afirmativo, negativo e interrogativo. El cual es una presentación interactiva elaborada por el interventor en la plataforma Genially.	5 minutos	PC o dispositivo electrónico para la consulta	Alumnos	Del 28 de septiembre al 04 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Asimilación por parte de los estudiantes de la estructura gramatical del past progressive. Producción de material digital para la integración del uso de las tres formas gramaticales del past progressive: afirmativa, negativa e interrogativa.
Realizar las dos actividades en la plataforma correspondiente al tema 2 del bloque II, 1. Responder el multiple-choice quiz elaborado en Socrative 2. Grabar por parejas un audio o podcast.	10 minutos 20 minutos	PC o dispositivo electrónico <i>smartphone</i> o computadora	Alumnos		
Revisar los recursos del tema 3 del bloque Story Tellers, past progressive & simple past (when), en la plataforma; estos	5 minutos	PC o dispositivo electrónico para la consulta	Alumnos	Del 5 al 11 de octubre de 2019	<ul style="list-style-type: none"> Estructuración y unión de los tiempos verbales past progressive y simple

recursos son una presentación elaborada en Powtoon y una página con texto escrito sobre cuándo usar la preposición “when”.					<p>past, empleando el conector when (cuando).</p> <ul style="list-style-type: none"> Integración del contenido temático a través de un juego creado en la plataforma Genially.
Contestar el quiz-game elaborado en Genially; y actividad de educaplay, la cual consiste en un ejercicio de relacionar columnas, las cuales estaban integradas por oraciones en pasado progresivo y pasado simple.	15 minutos	PC, smarphone o cualquier otro dispositivo electrónico.	Alumnos		
Analizar la presentación interactiva del tema 4 bloque II, past progressive & simple past (while), elaborada en la plataforma Genially, consultar la información cargada en la plataforma a través de la herramienta: “página” y consultar el video de la herramienta Edpuzzle, el cual contiene preguntas de ejemplo/refuerzo del tema.	5 minutos	PC o dispositivo electrónico para la consulta	Alumnos	<p>Del 12 al 18 de octubre de 2019</p> <p>Sesión semipresencial el 12 de octubre</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comparación entre el uso del conector when y while Espara saber cuándo emplear uno u otro. Elaboración y diseño de un material lúdico-interactivo con el uso de las TIC empleando las formas gramaticales del past progressive y simple past.

<p>Realizar las dos actividades de la plataforma: 1. Ejercicio de autocompletar elaborada en Educaplay para reconocer dónde usar <i>there is</i> o <i>there are</i>. 2. Elaborar oraciones en la plataforma sobre lo que hay en su habitación.</p>	10 minutos	PC o dispositivo electrónico	Alumnos		
<p>Consultar el video-presentación elaborado en Powtoon sobre el tema 2, bloque III: <i>there isn't & there aren't, is there? Are there?</i>; también podrán descargar el archivo pdf que contiene un resumen con la información del tema anterior y este. El último recurso consiste en una infografía interactiva elaborada en Genially sobre el contenido temático.</p>	5 minutos	PC o dispositivo electrónico para la consulta	Alumnos	Del 26 de octubre al 8 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> • Detectar los usos del <i>there isn't</i> contra los del <i>there aren't</i>. • Contrastar entre la forma afirmativa del hay: <i>there is & there are</i> y negativa: <i>there isn't & there aren't</i>. • Construcción de oraciones descriptivas sobre lo que no hay en sus casa, haciendo uso

Resolver las dos actividades del tema 2 del bloque III: 1. Archivo descargable en pdf, donde tendrán que completar las oraciones con la forma correcta del <i>there is/there are</i> . 2. Escribir cinco oraciones usando <i>there isn't</i> y cinco con <i>there aren't</i> para describir lo que no hay en su casa, tomando como ejemplo la infografía interactiva presentada.	15 minutos 1 día	PC o dispositivo electrónico <i>smartphone</i> o computadora	Alumnos		de la estructura <i>there isn't & there aren't</i> .
--	-------------------------	---	---------	--	--

Después del proyecto de intervención: evaluación del proyecto (16 de noviembre)

En esta etapa del proyecto se llevará a cabo la evaluación del mismo, la cual contemplará tres actividades, que a continuación se describen.

Tareas	Tiempo	Recursos materiales	Recursos humanos	Metas
Responder el examen correspondiente al segundo parcial.	40 minutos	Examen escrito	Alumnos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de los contenidos temáticos del bloque III. • Reconocer el grado de satisfacción de los alumnos hacia los recursos y actividades propuestas. • Conocer y valorar el punto de vista de la docente titular
Contestar una encuesta para conocer la opinión sobre los materiales interactivos del periodo lectivo que duro la intervención.	10 minutos	Hojas de la encuesta	Alumnos	

Entrevista al docente titular de la asignatura.	20 minutos	Cuestionario impreso de la entrevista, teléfono celular para la grabación de la entrevista.	Interventor y docente titular de la asignatura.	de la asignatura sobre el material digital interactivo.
---	------------	---	---	---

CAPÍTULO 5: EVALUACIÓN Y RESULTADOS

5.1 Selección de instrumentos de evaluación

Las técnicas para la evaluación fueron una entrevista y una encuesta, la primera se trató de una entrevista estructurada de 10 preguntas abiertas dirigida al docente titular de la asignatura de Inglés III, lo anterior para conocer su opinión sobre los recursos y actividades diseñados para el segundo parcial de la materia en la plataforma; así como sobre la respuesta de los alumnos a este nuevo contenido digital, ya que ella es quien imparte la asignatura y estuvo en el aula con los alumnos durante este periodo.

A continuación, se muestra el cuestionario de la entrevista dirigida la docente:

Instrumento de evaluación: cuestionario de la entrevista que se aplicará al docente

El objetivo del presente cuestionario abierto es conocer la opinión del docente titular de la asignatura de Inglés III sobre los materiales digitales (recursos y actividades) diseñados para difundir y practicar los contenidos temáticos del segundo parcial de la misma, *past progressive* y *there is/there are*.

El cuestionario consta de 10 preguntas y sus respuestas contribuirán en los resultados y reflexiones obtenidas de una investigación cualitativa sobre la mejora del ambiente virtual de la asignatura de Inglés III de la Plataforma Institucional del Bachillerato Mixto Abraham Castellanos (BAC).

Nombre: _____

Edad: _____

Licenciatura: _____

1. ¿Cuánto tiempo tiene de experiencia como docente de inglés?
2. ¿Desde cuándo labora en el BAC?

3. ¿Había trabajado anteriormente en alguna institución que integrara las TIC en su modelo educativo? Si la respuesta es sí, ¿explique de qué forma las integraban en su práctica docente?
4. ¿Está de acuerdo en el modelo educativo del BAC? Si la respuesta es sí ¿sobre qué aspectos está de acuerdo?
5. ¿Tiene conocimientos empíricos y/o teóricos sobre el uso de plataformas educativas y el diseño de contenidos digitales para las mismas?
6. ¿Cuál es su opinión sobre los recursos diseñados en la plataforma para la difusión del contenido temático del segundo parcial (presentaciones, video-presentaciones, videos, infografía)?
7. En cuanto a las actividades propuestas: quiz, juegos en educaplay, audio, comic, ¿cuál es su opinión?
8. ¿Cuál o cuáles fueron las actividades que más le agradaron desde el punto de vista didáctico?
9. ¿Cuál fue la actitud o actitudes que puede destacar en los alumnos de tercero A acerca del contenido digital del segundo parcial?
10. ¿Cree que el material digital del segundo parcial fomentó el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas (*listening, reading, speaking & writing*) requeridas para la apropiación del inglés como una segunda lengua?
11. ¿Considera que los recursos y actividades diseñados en la Plataforma BAC para el segundo examen parcial permitieron la vinculación de los contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales de la asignatura?

12. ¿Cómo considera el nivel de asimilación de los contenidos temáticos del segundo parcial de los alumnos de tercero A en comparación con los alumnos de tercero B?

La encuesta está dirigida a los alumnos de tercero A, grupo que trabajó con el material didáctico digital diseñado para el segundo parcial de la asignatura, el instrumento de la encuesta es un cuestionario cerrado de 10 preguntas, mismo que se muestra a continuación:

Instrumento de evaluación: cuestionario de la encuesta dirigida a los alumnos de tercero A

El objetivo del presente cuestionario cerrado es conocer la opinión de los alumnos sobre los recursos y actividades diseñadas para los temas del segundo parcial de la asignatura de Inglés III en la plataforma virtual BAC, los contenidos temáticos fueron: *past progressive*, y *there is/there are*.

El cuestionario consta de 10 preguntas, se responderá de forma anónima y no habrá una calificación, ya que las respuestas obtenidas formarán parte de los resultados y reflexiones de una investigación cualitativa sobre la mejora del ambiente virtual de la asignatura de Inglés III de la Plataforma Institucional del Bachillerato Mixto Abraham Castellanos (BAC).

Instrucción: selecciona la o las respuestas conforme a lo solicitado.	
Edad: _____	Sexo: _____
1. ¿Consultaste los recursos y actividades disponibles en la plataforma correspondientes al segundo parcial? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
2. ¿Con qué frecuencia ingresaste a la plataforma en este periodo? <input type="checkbox"/> Diariamente <input type="checkbox"/> Dos o tres veces a la semana <input type="checkbox"/> Una vez a la semana <input type="checkbox"/> Quincenalmente <input type="checkbox"/> Una vez al mes	

<p>3. ¿Las presentaciones, video-presentaciones e infografías digitales mediante las cuales se difundió el contenido temático (<i>past progressive</i> y <i>there is/there are</i>) fueron de tu agrado?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo<input type="checkbox"/> De acuerdo<input type="checkbox"/> Ni en acuerdo, ni en desacuerdo<input type="checkbox"/> En desacuerdo<input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo
<p>4. ¿El material mencionado en la pregunta anterior, te permitió asimilar y comprender los temas vistos en clase?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo<input type="checkbox"/> De acuerdo<input type="checkbox"/> Ni en acuerdo, ni en desacuerdo<input type="checkbox"/> En desacuerdo<input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo
<p>5. Enumera del 1 al 4 el recurso que más te agradó, siendo 1 tu favorita y 4 la que menos te agradó.</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Presentaciones interactivas (Genially)<input type="checkbox"/> Video-presentaciones (Powtoon)<input type="checkbox"/> Video (Edpuzzle y Youtube)<input type="checkbox"/> Infografía (Genially)
<p>6. ¿Cuántas actividades realizaste en la Plataforma correspondientes al segundo parcial?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Todas<input type="checkbox"/> La mitad<input type="checkbox"/> Menos de la mitad<input type="checkbox"/> Ninguna
<p>7. Enumera del 1 al 7 las actividades que más te gustaron, siendo 1 tu favorita y 7 la que menos te agradó.</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Quiz Socrative<input type="checkbox"/> Audio de conversación<input type="checkbox"/> Juego en Educaplay<input type="checkbox"/> Quiz en socrative (naves espaciales)<input type="checkbox"/> Comic<input type="checkbox"/> Descripción en plataforma<input type="checkbox"/> Hoja de trabajo descargable
<p>8. Los tutoriales para subir las tareas y trabajar en páginas que no conocías, ¿fueron de ayuda para realizar las actividades solicitadas?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo<input type="checkbox"/> De acuerdo<input type="checkbox"/> Ni en acuerdo, ni en desacuerdo<input type="checkbox"/> En desacuerdo<input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo

9. ¿Consideras que los materiales digitales (recursos y actividades) te permitieron entender y practicar de forma interactiva los contenidos temáticos del segundo parcial?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. ¿El ambiente virtual diseñado para el segundo parcial te pareció más atractivo en comparación con el primer parcial?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¡Gracias por tu apoyo!

Aunado a los instrumentos previamente mencionados, se contemplarán las calificaciones obtenidas del segundo examen parcial de la asignatura de los alumnos de tercero A y se contrastarán con las del grupo B, siendo el primer grupo quien trabajará con los materiales propuestos, mientras que el B lo hará con los que ya están actualmente en la plataforma BAC; y el comportamiento en la plataforma virtual del BAC durante este periodo para los alumnos de ambos grupos.

El examen por medio del cual se evaluarán los contenidos declarativos de este parcial no se incluye dentro de este proyecto por ser un documento oficial del bachillerato y por confidencialidad la institución no lo proporciona, sin embargo, fueron proporcionadas las listas de calificaciones del primer y segundo parcial de ambos grupos de tercer semestre.

5.2 Resultados de la evaluación

La población encuestada fueron 24 alumnos de tercer semestre del grupo A, quienes representan el 80% del total del grupo, 10 hombres y 14 mujeres fueron quienes respondieron el cuestionario, la edad oscilante de los estudiantes encuestados es de 15 a 19 años.

El docente entrevistado fue una mujer de 30 años, con formación profesional en Licenciatura en Idiomas, con una experiencia de cinco años dando clases de inglés y trabajando en el BAC desde hace año y medio. La docente ya había trabajado previamente en una institución que también integra las TIC como parte de su modelo educativo, expresó haber tenido previamente experiencia en el diseño de contenidos digitales para educación a distancia.

Durante el segundo parcial el 63% de los alumnos encuestados ingresaron a la plataforma de dos a tres veces por semana. Sobre si el material digital por medio del cual se difundieron los temas del segundo parcial (*past progressive* y *there is/there are*) fue de su agrado, el 42% respondió que no estuvieron de acuerdo ni en desacuerdo, seguido del 38% que estuvieron de acuerdo y el 21% quienes expresaron estar totalmente de acuerdo, es decir les agradó completamente este material digital, el cual se trató de presentaciones interactivas, video-presentaciones, videos e infografías.

En relación a esta pregunta, la evaluación sumativa a través de la lista de calificaciones proporcionada por el docente, en tercero A hubo un incremento de 15 a 18 alumnos, quienes realizaron la mitad o más de las evidencias, siendo para este grupo las diseñadas en la plataforma, ocho alumnos fueron los que completaron el total de las actividades; en el grupo B, sucedió lo contrario, donde de 28 alumnos que durante el primer parcial realizaron la mitad o más de las actividades en el segundo parcial solo 18 alumnos cumplieron con esta condición, de ellos solo tres alumnos realizaron el total de las actividades.

Sobre sí el material anterior les permitió a los alumnos asimilar y comprender los contenidos temáticos, el 50% de los encuestados afirmaron estar de acuerdo, seguido de un 42% que no estaban de acuerdo ni en desacuerdo; en cuanto al tipo de recursos que más les agradó en primer lugar fueron los videos, seguida de videos-presentaciones, presentaciones interactivas y por último las infografías.

Aunada a la respuesta de los alumnos, la docente titular expresó en la entrevista que los recursos fueron diseñados correctamente para reforzar los aprendizajes de los contenidos, es decir, concordaban con los temas y los objetivos, asimismo le pareció que los recursos presentaron los contenidos de manera sencilla, clara y concisa para una mejor comprensión por parte de los estudiantes.

Del total de las actividades en plataforma para este periodo, la mayor parte de los alumnos encuestados (46%) realizó la mitad de las actividades, seguido por un 38% quienes resolvieron el total de las mismas, solo dos alumnos no hicieron ninguna de las actividades.

Las actividades favoritas de los alumnos quedaron enumeradas de la siguiente forma: 1. Juego en educaplay, 2. *Quiz-game* en *socrative*, 3. *Comic*, 4. Descripción en plataforma, 5. *Quiz* en *socrative*, 6. Hoja de trabajo descargable y 7. Audio de una conversación. La mitad de la población encuestada expresó que estaban de acuerdo en que los tutoriales para subir en tareas y trabajar en páginas y aplicaciones que no conocían fue de ayuda para la realización de las mismas.

La docente opinó en la entrevista que todas las actividades fueron diseñadas adecuadamente para corresponder a los contenidos temáticos del segundo parcial. Las actividades le parecieron lúdicas e interactivas para llamar la atención de los estudiantes, en especial los juegos, debido a que los estudiantes tienen más experiencia con ellos y los pueden motivar más. La actividad del cómic fue la que más captó su atención ya que es una actividad que anteriormente les asignaba para hacerla a mano y que hacerla de manera virtual le pareció conveniente y accesible.

El 79% de los alumnos estuvieron de acuerdo en que los materiales digitales diseñados en la plataforma para el segundo parcial les permitieron entender y poner en práctica de forma interactiva los contenidos temáticos de este periodo. El 54% de los alumnos estuvieron de acuerdo en que les fue más atractivo el ambiente virtual del segundo parcial en comparación con el del primer parcial, la segunda opción más elegida (34%) fue totalmente de acuerdo con la afirmación anterior.

Respecto a la actitud de los alumnos hacia los nuevos materiales, la docente expresó que la mayoría de los estudiantes del grupo tercero A pareció motivado de utilizar otro tipo de actividades mucho más interactivas y llamativas para revisar los contenidos temáticos, aunque algunos estudiantes que no usaron la plataforma tuvieron una actitud de apatía que concuerda con su bajo desempeño escolar. Los estudiantes que realizaron las actividades estuvieron interesados y les pareció algo diferente a lo que trabajaron con anterioridad.

Cuando se le preguntó a la docente sobre si los materiales fomentaban el desarrollo de las cuatro habilidades requeridas para el aprendizaje del inglés como una segunda lengua, ella afirmó que las actividades fomentaron las cuatro habilidades comunicativas y algunas de ellas fomentaron incluso más de una habilidad a la vez, lo cual ayuda a que los estudiantes conecten y generen ideas que les ayudan a adquirir conocimientos.

Sobre si los recursos y actividades diseñados en la Plataforma BAC para el segundo examen parcial permitieron la vinculación de los contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales de la asignatura, la docente consideró que sí, que los recursos y actividades concordaron con los contenidos temáticos del segundo parcial, a su vez fomentaron el desarrollo de habilidades para la adquisición de aprendizajes, la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes.

En cuanto a las evaluaciones sumativas del segundo parcial, el índice de aprobación aumentó en tercero A en un punto porcentual en relación al primer parcial, ya que pasó de un 47% de aprobados a un 48%, contrario a lo sucedido en el grupo B, donde el índice de aprobación disminuyó pasando de un 62% en el primer parcial a un 56% en el segundo parcial.

5.3 Conclusiones

Derivado de los resultados se puede concluir que hubo una optimización del entorno virtual de aprendizaje de la asignatura de Inglés III, esto a partir del grado de satisfacción que tanto docente como alumnos expresaron en la evaluación; asociado a que se logró el objetivo de diseñar material audiovisual didáctico para este ambiente virtual; en total se realizaron: tres presentaciones interactivas, dos video-presentaciones, un video interactivo, una infografía interactiva, dos etiquetas y dos hojas de datos dentro de la plataforma *Moodle*, cuatro *quiz-game*, un audio de conversación en inglés, dos *quiz*, un cómic, dos tareas dentro de *Moodle* y un video tutorial.

De acuerdo con los resultados de la evaluación, se concluye que los materiales didácticos diseñados coadyuvaron en el incremento del aprovechamiento escolar del grupo A, toda vez que aumentó el número de alumnos de este grupo que realizaron la mitad o más de las actividades en la plataforma, pasando de 15 a 18 del primero al

segundo parcial, siendo ocho de ellos los que realizaron el total de las mismas, mientras que en el B sucedió lo contrario, ya que de 28 alumnos, que en el periodo del primer parcial resolvieron la mitad o más de las actividades en plataforma, en el segundo parcial lo hicieron 18 y solo tres de ellos resolvieron todas las actividades, hecho que impactó en su aprovechamiento escolar; mientras en el grupo A hubo un incremento en un punto porcentual en el número de alumnos que obtuvieron una calificación aprobatoria, en el B ocurrió lo contrario, pasando de un 62% a un 58% el porcentaje de alumnos que aprobaron la asignatura.

Los resultados presentados previamente corroboran lo planteado en la Teoría Sociocultural, específicamente, lo referido al carácter de instrumentos psicológicos que adquieren las TIC y los materiales que de estas deriven, ya que gracias a los materiales interactivos diseñados los alumnos lograron aprendizajes, no solo a través de la memorización, sino por medio del pensamiento, análisis, comprensión, reflexión y asimilación de los recursos y actividades interactivos diseñados para el segundo parcial.

Por otra parte, los resultados mostraron que los recursos y actividades fomentaron e impulsaron el trabajo colaborativo y autónomo de los alumnos, esto último reflejado en la creatividad, innovación y resolución de las diversas tareas propuestas, como fue el caso del cómic y de la tarea en la que tenían que enviar un audio de una conversación a través de la plataforma; ambas actividades que realizaron en equipo y por parejas, respectivamente, reforzaban las cuatro habilidades comunicativas propias del Inglés como una segunda lengua, ya que tal y como lo expresó la docente en la entrevista, los recursos y actividades permitieron practicar más de una habilidad al mismo tiempo.

Aunado a lo anterior, la mayoría de los alumnos manifestaron a través de los resultados, el interés y el gusto por realizar actividades diferentes en la plataforma, en especial aquellas que vinculen sus necesidades educativas, recreativas y de ocio; es decir que los materiales mediados pedagógicamente contribuyen al desarrollo de las competencias requeridas para la comprensión y aprendizaje de inglés como una segunda lengua.

Los resultados y el sustento teórico que respalda esta investigación permiten concluir que el hecho de que los alumnos que cursan su educación media superior sean nativos digitales no es sinónimo de que trabajarán de forma autónoma en un entorno

virtual, ellos necesitan de la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, no la transcripción de cursos y textos en estos entornos, el éxito de que ellos trabajen en la plataforma *e-learning* radica en crear experiencias educativas para ellos, que vayan acorde a su realidad y representen un reto en su desempeño, en que se sientan involucrados y parte activa en la construcción de su propio conocimiento.

Para lograr lo anterior es necesario que como docente se parta desde la planeación de la asignatura y se tengan objetivos bien definidos sobre lo que se quiere lograr en la misma y con los alumnos; en el caso específico de inglés, al optimizar el entorno virtual a través de materiales didácticos interactivos mediados pedagógicamente se buscó acrecentar y desarrollar las competencias necesarias para el aprendizaje de una segunda lengua, es por ello que dichos materiales requerían en los alumnos más de una habilidad comunicativa, al mismo tiempo que se trataba de atraer su interés para trabajar en la plataforma con el apoyo de herramientas que no se habían utilizado, como fue el caso de solicitarles grabar una conversación, actividad que pudieron hacer con sus celulares o el realizar un cómic donde además del uso de las TIC pudieron practicar la escritura del idioma a través de una secuencia lógica, haciendo uso de las estructuras gramaticales correspondientes al periodo lectivo en que se llevó a cabo la intervención.

El hecho de que pudieran realizar actividades de otros sitios web, pero albergadas en la plataforma, les brindó mayores posibilidades de interacción, lo cual, de acuerdo a Siemens, les brinda la posibilidad de crear sus propias redes de conocimiento.

Con los resultados positivos de esta investigación se espera sentar las bases que fomenten el cambio en otras asignaturas para mejorar sus propios ambientes virtuales y crear así una nueva ecología de aprendizaje para los alumnos del bachillerato; sin embargo se reconoce que esta no es una tarea fácil para un solo docente, por lo que se propone la creación de grupos de trabajo conformados por expertos en áreas de informática, pedagogía y de cada una de los cuatro campos disciplinares que conforman el mapa curricular del bachillerato para que trabajando conjuntamente se pueda lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso respaldado por un recurso tecnológico disponible, como es la plataforma BAC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón-Aldana, A. C., Díaz, E. L., & Callejas-Cuervo, M. (2014). Guía para la evaluación de la Usabilidad en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). *Información Tecnológica*, 25(3), 135–144. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642014000300016>
- Arancibia, V. et al (2008). *Manual de psicología educacional*. Santiago: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Bustos, A. y Coll, C. (2010) Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje.
- Chacón, C., & Pérez, C. (2011). EL PODCAST COMO INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (39), 41-54. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685005>
- Contreras et al (2009). Elementos instruccionales para el diseño y la producción de materiales educativos móviles. *Apertura*, 1 (1) Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820815007>
- Cuesta-Cambra, U., & Niño-González, J., & Rodríguez-Terceño, J. (2017). El procesamiento cognitivo en una app educativa con electroencefalograma y «Eye Tracking». *Comunicar*, XXV (52), 41-50. <http://dx.doi.org/http://dx.doi.org/10.3916/C52-2017-04>
- Dedós Reyes, C. (2015). Integración de las redes sociales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Forum Empresarial*, 20 (2), 31-50. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63144688002>
- Díaz Barriga, F. (2005). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Revista Tecnología y Comunicación Educativas*, 20 (41), 4-16. Recuperado de: <https://biblat.unam.mx/es/revista/tecnologia-y-comunicacion-educativas/articulo/principios-de-diseno-instruccional-de-entornos-de-aprendizaje-apoyados-con-tic-un-marco-de-referencia-sociocultural-y-situado>

- Fernández-Sánchez, H., Enríquez Hernández, C. B., Fernández, B. F., MartínezDíaz, N., & Santes, M. C. (2019) E-learning through Google Hangouts: a tool in the teaching-learning process of English. *Acta Universitaria* 29, e1746. doi. Recuperado de: <http://doi.org/10.15174.au.2019.1746>
- García Carreño, I. (2009). Teoría de la Conectividad como solución emergente a las Estrategias de Aprendizaje Innovadoras. *REDHECS*, 6, 1 - 25. Recuperado de: <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/65>
- García-Holgado, A. & García-Peñalvo, J. (2017). Definición de ecosistemas de aprendizaje independientes de plataforma. España: IV Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad pp. 668-673. DOI: 10.26754/CINAIC.2017.000001_143. Recuperado de: <https://repositorio.grial.eu/handle/grial/1024>
- García Matamoros, M. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38 (81), 43-67. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140396002>
- Góngora-Perdomo, A., & Velasco-Sosa, E. (2011). La comprensión auditiva y los medios audiovisuales en el aprendizaje de un idioma extranjero. *VARONA*, (53), 68-74. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635575011>
- Islas Torres, C., & Delgadillo Franco, O. (2016). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una mirada desde el conectivismo. *Apertura*, 8 (2), 116-129. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68848010008>
- Kozulín, A. (2000). *Instrumentos Psicológicos. La educación desde una perspectiva sociocultural*. España: Paidós.
- Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (2002) Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Cooperación Internacional. Instituto Cervantes. España. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/
- Martínez, G. R. (2007) *La investigación en la práctica educativa: guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. España: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación y Ciencia.

- Modelo Educativo para la Educación Obligatoria, educar para la libertad y la creatividad (2017). Secretaría de Educación Pública.
- Navarro-Pablo, M., López-Gándara, Y., & García-Jiménez, E. (2019). El uso de los recursos y materiales digitales dentro y fuera del aula bilingüe. *Comunicar*, 27(59), 83–93. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-08>
- Pérez Gómez, A. (2012). *Educarse en la era digital*, Madrid: Morata.
- Página oficial de la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos: <http://abrahamcastellanosbac.edu.mx/>. Consultada el día 10 de marzo de 2019.
- Página del Diario oficial de la Federación: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5301832&fecha=10/06/2013. Consultada el día 10 de marzo de 2019
- Página oficial de Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/> consultada el 31 de agosto de 2019.
- Página oficial de Educaplay: <https://www.educaplay.com/> consultada el 02 de septiembre de 2019.
- Página oficial de Genially: <https://www.genial.ly/> consultada el 01 de septiembre de 2019.
- Página oficial de MakeBeliefsComix: <https://www.makebeliefscomix.com/> consultada el 02 de septiembre de 2019.
- Página oficial de Moodle: <https://moodle.org/> consultada el día 31 de agosto de 2019.
- Página oficial de Prezi: <https://prezi.com/> consultada el día 01 de septiembre de 2019.
- Página oficial de Pow Toon: <https://www.powtoon.com/g/es/> consultada el 01 de septiembre de 2019.
- Página oficial de Screencast-O-Matic: <https://screencast-o-matic.com/home> consultada el 02 de septiembre de 2019.
- Página oficial de Socrative: <https://www.socrative.com/> consultada el 31 de agosto de 2019.
- Palomino, M., & Rangel, J. (2015). Metodología para el desarrollo de materiales educativos audiovisuales basados en estilos de aprendizaje. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 12 (2), 79-95. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82340995006>

- Sacristán, J. y otros (2011), *Educación por competencias, ¿qué hay de nuevo?*, Madrid: Morata.
- Salazar Lugo, G., & García López, R., & Balderrama Trápaga, J., & Rodríguez Torres, L. (2016). Estado afectivo en la identificación automática de estilos de aprendizaje. *Apertura*, 8 (1), 1-15. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68845366008>
- Salinas, M. A. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Buenos Aires. Recuperado de: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33050741/Eva1.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEntornos virtuales de aprendizaje en la.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190827%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190827T224324Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=65dde2b494da35d6d5019727fb308ea0d9e3b942257a6b5d17653f528847e488](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33050741/Eva1.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEntornos+virtuales+de+aprendizaje+en+la.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190827%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190827T224324Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=65dde2b494da35d6d5019727fb308ea0d9e3b942257a6b5d17653f528847e488)
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje, una perspectiva educativa*. Naucalpan de Juárez: Pearson.
- Solórzano Martínez, F., & García Martínez, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(3), 98–112. Recuperado de: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=shib&db=zbh&AN=123236879&lang=es&site=ehost-live>
- Teppa, S. (2017). *Investigación-Acción Participativa en la Praxis Pedagógica Diaria*. Alemania: Editorial Académica Española.
- Tobón Lindo, M. (2007). *Diseño instruccional en un entorno de aprendizaje abierto*. Universidad Tecnológica de Pereira Facultad Ciencias de la Educación Maestría en Comunicación Educativa Pereira.